



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

**Los recursos digitales interactivos para  
desarrollar las macro destrezas lingüísticas  
en estudiantes de décimo año de EGB**

UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS  
DIGITALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

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

**TEMA**

Los recursos digitales interactivos para desarrollar las macro destrezas lingüísticas en  
estudiantes de décimo año de EGB

**Autor/es:**

Lcda. Diana Carolina Sotomayor Mejía

Lcda. Fanny Elizabeth Erazo Camacho

**Tutor/a:**

Dra. María Luz Rodríguez Cosme

**ECUADOR**

2024



La Universidad para todos



## **DEDICATORIA**

Principalmente a Dios, por ser nuestro guía y fortaleza en todo este proceso educativo, por darnos las herramientas para enfrentar los desafíos con esperanza y determinación.

A nuestros padres, por inculcarnos valores fundamentales que contribuyeron en toda la permanencia de nuestra formación personal y profesional.

A nuestras familias, por sus palabras de aliento y por ser red de apoyo en todo momento.

A nuestros profesores y mentores, por compartir su sabiduría, su tiempo con generosidad y profesionalismo durante este proceso de aprendizaje.

Finalmente, a nosotras mismo, por el esfuerzo, la constancia y la dedicación que nos permitieron alcanzar esta meta.

Con gratitud y amor, dedicamos esta tesis a todos ustedes.

**Diana y Fanny**



## **AGRADECIMIENTOS**

Expresamos nuestro más profundo agradecimiento a todas las personas que, de una forma u otra, hicieron posible la culminación de este trabajo de investigación.

En primer lugar, agradecemos a Dios, fuente de fortaleza y esperanza, por darnos la sabiduría y perseverancia necesarias para alcanzar esta meta.

A mis padres, por su apoyo constante y los valores que nos inculcaron desde pequeñas. Sin su ejemplo de esfuerzo y dedicación, este logro no habría sido posible.

A nuestros hijos, por estar siempre presentes, animándonos a seguir adelante y brindándonos palabras de aliento cuando más las necesitábamos.

A nuestra asesora de tesis, Dra. María Luz Rodríguez Cosme, por su paciencia, guía y conocimientos compartidos, los cuales enriquecieron este trabajo y nuestra formación académica.

A nuestros profesores, por transmitir su conocimiento y pasión, siendo una fuente de inspiración durante todo el proceso de aprendizaje.

Agradecemos a todas aquellas personas, instituciones y recursos que contribuyeron directa o indirectamente a la realización de esta tesis. Su aporte, aunque tal vez no se mencione de forma explícita, fue invaluable para este logro.

A todos ustedes, nuestro más sincero agradecimiento.

**Diana y Fanny**



## ÍNDICE GENERAL

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.	II
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).	III
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES)	IV
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTOS	VII
ÍNDICE GENERAL	VIII
ÍNDICE DE GRÁFICOS	X
ÍNDICE DE TABLAS	XI
LISTADO DE ANEXOS	XII
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	11
1.1. Antecedentes investigativos	11
1.2. Bases teóricas	13
1.2.1. El proceso de enseñanza aprendizaje	13
1.2.2. Componentes y fases del proceso de enseñanza – aprendizaje	17
1.2.3. Las macrodestrezas lingüísticas y su importancia en la formación educativa	20
1.2.4. Didáctica de Lengua y la Literatura para el desarrollo de las macro destrezas lingüísticas	22
1.2.5. Los contenidos interactivos y las herramientas de la web 2.0 en la enseñanza de Lengua y Literatura	27
1.3. Bases legales	35
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	37
2. Metodología	37
2.1. Operacionalización de variables	37
2.2. Enfoque de la investigación	38
2.3. Alcance de la investigación	39
2.4. Tipo de investigación	39
2.4.1. Investigación no experimental	40
2.4.2. Bibliográfica documental y de campo	40
2.5. Métodos empleados	41
2.6. Instrumentos de recolección de datos	41
2.7. Delimitación de la población y la muestra	42



2.8.	Etapas del proceso investigativo y su propósito	42
2.9.	Resultados	43
2.9.1.	Valoración del nivel de desarrollo de las habilidades lingüísticas	43
2.9.2.	Encuesta aplicada a directivos	44
2.9.3.	Encuesta aplicada a los docentes	47
2.9.4.	Síntesis de la lista de cotejo	50
2.9.5.	Conclusiones del diagnóstico inicial	51
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA		52
3.	Propuesta	52
3.1.	Presentación	52
3.2.	Objetivo general	56
3.3.	Objetivos específicos	56
3.4.	Fundamentación	56
3.5.	Características de la propuesta	59
3.5.1.	Beneficiarios de la propuesta	59
3.5.2.	Herramientas digitales interactivas utilizadas	60
3.5.3.	Descripción de las sesiones de aprendizaje	60
3.5.4.	Dirección URL de la propuesta	62
3.6.	Estructura y tipo de propuesta	63
3.7.	Metodología de la propuesta	64
3.8.	Exigencias, condiciones, requisitos y criterios que se debe cumplir	65
3.9.	Demostraciones de la propuesta	71
3.10.	Aplicación, implementación y evaluación	74
3.10.1.	Detalles de aplicación	74
3.10.2.	Detalles de implementación	75
3.10.3.	Evaluación – Fichas de seguimiento	75
3.11.	Validación de la propuesta	76
3.11.1.	Descripción del proceso de validación	76
3.11.2.	Instrumento para validación	77
3.11.3.	Resultados de la validación realizada	77
CONCLUSIONES		80
RECOMENDACIONES		82
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		83
ANEXOS		93



## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> Nivel de desarrollo de las habilidades lingüísticas _____	44
<b>Gráfico 2</b> Percepción de la importancia que conlleva el tratamiento de las macrodestrezas lingüísticas _____	45
<b>Gráfico 3</b> Uso de herramientas tecnológicas para el tratamiento de las macrodestrezas lingüísticas _____	46
<b>Gráfico 4</b> Percepción de las macrodestrezas lingüísticas de Lengua y Literatura _____	46
<b>Gráfico 5</b> Percepción de las macrodestrezas lingüísticas de Lengua y Literatura _____	47
<b>Gráfico 6</b> Percepción de los recursos y métodos actuales para el desarrollo de las macrodestrezas lingüísticas _____	48
<b>Gráfico 7</b> Reacción de los estudiantes frente a actividades propuestas por el docente _____	49



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Recursos digitales interactivos utilizados en la propuesta	32
Tabla 2 Variable dependiente	37
Tabla 3 Variable independiente	38
Tabla 4 Nivel de desarrollo de las habilidades lingüísticas	43
Tabla 5 Percepción de la importancia que conlleva el tratamiento de las macrodestrezas lingüísticas	44
Tabla 6 Uso de herramientas tecnológicas para el tratamiento de las macrodestrezas lingüísticas	45
Tabla 7 Uso de herramientas tecnológicas para el tratamiento de las macrodestrezas lingüísticas	46
Tabla 7 Estrategias utilizadas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes	47
Tabla 8 Percepción de los recursos y métodos actuales para el desarrollo de las macrodestrezas lingüísticas	48
Tabla 9 Reacción de los estudiantes frente a actividades propuestas por el docente	49
Tabla 10 Resultados de la lista de cotejo	50
Tabla 12 Estructura de la propuesta educativa planteada en Google Classroom	55
Tabla 13 Estructura de las sesiones de aprendizaje por fases	61
Tabla 14 Recursos utilizados en el diseño de la propuesta	62
Tabla 15 Enlace y código de acceso a la propuesta	62
Tabla 16 Estructura del aula virtual	63
Tabla 17 Sesión de aprendizaje 1	65
Tabla 18 Sesión de aprendizaje 2	67
Tabla 19 Sesión de aprendizaje 3	69
Tabla 20 Ficha de seguimiento para evaluar la sesión de aprendizaje 1	75
Tabla 21 Ficha de seguimiento para evaluar la sesión de aprendizaje 2	75
Tabla 22 Ficha de seguimiento para evaluar la sesión de aprendizaje 3	76
Tabla 23 Necesidad de una capacitación en las TICS	77
Tabla 24 Utilidad de las herramientas TICS en el desarrollo de las destrezas lingüísticas	78



### **LISTADO DE ANEXOS**

<b>Anexo 1:</b> Modelo de encuesta aplicada a directivos _____	93
<b>Anexo 2:</b> Modelo de encuesta aplicada al personal docente _____	94
<b>Anexo 3:</b> Modelo de lista de cotejo _____	95
<b>Anexo 4:</b> Entrevista de validación de la propuesta. _____	96



## INTRODUCCIÓN

Los estudios acerca de la categoría pedagógica educación, han tenido una diversidad de conceptualizaciones. Muñoz et al. (2023), la refiere como “un accionar ordenado y secuencial que permite adquirir, refinar o fortalecer una serie de capacidades o habilidades necesarias para solventar las necesidades básicas del ser humano” (p. 170); es decir, un proceso intencional que facilita la adaptación e interacción de las personas, favorece las relaciones interpersonales y propicia un sin número de invenciones y/o descubrimientos que han resultado fundamentales en el desarrollo de los colectivos sociales.

En este sentido, la educación abordada bajo la modalidad formal, requiere de una planificación para su adecuada implementación en instituciones educativas reguladas por el diseño curricular que cada país ha establecido en el Sistema Educativo; en cambio el aprendizaje informal, tiene lugar en entornos no escolares, de forma empírica y espontánea, por medio de la experiencia diaria (Soto et al., 2023). De modo que la educación formal es reconocida por la Constitución de la República del Ecuador, como un derecho ineludible de todos los ciudadanos asentados en el territorio nacional, siendo obligación del estado, promover las acciones necesarias para garantizar el acceso a una formación educativa de calidad, integradora e incluyente (Azua et al., 2020).

Se **justifica el tema de la investigación** porque el Sistema Educativo Ecuatoriano contempla un diseño curricular que ha sufrido varias adaptaciones y que sustenta las relaciones que se establecen entre los agentes que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje; además, estipula las áreas de estudio con las destrezas, habilidades y demás esquemas cognitivos que debe desarrollar el educando, para cumplir con el perfil de salida de cada nivel académico (Chiluisa, 2023).

Entre estas áreas de estudio se encuentra precisamente la asignatura de Lengua y Literatura, cuyo abordaje comienza desde edades tempranas en el nivel inicial y se extiende hasta el Bachillerato General Unificado, por cuanto es un pilar fundamental para desarrollar de forma progresiva y secuencial, las habilidades de escuchar, hablar, leer y escribir. Sin embargo, no siempre se aprovechan las potencialidades de las Tecnologías de la comunicación e Información para desarrollar dichas macro destrezas lingüísticas, de modo que se pueda promover el desarrollo de los dominios cognitivos y garantizar un aprendizaje de calidad.



En este sentido, según la Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador [LOEI] (2011), “es fundamental garantizar el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, porque mejora la motivación del estudiante, fortalece las habilidades lingüísticas y sirve de enlace entre los contenidos abstractos y las acciones planificadas por el docente” (p. 12); en otras palabras, la inserción de dichas herramientas tecnológicas, permite establecer un ambiente de aprendizaje interactivo, donde el estudiante se convierte en protagonista de su formación académica. Por tanto, permite desarrollar las macro destrezas lingüísticas desde un enfoque integral y multidisciplinario.

Adicionalmente, el aprendizaje de la lengua materna y las habilidades lingüísticas que conlleva su abordaje, es un fundamento que sustenta el diseño curricular de cualquier sistema educativo, por cuanto, cumple un rol esencial para concretar con los pilares de la educación estipulados por la UNESCO, que son: aprender a aprender, aprender a ser y aprender a vivir y convivir juntos.

Según Salvatierra y Game (2021), las macro destrezas lingüísticas le permiten al estudiante comunicarse con su entorno próximo en distintas situaciones y/o contextos, acceder a un sin número de contenidos de forma oral o escrita, profundizar en los nuevos conocimientos valiosos para su comunicación diaria y mejorar su interacción social a partir de las diferentes situaciones comunicativas.

Por lo tanto, la escuela como espacio que propicia la cohesión social entre los educandos con diferentes rasgos sociales, culturales y experiencias personales, genera una valiosa oportunidad de aprendizaje para adquirir y/o fortalecer las macro destrezas lingüísticas. Estas habilidades serán los pilares fundamentales en la formación integral de los estudiantes, porque repercuten de manera directa en su desarrollo académico y la consecución de las metas planteadas en cualquiera de las asignaturas que formen parte del subnivel educativo en el que se encuentre (Venegas & Romero, 2024).

Ante esta realidad y en consonancia con lo expresado por Colomer (2019), se coincide con este autor, que el docente es un mediador del proceso de enseñanza y mucho más cuando se alude al área de Lengua y Literatura, porque tiene la responsabilidad de promover un ambiente de aprendizaje dinámico y enriquecedor, para que los estudiantes desarrollen dichas



habilidades lingüísticas de manera activa, a partir del enfoque interdisciplinario que posee el propio currículo, en aras del desarrollo efectivo de las macro destrezas lingüísticas.

Esta aseveración es corroborada por especialistas como Fierro y Mañalich (2019), quienes refieren que resulta fundamental que las actividades propuestas en un periodo de clase, se ejecuten de manera organizada y secuencial, haciendo uso de materiales que fomenten la creatividad, la participación protagónica de los estudiantes, y el adecuado uso de los medios de enseñanza y los métodos problémicos.

En la actualidad, el continuo apogeo de la tecnología en el ámbito educativo, ha propiciado un sin número de herramientas innovadoras las cuales pueden ser utilizadas en el abordaje de la disciplina Lengua y Literatura, configurando un ambiente de aprendizaje donde el estudiante interactúe con ciertos contenidos de forma autónoma, crítica y reflexiva, convirtiéndose en constructores activos de su propio conocimiento. Estos recursos digitales deben ajustarse a las necesidades individuales y/o colectivas de los discípulos, las características del contexto donde se lleva a cabo el proceso de formación académica y los objetivos pretendidos en un periodo de tiempo determinado (Garrido et al. 2020).

También es justo destacar que muchos estudiosos del tema, revelan que las herramientas tecnológicas son recursos valiosos para garantizar un ambiente de aprendizaje dinámico y motivador. Asimismo, reiteran, que las actividades propuestas por el docente deben partir de las experiencias previas del educando, debiendo incorporar los recursos que estime conveniente acorde con las necesidades, los objetivos que se pretenden conseguir en un periodo de tiempo determinado.

En los últimos años se han abordado estudios a nivel internacional, los cuales analizan la significación y necesidad que conlleva la inserción de las herramientas de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el contexto educacional de carácter formal. Según Gallo et al. (2021), existe una variedad de dichos avances tecnológicos y pueden adaptarse a todos los niveles educativos, consiguiendo una mejor interacción entre los estudiantes y el docente. Esta premisa es corroborada por Fernández et al. (2020), quienes la valoran como una innovación relevante en la formación académica de un individuo, por cuanto sus características favorecen la motivación y el trabajo colaborativo, al generar nuevas formas de comunicarse y acceder a contenidos valiosos de información.



Paralelo a lo referido, de acuerdo con Gabarda et al. (2022), en Europa la integración de las herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza - aprendizaje, es un hecho más que necesario porque busca la participación de los adolescentes quienes prefieren este tipo de enseñanza. Por ello, el docente puede utilizarlos de forma transversal o específica, dependiendo del nivel académico y la materia abordada. Así mismo, se reitera por Peralta et al. (2023), que los años que transcurrió la pandemia del Covid 19, en la región de América Latina las TIC se han consolidado como herramientas fundamentales para conseguir una educación más dinámica e innovadora.

No obstante, hay ciertos desafíos que condicionan su uso, tal es el caso de la brecha digital caracterizada por la falta de equipos tecnológicos, conexión a internet, un limitado dominio por parte de los docentes y la carente gestión de las instituciones educativas por una mejor capacitación de los mismos.

De la misma forma, atendiendo a lo expuesto por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2024), el uso de las herramientas digitales es una necesidad primordial para garantizar el derecho a la educación reconocido en algunos países de América Latina, sobre todo en aquellos que se encuentran frecuentemente envueltos en crisis de carácter social, político o cualquier otro conflicto interno.

En los estudios realizados a nivel nacional, por Meza y Moya (2020), refieren que la inserción de las TIC en la educación básica, es un aspecto clave para garantizar un aprendizaje motivador y una alternativa didáctica efectiva para suplir las necesidades y/o diferencias que presenten los educandos. Por ello, el dominio de estas tecnologías es un reto profesional que debe ser afrontado por todos los profesores, indistintamente del área de estudio que tuvieran a su cargo.

En este sentido, Aguirre y Torres (2021), valoran que el personal docente tiene la responsabilidad de participar en un permanente proceso de actualización y profesionalización pedagógica, en aspectos relacionados con la aplicación de dichas herramientas innovadoras, puesto que favorece en la formación del estudiante y la consecución de las metas establecidas.

Por consiguiente, el tratamiento a las macro destrezas en el área de Lengua y Literatura, requiere del enfoque inter disciplinario y multidisciplinario, porque la comunicación tanto oral



como escrita, es la vía para aprender cualquier contenido de las diversas asignaturas, de modo que el estudiante llegue a explicar, analizar, contrastar, argumentar, generalizar, exponer, y otras funciones cognitivas que facilitan la organización de sus ideas y posterior expresión mediante el lenguaje, respetando los códigos y otras normativas que rigen un idioma determinado (Rojas, 2020).

El desarrollo de estas habilidades lingüísticas resulta más que imprescindible en el tratamiento a todas las disciplinas del currículo que forman parte de un nivel educativo, por tanto, el docente tiene la responsabilidad de prever los recursos y las acciones necesarias para que el estudiante adquiera las macro destrezas de forma efectiva. Ante esta realidad, los recursos digitales interactivos son una alternativa viable en la consecución de un proceso de enseñanza dinámico, que favorezca la participación protagónica del educando, quien aprenderá de forma crítica, mediante la práctica y sin limitarse únicamente a textos impresos.

A nivel internacional, según el informe propiciado por el Grupo Banco Mundial [GBM] (2022), el 70% de estudiantes que cursan el nivel primario con una edad que oscila entre los 5 a 12 años, evidencian serias dificultades para escuchar, hablar, leer y escribir, una situación que afecta no solo al área de Lengua y Literatura, sino a todas las asignaturas que forman parte de la malla curricular vigente en el Sistema Educativo Formal de un país.

De acuerdo con la UNICEF (2022), los niveles de aprendizaje de las macro destrezas lingüísticas son bajos, una realidad que deriva en gran medida de la continua decadencia pedagógica, puesto que las acciones ejecutadas en los salones de clases, resultan en ocasiones memorísticas lo que limita el potencial de los escolares y deja entrever el desafío que tienen los profesores para implementar actividades innovadoras.

Ante esta realidad, los contenidos interactivos propiciados por las herramientas tecnológicas, cobran particular importancia dentro de la formación académica de los discípulos de la Unidad Educativa “Camino al Bello Amanecer”, por cuanto su inserción no requiere grandes requerimientos de Hardware o Software y son fáciles de adaptar a diferentes contenidos y/o necesidades de los escolares. Estas características los consolidan como una alternativa viable y efectiva que debe considerar el docente para enriquecer el ambiente de enseñanza y estimular la creatividad en las clases de Lengua y Literatura, lo cual se refleja en un mejor nivel de aprendizaje de las macro destrezas lingüísticas.



A través de la observación a clases y la entrevista a docentes se pudo realizar un diagnóstico fáctico que arrojó las siguientes manifestaciones:

- Los docentes aún no aprovechan las herramientas digitales en el área de Lengua y Literatura.
- No siempre se orientan lecturas a partir del uso de la tecnología que permita al estudiante desarrollar la comprensión lectora y propiciar la auto gestión de los conocimientos.
- Insuficiencias en el desarrollo de las macro destrezas lingüísticas en los estudiantes.
- Baja motivación de los estudiantes por cumplir con tareas propuestas en las clases.

Estas manifestaciones fácticas permitieron determinar el siguiente problema científico: ¿Cómo promover los recursos digitales interactivos para desarrollar las macros destrezas lingüísticas de los estudiantes de 10 año en Lengua y Literatura en la Educación General Básica?

Adicionalmente, según el criterio de las investigadoras y el contenido del Proyecto Educativo Institucional (PEI), la institución tiene la obligación de fomentar la inserción de herramientas tecnológicas dentro de sus planificaciones diarias y complementar con actividades realmente significativas.

Bajo esta premisa, **la precisión del tema es:** Contenidos digitales interactivos que contemplen actividades dinámicas, para el logro de la autonomía, el pensamiento crítico y el aprendizaje de las macro destrezas lingüísticas del área de Lengua y Literatura, con los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa “Camino al Bello Amanecer”.

De igual manera, se precisa como **objeto de la investigación.** Proceso de atención sistemática a las macro destrezas en Lengua y Literatura en el 10 año de la EGB.

En cuanto al **objetivo general** de la investigación: Diseñar sesiones de aprendizaje mediante el uso de contenidos digitales interactivos que fomenten la autonomía, el pensamiento crítico y el aprendizaje de las macrodestrezas lingüísticas en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de décimo año de EGB.



Las preguntas científicas se delimitaron de la siguiente manera:

1. ¿Cuáles son los referentes teóricos de las herramientas digitales interactivas para promover el desarrollo de las macro destrezas en los estudiantes del 10 Año de la EGB?
2. ¿Cómo diagnosticar las problemáticas de los educandos y los docentes del 10 año de EGB de la Unidad Educativa “Camino al Bello Amanecer”?
3. ¿Cómo diseñar acciones para promover desde los contenidos digitales interactivos el desarrollo de las macro destrezas lingüísticas en los estudiantes?
4. ¿Cómo validar la implementación de las acciones en el proceso didáctico de la Lengua y la Literatura en el 10 Año de EGB?

La **idea a defender** se determina como: La aplicación de variados contenidos digitales interactivos que contemplen actividades dinámicas en las clases, permitirá mejorar el desarrollo de las macro destrezas lingüísticas en Lengua y Literatura, para promover un aprendizaje superior en los estudiantes de décimo año de EGB.

**Las categorías de la investigación** fueron las macrodestrezas lingüísticas y los recursos digitales interactivos.

La **variable dependiente** es: El uso de recursos digitales interactivos; y la **variable dependiente** es: El desarrollo de las macrodestrezas lingüísticas.

En cuanto a los **objetivos específicos** de la investigación, fueron los siguientes:

- Fundamentar teóricamente los contenidos digitales y las macro destrezas lingüísticas de Lengua y Literatura.
- Diagnosticar el nivel de desarrollo de las macro destrezas de Lengua y Literatura en los estudiantes de décimo año mediante la aplicación de un Test
- Diseñar sesiones de aprendizaje con contenidos interactivos propiciados por distintas herramientas digitales, para el tratamiento a las macro destrezas lingüísticas en Lengua y Literatura.
- Validar la propuesta aplicada a través de la entrevista a especialistas.



Bajo esta premisa, el desarrollo de la investigación requirió el uso de métodos teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos.

***Métodos teóricos:***

- **Deducción e inducción;** a partir del estudio de los elementos particulares del fenómeno que se estudia, se podrá establecer las conclusiones pertinentes.
- **Análisis y síntesis; proceso** que permitirá organizar, analizar y sintetizar de forma breve y concisa todas las bases teóricas que sustenten el desarrollo de la investigación.

***Métodos empíricos:***

- **Observación;** proceso que se aplicará para determinar la actitud del docente y estudiante durante el proceso de enseñanza aprendizaje.
- **Prueba pedagógica a los estudiantes;** cuyo instrumento permitirá comprobar las dificultades de los estudiantes en torno al desarrollo de las macro destrezas lingüísticas.
- **Análisis de documentos;** conocer las orientaciones emanadas de los documentos rectores de la enseñanza, que posibiliten apropiarse de orientaciones didácticas y pedagógicas para el grado y la asignatura.
- **Entrevista a directivos;** para comprobar las falencias referidas al proceso de enseñanza aprendizaje de las macro destrezas y las habilidades en el uso de las herramientas digitales.
- **Entrevista a especialistas:** con el objetivo de constatar la factibilidad y el impacto de la implementación de los contenidos digitales en las clases de Lengua y Literatura, para el desarrollo de las macrodestrezas lingüísticas de los estudiantes.

***Método matemáticos estadísticos:***

- **Análisis porcentual;** permitirá sintetizar los resultados obtenidos en forma de porcentajes, facilitando su respectivo análisis e interpretación.
- **Estadística descriptiva;** permite realizar valoraciones cuantitativas y cualitativas de los resultados de la aplicación de los instrumentos empíricos.



En lo que concierne a las **categorías** consideradas en la presente investigación, son las siguientes: Proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura; Los recursos digitales interactivos; y, Las macro destrezas lingüísticas de los estudiantes.

Adicionalmente, la **población** que se considerará está conformada por 108 estudiantes pertenecientes al décimo año de Educación General Básica, divididos de la siguiente manera: Décimo A: 35 - Décimo B: 37 - Décimo C: 36. En cuanto al número de docentes, seleccionado es 12 profesores de la institución, quienes se desempeñan con nombramiento definitivo.

En lo referente al **tipo de Investigación**, es el método acción participativa, porque parte de las problemáticas de un centro educativo en aras de transformar la situación real a una situación deseada, donde se revelen nuevos modos de actuación de los estudiantes y los docentes. Se utiliza el enfoque mixto, por cuanto según el criterio de Matas (2018), posibilita la aplicación de instrumentos empíricos, y otros a partir de la valoración de los resultados cualitativos y cuantitativos.

El aporte práctico de la presente investigación, será el diseño de sesiones de aprendizaje mediante el uso de contenidos digitales interactivos que fomenten la autonomía, el pensamiento crítico y el aprendizaje de las macro destrezas lingüísticas de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura 10 Año EGB.

Por su parte, **la importancia y necesidad social** se revelan con el uso de las TIC desde los contenidos interactivos, en aras de lograr la motivación de los estudiantes por aprender y desarrollar su lengua materna. De igual manera, estimular las habilidades digitales de modo que sean capaces de prepararse para la vida social y para estudios superiores. Asimismo, promueve valores de amistad, colaboración y disciplina y responsabilidad al interactuar con sus colegas de grupo.

Adicionalmente, **la novedad de la investigación** consiste en transitar de una clase tradicional a una más desarrolladora, a través del uso de los contenidos digitales interactivos, los cuales serán enriquecidos por los docentes, con actividades que serán evaluadas a partir de las dificultades del grupo escolar, de modo que se logren niveles superiores en el aprendizaje, porque el estudiante es capaz de auto gestionar los nuevos dominios cognitivos.



En lo referente a la **actualidad científica**, la práctica educativa en cualquier nivel de enseñanza requiere preparar a los estudiantes a partir del desarrollo de habilidades lingüísticas y en el uso de las herramientas tecnológicas, pero mucho más cuando se preparan para transitar al Bachillerato, solo así aprenderá a estudiar y aprender de forma autónoma y colaborativa.

La investigación se organizó bajo la siguiente estructura y contenido: En el Capítulo 1, denominado Marco Teórico, se procedió a describir de manera breve y concisa, los diferentes antecedentes investigativos, las bases teóricas y el marco legal que sustenta el desarrollo de la problemática abordada, haciendo uso de fuentes de información científicas debidamente validadas y referidas a través de la normativa APA 7ma Edición.

En el capítulo 2, denominado Metodología y Estudio diagnóstico, se describieron aspectos puntuales de la investigación, los métodos utilizados, los instrumentos aplicados para recolectar información y el análisis general de los resultados obtenidos con su respectiva interpretación.

En el capítulo 3, denominado Descripción de la propuesta de acción, se detalló la modelación de la propuesta planteada, el proceso de validación y los resultados que se obtuvieron al validar la propuesta respectiva.

Posteriormente, los resultados de mayor trascendencia fueron especificados en las conclusiones; así mismo, se plantearon las recomendaciones que se cree pertinente considerar a futuro en relación con los resultados obtenidos. Por último, se recopilaron todas las referencias bibliográficas utilizadas para sustentar el desarrollo de la investigación y los anexos respectivos.



## **CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO REFERENCIAL**

### **1.1. Antecedentes investigativos**

El uso de las herramientas TIC dentro del ámbito educativo, facilitan el acceso a información codificada en distintos formatos de manera rápida y sencilla, lo que representa un ahorro significativo de tiempo y dinero; así mismo, son recursos que permiten compartir datos de forma instantánea o inmediata, sin importar el lugar en el que se encuentre el usuario y finalmente, propicia el diálogo o la comunicación bidireccional entre varios individuos, indistintamente de la ubicación geográfica de cada uno de ellos (Castillo, 2020).

En este sentido, las herramientas tecnológicas promueven la educación de tipo ubicua, haciendo referencia a un proceso de enseñanza - aprendizaje, en el que los estudiantes pueden acceder a los contenidos y tareas planificadas por el docente, como parte de su formación académica, en cualquier momento y lugar que se encuentra, debiendo disponer de una conexión estable al servicio de internet.

Esta realidad representa una alternativa fiable para garantizar que todos los ciudadanos/as tengan la oportunidad de acceder a una educación de calidad y desarrollar las habilidades o competencias necesarias, para que logren adaptarse a un contexto y/o situación determinada (Cardozo, 2022).

Las razones antes expuestas, permiten introducir en la asignatura Lengua y Literatura un espacio interactivo gracias al uso de las tecnologías que abren un espacio al aprendizaje de los estudiantes en colaboración con otros colegas de grupo, lo que permite el tratamiento a los valores, de amistad, laboriosidad, disciplina entre otros.

En este sentido en Brasil, lo referido al respecto por Hajar et al. (2023), destaca la significación del uso de juegos digitales porque ha sido una alternativa favorable para el desarrollo de la lectoescritora, debiendo considerar temáticas que despierten el interés de los educandos y al mismo tiempo guarden relación con las características de su edad e identidad cultural.

En el Ecuador, el estudio de Escobar (2021), profundiza en Lengua y Literatura destacando que el docente debe desarrollar una serie de competencias propias de dicha área de



estudio y para ello, requiere dominar los nuevos recursos digitales que promuevan la interacción de los estudiantes y garanticen la adquisición de aprendizajes significativos. Esta premisa concuerda con lo referido por Bravo y Quezada (2021), quienes concluyen que las herramientas tecnológicas, facilitan el análisis de textos complejos y posibilitan el desarrollo de destrezas lingüísticas necesarias para su interacción social, siendo fáciles de adaptar a las necesidades del alumnado y a las características de su contexto sociocultural.

Desde esta óptica, los recursos didácticos permiten establecer un ambiente de aprendizaje dinámico y enriquecedor, donde el estudiante sea el protagonista activo del proceso educativo y su accionar sea de forma participativa, tomando como base sus experiencias previas, lo cual lo prepara para la vida social ampliando su pensamiento crítico.

En la actualidad, se cuenta con un sin número de materiales didácticos que favorecen el desarrollo de aprendizajes significativos en el área de Lengua y Literatura, sin embargo, la mayoría de los docentes se inclina por una metodología tradicional, donde prima la memorización de información plasmada en textos impresos. Esta realidad revela en ocasiones, la falta de aprovechamiento del uso de las TIC que fomente la participación de los educandos y propicie un escenario donde se logre el desarrollo de las habilidades comunicativas o destrezas lingüísticas necesarias para interactuar en los diferentes contextos.

Incluso Pérez (2019) en las publicaciones españolas acerca del tema, destaca la necesidad de lograr desde la escuela primaria, algunas habilidades en TIC en aras de alcanzar mejores resultados académicos de los estudiantes. Sin olvidar, que las tecnologías activan los procesos mentales y el desarrollo de la lengua materna.

Carneiro, Toscano y otros (2021) presentan un libro muy integrador para la tesis que se elabora, denominado “Los desafíos de las TIC para el cambio educativo”, donde aparecen variados artículos que evalúan, caracterizan y ofrecen aportes de cómo potenciar los recursos digitales o herramientas digitales a los estudiantes en los diferentes grados.

Asimismo, en España se enfatiza desde el 2022 por Sánchez y Rodríguez en su libro Didáctica de la Lengua y la Literatura y las nuevas tecnologías, en una mirada actualizada para revitalizar nuevas prácticas en el aula, al destacar el uso interactivo de los recursos tecnológicos. También Melguizo (2022) en esa región ha escrito un texto de Didáctica de la



Lengua Española y la Literatura desde las tecnologías, de gran significación porque evalúa la necesidad de activar los conocimientos desde nuevos métodos, procedimientos didácticos que permitan un adecuado aprendizaje de los estudiantes.

Considerando lo referido, se puede deducir que el uso de recursos digitales interactivos propiciados por medio de distintas herramientas tecnológicas, son alternativas didácticas fiables para que los estudiantes logren desarrollar las habilidades comunicativas o destrezas en el área de Lengua y Literatura, lo que mejora su capacidad comunicativa y facilita el desarrollo de relaciones interpersonales y la asimilación de otros dominios cognitivos.

## **1.2. Bases teóricas**

### **1.2.1. El proceso de enseñanza aprendizaje**

La educación es referida por Martínez (2022), como un “proceso lógico que contempla la ejecución ordenada y secuencial de una serie de acciones con la finalidad de afianzar distintos conocimientos, habilidades y valores que coadyuven en su adaptación e interacción social frente a un contexto o situación determinado” (p. 171); en otras palabras un accionar intencionado que pretende la formación integral del ser humano, desde su dimensión física, cognitiva y psicoafectiva, sin diferir sexo, edad cronológica, condición socioeconómica o identidad cultural del individuo.

De acuerdo con Charcory (2023), la educación puede ser abordada desde una modalidad formal, lo que conlleva la ejecución de actividades debidamente planificadas por un experto en cierto asunto o fenómeno, haciendo uso de distintos recursos y/o espacios en una institución educativa, donde se tenga en cuenta la malla curricular establecida por el sistema educativo, con el objetivo de concretar un perfil de salida acorde con las demandas sociales de una circunscripción territorial. Por otro lado, es informal al ejecutarse en cualquier lugar, sin planificación alguna y por medio de las experiencias propias de cada persona, siendo el resultado de aprendizajes empíricos adquiridos en sus diarias relaciones interpersonales.

Según los presupuestos teóricos acerca del tema Abreu et al. (2018), aluden a los procesos de enseñanza y aprendizaje desde una visión más integradora porque representan una unidad, enfocada en contribuir a la formación integral de la personalidad del estudiante y en



favorecer la adquisición de los diferentes saberes: conocimientos, habilidades, competencias, destrezas y valores.

La pedagogía como Ciencia de la Educación tiene entre sus categorías: la formación, educación, instrucción, enseñanza y aprendizaje y desarrollo, las cuales forman una unidad dialéctica en el contexto áulico y requieren de una actualización constante del docente a partir de los contenidos de las disciplinas que imparte, pero donde no debe obviar la incorporación de las TIC.

En este sentido, se coincide con otros investigadores que la formación académica del ser humano es un pilar fundamental para propiciar distintos avances y/o descubrimientos, que contribuyen de manera directa en la satisfacción de sus necesidades básicas, la superación de las desigualdades sociales y el desarrollo sostenible, al configurar un escenario favorable para el bienestar y supervivencia de las presentes y futuras generaciones (Galiano & Tamayo, 2019).

Esta aseveración es corroborada por Osorio et al. (2021), quienes destacan que se erige como un accionar abordado de manera intencionada, durante todas las etapas que forman parte del ciclo vital del ser humano, con el objetivo de propiciar su desarrollo artístico, intelectual, afectivo, físico y moral, es decir, transmitir, afianzar y fortalecer distintos saberes, valores, habilidades y otras aptitudes establecidas por el Sistema Educativo de un país, estas valoraciones reconocen la formación del niño, adolescente y joven desde lo educativo.

Por consiguiente, este proceso contempla un acto comunicativo activo y participativo, que conlleva el diseño e implementación de estrategias metodológicas que configuren un escenario enriquecedor, para concretar los objetivos planteados en un nivel y periodo de tiempo determinado.

Acercas de la Pedagogía y la Didáctica han sido muchos los autores que han profundizado en su objeto, categorías, principios, leyes. En el plano internacional se encuentra en España a Pérez (2016) Coll (2019) en América a Díaz (2021), Zayas (1998), entre otros, quienes ya insisten en el uso de la tecnología desde lo pedagógico, porque la era digital en la que viven los ciudadanos, requieren de cambios didácticos y pedagógicos en los contextos áulicos para garantizar experiencias de aprendizaje significativas.



Desde esta perspectiva, se asume proceso de enseñanza aprendizaje de los estudios de Pérez et al. (2024), cuando conceptualiza “el espacio físico o virtual donde se pone de manifiesto la interacción continua entre el profesor y los estudiantes, con la finalidad de desarrollar ciertos esquemas cognitivos y destrezas pretendidas en un área de estudio determinada” (p. 6); es decir, contempla todas las acciones previstas por el docente y que se ejecutan en base a una planificación, acorde con las necesidades del grupo estudiantil, los objetivos propuestos por el sistema educativo y las características socioculturales donde se desarrolle dicha formación académica.

Por consiguiente, la enseñanza – aprendizaje tiene lugar de acuerdo con los programas educativos propuestos por la malla curricular, y teniendo en cuenta las características del contexto donde se desarrolle. De igual manera, según la publicación de Mora (2020), y otros autores, en cualquier proceso educativo intervienen los siguientes agentes: los docentes, los estudiantes, los padres de familia, las autoridades y el entorno ambiental, elementales para el desarrollo de la integralidad de la personalidad del adolescente.

De modo que el docente, es el profesional debidamente capacitado, para planificar las acciones y prever los recursos que permitan establecer un ambiente de aprendizaje idóneo, debe garantizar la participación del estudiante y la adquisición de los conocimientos en un periodo de tiempo determinado. Por su parte el estudiante, conforma el grupo de individuos que participan del proceso educativo de forma intencionada y debe cumplir con todas las acciones planificadas por el docente, siempre que sean motivadoras e interesantes para él.

Por su parte otro agente de suma relevancia son los padres de familia, porque constituyen los representantes legales de los estudiantes, siendo responsables de brindar un seguimiento continuo o permanente al desarrollo de sus hijos, con la finalidad de identificar y brindar niveles de ayuda para una formación educativa adecuada.

En este mismo sentido, las autoridades, son los agentes encargados de gestionar las acciones pertinentes dentro de la institución, para garantizar el acceso a una educación de calidad y las mismas oportunidades de desarrollo. Cobra particular significación el *entorno ambiental o contexto sociocultural* como también ha sido denominado en otras regiones, Rodríguez (2019) lo refiere como todos los elementos bióticos y abióticos que estimulan o entorpecen el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje.



Atendiendo a la publicación de Pavón et al. (2020), se valora que el proceso de enseñanza – aprendizaje es un acto intencionado que conlleva la ejecución de distintas actividades previamente planificadas por el docente, requiriendo ciertos recursos didácticos que se adapten al objetivo pretendido y las necesidades de los educandos, con el objetivo de que participen activamente y logren adquirir, procesar, comprender y aplicar ciertos conocimientos en su diario bregar estudiantil. De esta forma se evidencian las relaciones de los distintos factores internos y externos, los cuales tienen la capacidad de favorecer o limitar el rendimiento académico de los educandos en un periodo de tiempo determinado.

Como fundamentos psicológicos resultan vitales para su abordaje, *los factores internos*, referidos por Martínez et a. (2020), como “todos los aspectos inherentes de la persona que inciden en su capacidad para cumplir con las actividades propuestas por el docente y lograr aprender los esquemas cognitivos pretendidos en un proceso educativo” (p. 107); es decir, un conjunto de elementos que se ponen de manifiesto a nivel cognitivo, motivacional, emocional y en el desarrollo conductual, los cuales mejoran o condicionan la forma en que un individuo procesa la información e interactúa con su entorno a partir de sus experiencias previas.

Entre los principales factores internos se encuentran: *la inteligencia*, que conlleva la capacidad intelectual que dispone un individuo para comprender e interpretar situaciones abstractas; donde los procesos superiores del cerebro como: *la memoria, la atención y la concentración*, los cuales mejoran la predisposición del educando y facilitan el almacenamiento de nuevos esquemas cognitivos; *el estilo de aprendizaje*, contempla las características individuales que definen la forma en que receptan y procesan la información compartida en clases; la *autoestima*, se refiere a la percepción personalizada de sí mismo. Asimismo, la *motivación*, es el impulso psíquico que promueve el accionar de la conducta del mismo, hasta concretar un fin establecido; *la actitud positiva* hacia el aprendizaje, aumenta la predisposición de participar de las acciones propuestas por el docente (Murillo y Martínez, 2019).

Desde esta óptica, las autoras del presente estudio, valoran que todos estos aspectos internos interactúan de forma compleja durante el proceso pedagógico o didáctico y su incidencia varía significativamente, dependiendo de las características del estudiante y las orientaciones del docente. Adicionalmente, dichos factores son necesarios en el desarrollo académico de un individuo, por cuanto, están ligados al nivel de interés o predisposición con



la que participen de las actividades planificadas, de forma que mejora o dificulta la retención y comprensión.

Por otro lado, *los factores externos* son aquellos aspectos que provienen del entorno sociofamiliar y educativo del educando, los cuales tienen la capacidad de comprometer la consecución de los objetivos planteados por el docente, acorde con la malla curricular establecida por el sistema educativo de un país. Entre los principales elementos se encuentran: el ambiente familiar, la calidad de la enseñanza, la identidad cultural, la condición económica y los valores de su comunidad (Murillo y Martínez, 2019).

Se coincide con los criterios de los especialistas, que el *ambiente familiar*, implica el apoyo recibido por la familia y la dotación de los recursos necesarios para que los estudiantes puedan cumplir con las actividades planteadas por el docente; *la calidad de enseñanza*, el nivel de compromiso de los profesores y la disponibilidad de los recursos que mejoren el ambiente de aprendizaje donde interactúen los educandos; donde cobra particular interés *el contexto económico*, que limita o posibilita nuevas oportunidades formativas.

Por último, *la identidad cultural*, contempla las creencias, costumbres, valores, tradiciones culturales y orales, historia entre otras, que caracterizan al país y se revelan en el colectivo pedagógico, de modo que influyen en su actitud académica. Estos componentes de la cultura están inmersos en el contexto sociocultural donde habita el estudiante con su familia, y se convierte en un espacio de conocimientos previos y de comunicación constante.

En general, los elementos que forman parte de los factores externos, tienen la capacidad de facilitar o comprometer el éxito del proceso de aprendizaje, por cuanto, la dotación de ciertos recursos puede representar una oportunidad para mejorar la autoestima, el interés y la motivación de los educandos, configurando un escenario favorable para el desarrollo de las habilidades físicas, cognitivas y psicoafectivas. Por ello, resulta necesario profundizar en los componentes del proceso de enseñanza aprendizaje.

### **1.2.2. Componentes y fases del proceso de enseñanza – aprendizaje**

Para el docente resulta significativo dominar los componentes del proceso de enseñanza aprendizaje, desde las diferentes miradas curriculares y los enfoques educacionales propios de



cada región en el mundo. En este sentido, según la investigación abordada por Agama et al. (2020), los componentes inmersos en la dinámica del proceso de enseñanza – aprendizaje son los contenidos, la metodología, los objetivos, los medios, la planificación y la evaluación. Todos estos elementos interactúan entre sí y propician el desarrollo de los esquemas cognitivos, habilidades o aptitudes pretendidas en un periodo de tiempo determinado, como parte de la formación académica establecida.

*Los contenidos*, según Álvarez et al. (2022), “son los temas establecidos dentro de un programa escolar y propician la adquisición de los conocimientos, destrezas y/o aptitudes que coadyuvan en la formación integral del educando” (p. 219); es decir, donde predominan los saberes científicos, procedimientos, valores y otras habilidades que debe alcanzar el estudiante durante su etapa escolar, favoreciendo su adaptación e interacción social.

Según la publicación de Rochina et al. (2020), valora que *la metodología* responde a la interrogante cómo enseñar y conlleva las estrategias implementadas por el docente para concretar los aprendizajes esperados en un grupo estudiantil, es decir, agrupa todas las acciones planificadas y ejecutadas de manera ordenada dentro y fuera del salón de clases, acorde con las necesidades de los estudiantes y las características del contexto donde se ejecute el proceso educativo, favoreciendo el logro de los objetivos planteados.

*Los objetivos*, Rodríguez et al. (2022), refieren que son todas las metas que se pretende concretar a corto o largo plazos, como parte de un proceso de enseñanza aprendizaje. En otras palabras, son los fines que debe alcanzar un educando acorde con lo estipulado en el Sistema Educativo, respondiendo a la interrogante para qué enseñar. Según las autoras del presente estudio, incluyen los saberes, actitudes y otras destrezas que el educando tiene que adquirir como resultado de un programa educativo ejecutado en un contexto y periodo de tiempo determinado.

Por tanto, se concuerda con Murillo y Martínez (2019), *los medios* son los recursos utilizados para ejecutar una estrategia metodológica y concretar las acciones que haya planificado con anterioridad; de modo que se contemplan todos los materiales o componentes activos del proceso educativo, que permiten mejorar el interés y/o predisposición de los estudiantes, como resultado de una efectiva interacción con el docente, lo que favorece el logro de los objetivos planteados.



*La planificación*, según la publicación de Carriazo et al. (2020), “es la organización intencional del proceder de un docente y permite articular los contenidos, los objetivos, las estrategias metodológicas, los recursos y la evaluación de los aprendizajes que desarrolle un estudiante” (p. 89); en otras palabras, es una herramienta fundamental dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, por cuanto, permite prever todas las acciones que el docente debe considerar, para que los educandos logren asimilar los conocimientos, destrezas o habilidades pretendidas en un área de estudio.

Finalmente, según lo expuesto por Ley y Espinoza (2021), se encuentra *la evaluación*, de gran significación para el docente, porque permite dar seguimiento al desarrollo cognitivo del estudiante, la cual confluye como una valoración cualitativa y/o cuantitativa del desempeño académico. De esta forma se corrobora la valoración de los logros alcanzados por el educando y las posibles dificultades que condicionan su formación integral, información clave para realizar ajustes o replantear la planificación pedagógica, dando respuesta a la interrogante qué se logró y qué se debe mejorar.

Se coincide con los aportes de Trujillo (2019), cuando valora que el proceso de enseñanza – aprendizaje no es un hecho lineal, al contrario, contempla un conjunto de actividades que se ejecutan de forma ordenada, secuencial y cíclica, con la finalidad de que los agentes educativos interactúen de forma permanente, logrando adquirir distintos conocimientos, habilidades y valores que faciliten la adaptación e interacción social los educandos frente a un contexto y/o situación determinada. En este sentido, según el estudio abordado por Sandoval et al. (2022), se puede considerar las siguientes fases:

*Durante la recepción de información*, el docente comparte ciertos datos por medio de los recursos didácticos y el estudiante logra captarlos a través de la vista, el oído o el tacto; es decir, los estímulos propiciados en el escenario de aprendizaje, son fundamentales para que el cerebro del educando, logre asimilar y procesar los nuevos dominios cognitivos.

*La codificación*, permite al estudiante interpretar la información que ofrece el docente, desde sus funciones cerebrales y en base a sus experiencias, para finalmente almacenar dichos esquemas cognitivos en la memoria y lo vaya incorporan en su vida escolar y diaria de esta forma se apropia de nuevos saberes. De igual manera, este proceso también conlleva una transformación de toda la información recibida, que le posibilite aprender de manera más fácil.



*El procesamiento*, es la información que guarda en la memoria del educando, luego es procesada y se organiza adecuadamente, para que su recuperación sea fácil y pueda utilizarse cuando la situación lo amerite. Este accionar conlleva el planteamiento de ciertas asociaciones entre diferentes esquemas cognitivos y la integración de nuevos datos con el conocimiento que disponga en su memoria.

*La retención*, se valora como un proceso de continua repetición de la información compartida por el docente, con la finalidad de que se mantenga almacenada en la memoria a largo plazo y pueda ser recuperada para utilizarse en situaciones específicas de su diario aprendizaje. En cambio, *la recuperación*, es la fase que contempla el acceso a la memoria del educando, para seleccionar y aplicar el conocimiento o habilidades que requiera en un momento dado, dependiendo de la complejidad en la que se encuentre.

### **1.2.3. Las macrodestrezas lingüísticas y su importancia en la formación educativa**

A nivel internacional, Garro (2019), Padilla et al. (2020), Salvatierra y Game (2021), entre otros, refieren que las destrezas lingüísticas son habilidades fundamentales en cualquier ámbito de acción del ser humano, por cuanto, mejora la percepción de todo lo que le rodea, fortalece la autoestima personal y la autoconfianza, aspectos necesarios para garantizar efectivas relaciones interpersonales y el desarrollo de una convivencia armónica.

En Perú, Mendoza et al. (2023), afirma que las destrezas lingüísticas son un pilar clave en la consecución de los objetivos pretendidos en un proceso educativo formal, por cuanto, contemplan diversas habilidades que le permite acceder a un vasto contenido de información y propicia un aprendizaje dinámico y enriquecedor. Estas razones revelan su significación para la vida en cada uno de los estudiantes y facilita la consecución de los objetivos de cada grado.

En Cuba, Rosado et al. (2024), afirman que dichas habilidades son capacidades comunicativas que favorecen la interacción entre los educandos y mejoran las relaciones con el entorno próximo. En Ecuador, Ramírez et al. (2020), Becerra et al. (2023), Alvear y Nauñay (2024), entre otros, concuerdan que dichas capacidades son necesarias para mejorar la capacidad crítica reflexiva de los individuos y convertirse en constructores de nuevos conocimientos.



La adquisición de las destrezas y/o habilidades establecidas en el currículo de Lengua y Literatura, requiere la activación de procesos mentales que promueven la cognición y la capacidad inferencial, las cuales son vitales desarrollar en la etapa de la adolescencia, porque benefician su actividad y comunicación en el aula y son vitales para su tratamiento en esta asignatura.

En definitiva, las destrezas lingüísticas son todas las formas en que puede utilizarse la lengua para propiciar un acto comunicativo, es decir, un conjunto de capacidades propias del ser humano que le permite expresar y transmitir sus ideas, generando un ambiente de interacción dinámica y participativa, que facilita su adaptación y desenvolvimiento frente a un contexto y/o situación determinada (Mendoza et al. 2023).

En lo referente a las macro destrezas lingüísticas, se debe mencionar que son cuatro: escuchar, hablar, leer y escribir; un conjunto de habilidades que desarrolla el ser humano desde edades tempranas, con el objetivo de expresar y comprender las ideas compartidas en su entorno próximo desde un enfoque crítico - reflexivo, aprovechando los diferentes medios de comunicación existentes, siendo elementos fundamentales en la formación integral de cualquier persona (Luzuriaga y Varguillas, 2021).

Las macro destrezas lingüísticas son habilidades de suma importancia en la formación académica de un estudiante, por cuanto le permite comprender y producir el lenguaje hablado, lo que le brinda la oportunidad de acceder a vastos contenidos de información y establecer relaciones interpersonales significativas que deriven en nuevos esquemas cognitivos, competencias y aptitudes necesarias para su desenvolverse (Alvear y Nauñay, 2024).

Según la publicación de Pilozo et al. (2022), las macro destrezas lingüísticas son un grupo de aptitudes que diferencian al ser humano de los demás agentes bióticos que cohabitan en el planeta tierra, ellas permiten sobrellevar un proceso comunicativo adecuado y pertinente, donde el emisor -receptor comprendan las ideas expuestas y puedan participar activamente de un dialogo.

De igual manera, Luzuriaga y Varguillas (2021), las refieren como “los cuatro ejes fundamentales del proceso educativo formal e influyen en la formación de individuos críticos y competentes, que dispongan de las herramientas necesarias para refutar o dar por validas



ciertas afirmaciones” (p. 553); en otras palabras, son capacidades que adquiere el educando de manera progresiva dentro y fuera del salón de clases, permitiéndole acceder a vastos contenidos de información que dinamicen su formación académica y le permitan desarrollar aprendizajes significativos.

En definitiva, las macrodestrezas lingüísticas son habilidades fundamentales para la formación integral del ser humano, por cuanto, le permite comunicarse de forma oral y escrita, lo que le permite interactuar con su entorno próximo de manera activa y desarrollar otros esquemas cognitivos o destrezas que garanticen una mejor adaptación en un contexto determinado.

#### **1.2.4. Didáctica de Lengua y la Literatura para el desarrollo de las macro destrezas lingüísticas**

La malla curricular establecida por el Sistema Educativo del Ecuador, para el área de Lengua y Literatura en el Décimo Año de Educación General Básica, reconoce la importancia de que el estudiante tome el control de su aprendizaje. Por ello, se deben promover acciones y/o recursos que permitan acceder a vastos contenidos de información, fomentar la interacción con sus pares y desarrollar las macrodestrezas lingüísticas (hablar, escuchar, leer y escribir), de modo que se apliquen por ellos en los diferentes escenarios comunicativos.

El abordaje de Lengua y Literatura como parte de las áreas de estudio contempladas en el Sistema Educativo Formal del Ecuador, es un componente fundamental en la formación integral de los estudiantes, porque favorece el desarrollo de ciertas actitudes necesarias para garantizar una convivencia plena y armónica, donde las ideas propias y de todos los individuos que participan del acto comunicativo, sean debidamente valoradas.

De igual manera, el estudiante desarrolla ciertas habilidades lingüísticas necesarias para enriquecer su vocabulario y establecer relaciones lógicas entre los elementos que lo rodea, lo que facilita la interacción comunicativa entre sus colegas de grupo y en la sociedad, de modo que llegue a exponer sus pensamientos de manera clara y precisa, haciendo uso de los recursos que se disponga en un momento y espacio dado (Rodríguez, 2019).



Adicionalmente, de acuerdo con la publicación de Bruzual (2020), esta área de estudio es una herramienta de suma importancia para fortalecer la capacidad de análisis y razonamiento verbal, procesos que le permitirán manejar la lengua materna, de manera acertada y con sentido crítico reflexivo, acorde a las exigencias del momento y las características propias de su entorno próximo. Desde esta óptica, Rodríguez (2019), evalúa que los estudiantes logran desarrollar sus habilidades comunicativas, integrando una buena lectura, escritura y habla, elementos que favorecen su desarrollo y propician nuevas experiencias de aprendizaje que coadyuvan en su formación integral.

Paralelo a lo referido, la relación que mantiene el abordaje de la lengua con la cultura, permite que el estudiante se aproxime de forma crítica a la realidad sociocultural del contexto donde se desenvuelve, al lograr revalorizar y fortalecer los diferentes elementos que forman parte de su identidad personal. En este sentido, el educando se motiva por el desarrollo de actividades enfocadas en la investigación y la toma de conciencia sobre la lengua escrita, recalcando la importancia e implicaciones que conlleva en producción, conservación y transmisión de la diversidad de su cultura, bajo un marco donde prevalezca el respeto y la escucha activa (Escobar, 2021).

En definitiva, el abordaje de los contenidos de la disciplina de Lengua y Literatura resulta una herramienta que favorece el desarrollo intelectual del individuo, lo que implica el desarrollo de su capacidad de análisis y la comprensión de pensamientos abstractos, componentes claves para construir nuevos esquemas cognitivos desde las experiencias propias y no convertirse en simples repetidores de información.

El Ministerio de Educación del Ecuador [MEE] (2020), establece que como parte del diseño curricular que rige el área de Lengua y Literatura para el Décimo Año de Educación General Básica, se consideren los siguientes objetivos:

**O.L.L.4.1.** Reconocer las ventajas y beneficios que la cultura escrita ha aportado en diferentes momentos históricos y en diversos contextos de la vida social, cultural y académica;

**O.L.L.4.2.** Valorar la diversidad lingüística del Ecuador; analizar discursos orales de manera crítica;



**O.L.L.4.3.** Analizar de forma crítica reflexiva, los discursos orales propiciados en torno a temas relacionados con la realidad social de la actualidad.

**O.L.L.4.4.** Realizar actos comunicativos de forma eficiente, exponiendo y respetando los puntos de vista de cada participante, hasta llegar a posibles acuerdos o compromisos.

**O.L.L.4.5.** Participar oralmente en distintos acontecimientos socioculturales y utilizar las herramientas TIC para expresar opiniones y valorar la coherencia de los argumentos.

**O.L.L.4.6.** Realizar lecturas de forma autónoma con fines recreativos y de aprendizaje, utilizando herramientas acordes con las necesidades de los educandos.

**O.L.L.4.7.** Realizar indagaciones sobre ciertos temas y de forma autónoma, por medio de las bibliotecas y los recursos propiciados por las herramientas TIC.

**O.L.L.4.8.** Escribir textos de diferentes tipos y utilizar las herramientas TIC para compartir dichas creaciones.

**O.L.L.4.9.** Utilizar las herramientas TIC para realizar escritos literarios y no literarios, en diversos entornos digitales.

**O.L.L.4.10.** Crear escritos con coherencia y precisión, aplicando los conocimientos lingüísticos y otros recursos estilísticos.

**O.L.L.4.11.** Interpretar textos literarios e identificar las características relevantes del género al que pertenecen dichas producciones.

**O.L.L.4.12.** Explorar la función estética del lenguaje, mediante actividades lúdicas y el uso de recursos propios del discurso literario (p. 83).

Los objetivos que tienen plena relación con el presente estudio, son los que se detallan a continuación: **O.L.L.4.4. - O.L.L.4.5. - O.L.L.4.6. - O.L.L.4.7. - O.L.L.4.8. y O.L.L.4.9.**

De esta manera se evidencia cómo la investigación que se realiza tiene en cuenta los contenidos y objetivos para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, en aras de lograr la correcta comunicación tanto oral como escrita de los mismos, no solo en la asignatura Lengua y Literatura, sino en su aprendizaje y el desarrollo armónico de su personalidad.



La didáctica de la Lengua y la Literatura no cuenta con numerosos textos actuales para la búsqueda de información contextualizada a partir de los cambios que se han producido por la sociedad y las ciencias de forma general, incluso profundizar en temas valiosos para la capacitación de los docentes que imparten esta asignatura tan importante para la Educación General Básica.

En la tesis que se realiza se connota el proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y la literatura como una categoría que asciende en la investigación a partir de sus argumentos pedagógicos y didácticos, que permite ampliar su objeto de estudio y al mismo tiempo, alcanzar niveles superiores en la práctica educativa de los docentes.

Por eso, la necesidad de su connotación a partir de una nueva conceptualización de las autoras de la tesis, como “intercambio dialógico entre docentes- estudiantes y entre los propios estudiantes, para aprovechar los conocimientos previos enriquecidos por la autogestión del aprendizaje, en aras de disfrutar del acto de leer y hablar correctamente, llegando a alcanzar un desarrollo de competencias comunicativas en la sociedad y en el contexto educativo” (Sotomayor y Erazo, 2024).

En el plano internacional se retoma al estudio de Roméu (2015) con un texto muy sugerente para la didáctica de estas asignaturas en Cuba a partir de los nuevos enfoques. En España, Mendoza y otros (2015) revelan la proyección didáctica del Hipertexto 2.0 para algunas macrodestrezas como la comprensión y construcción. De modo que se observa, cómo los temas literarios tienen en la actualidad un acercamiento a las tecnologías.

Por su parte en Chile, Campusano y Díaz (2018) aluden a un Manual de Técnicas Didácticas: orientaciones para su selección. Estos investigadores revelan la importancia del tratamiento a diferentes contenidos gramaticales y literarios, sin embargo, no aluden a la integración de las destrezas lingüísticas como es el tema que se trabaja en la tesis que se construye.

En cuanto a los antecedentes de la investigación se cita a Mallart (2020), quien en el artículo titulado “El aprendizaje transversal a partir del área de lengua y literatura” describe la importancia que presentan los enfoques comunicativos en áreas diferentes a la lingüística, estableciendo como objetivo, demostrar que las competencias comunicacionales pueden ser



trabajadas no solo en la asignatura, si no desde áreas distintas a la asignatura, lo que aún en la práctica educativa, no es sistematizada por los docentes.

No es posible olvidar, que el proceso comunicativo y de aprendizaje como se refería anteriormente, debe sistematizar mediante la comprensión lectora, la elaboración de esquemas mentales o la aplicación de técnicas como el debate, entre otros, al desarrollo de la lengua materna y a la asimilación de nuevos saberes. De modo que se corrobora la significación teórico- práctica de la investigación que se realiza, porque al promover el desarrollo de las macro destrezas, se estimulan los conocimientos, el desarrollo de la lengua materna en cualquiera de las disciplinas del currículo y se prepara al joven para la vida.

De la misma forma Cuadros (2020) en el trabajo “El aprendizaje colaborativo y su incidencia en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del 10 año, aplicado a la asignatura de lengua y Literatura utiliza una investigación con enfoque cuantitativo, descriptivo, explicativa y bibliográfica. Los resultados obtenidos del análisis estadístico demostraron la importancia del trabajado colaborativo, demostrado en los porcentajes alcanzados. Estos investigadores destacan el uso de un proceder desde las TIC como es el programa de estrategias de aula inversa.

En este mismo sentido, Melguizo (2022) refiere en España que el alumnado debe poseer un buen dominio de la lengua en sus aspectos instrumentales (expresión-comprensión oral y escrita) así como conocimientos esenciales sobre Lingüística, para poder profundizar en el estudio del desarrollo de las habilidades comunicativas. Asimismo, requiere dominar las características del texto en la práctica, así como la corrección expresiva y ortográfica. Incluso ha profundizado en textos de Didáctica de la Lengua y Literatura, a partir de la inserción de las tecnologías.

En Cuba se reitera por Montaña (2021), que la didáctica de Lengua y Literatura, debe sustentarse en recursos que propicien el desarrollo de clases más atractivas o dinámicas, al fomentar la lectoescritura desde una visión multimodal. En España según el estudio abordado por García et al. (2019), el uso de los hipertextos 2.0, es la proyección didáctica de mayor apogeo en el desarrollo de la comprensión lectora, por cuanto los educandos podrán acceder a un vasto contenido de información audiovisual de forma rápida y sencilla.



### **1.2.5. Los contenidos interactivos y las herramientas de la web 2.0 en la enseñanza de Lengua y Literatura**

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), agrupan una serie de herramientas que derivan del continuo avance tecnológico propiciado por el ser humano, cuyas características le permiten al usuario acceder, generar, almacenar y compartir vastos contenidos de información en distintos formatos de codificación, por medio de diferentes dispositivos electrónicos como celulares inteligentes, computadoras, tablets y otros aparatos que cuenten con conexión a internet (Peralta et al. 2023).

Según el estudio de Cardozo (2022), estas herramientas son soluciones innovadoras que puede adaptarse a diferentes contenidos y necesidades del colectivo estudiantil, siendo un elemento fundamental para mejorar la motivación de los estudiantes y favorecer el desarrollo de su autonomía; además, dinamizan el proceso educativo, permitiéndole al docente prever las acciones y contenidos necesarios, para que los educandos participen de forma protagónica y desarrollen sus nuevos conocimientos en base a las experiencias que haya adquirido en su diario auto estudio.

Pero con mayor énfasis las herramientas propiciadas por la Web 2.0, contempla un sin número de aplicaciones informáticas y sitios web que se encuentran disponibles en internet, cuyo acceso es libre y le permiten al educando realizar tareas como buscar información, organizar datos, crear presentaciones, interactuar con comunidades virtuales, compartir contenidos de forma masiva y otras actividades que forman parte de la planificación prevista por el docente. Entre estas herramientas se encuentran, por ejemplo, las redes sociales, los blogs, los wikis, las páginas de almacenamiento de videos y otros servicios con fines académicos (Alcívar et al. 2019).

Por su parte, los recursos digitales interactivos son herramientas TIC propiciadas por el continuo apogeo de la web 2.0, que según Molinero y Chávez (2020), “permiten acceder, generar, almacenar y compartir contenidos que requieren de cierta acción por parte del usuario, para que logre afianzar conocimientos o desarrollar las habilidades pretendidas por el docente en un periodo de tiempo determinado” (p. 43); en otras palabras, son plataformas que favorecen la interrelación entre varias personas, indistintamente de su ubicación geográfica, quienes podrán controlar, combinar y manipular diferentes tipos de datos con fines académicos,



informativos o recreativos, lo que permite un acercamiento desde la asignatura que se alude y con mayor énfasis, para el desarrollo de las macro-destrezas lingüísticas.

En este sentido, la Ley Orgánica de Educación [LOEI] que rige el desarrollo del Sistema Educativo del Ecuador, establece en el artículo 6, que el estado ecuatoriano tiene la obligación de “garantizar la alfabetización digital y el uso de las TIC en el proceso educativo” (p. 27); es decir, los docentes deben prever acciones que propicien el uso de dichas herramientas tecnológicas, ya sea para acceder a información o generar contenido relacionado con cierta temática que se aborde en cualquier área de estudio.

Por consiguiente, el uso de estas herramientas resulta más que necesario en el abordaje de Lengua y Literatura, puesto que son escenarios de aprendizaje variados e interactivos, donde el estudiante puede adquirir nuevos saberes o habilidades de forma autónoma y participativa, con la acertada guía del docente, sin la necesidad de que se encuentren de forma presencial en un mismo lugar. Además, estos recursos coadyuvan en la formación de individuos competentes, críticos y reflexivos, al momento de relacionarse o establecer un acto comunicativo con su entorno próximo (CRE, 2018).

Las valoraciones realizadas a partir del análisis bibliográfico desarrollado, permite constatar que las herramientas tecnológicas ascienden en la investigación a categoría porque contribuyen al mejor desarrollo de la lengua materna de los estudiantes, y cuando esta se utiliza de forma sistemática potencia los conocimientos. Asimismo, se convierten en imprescindibles para la vida cotidiana y laboral en un futuro.

De igual manera, según la publicación de Tóala y Cevallos (2022), las tecnologías de la información y comunicación (TIC), son recursos fiables para el abordaje de Lengua y Literatura, por cuanto, le permite acceder a un vasto contenido de información y ejecutar actividades de manera autónoma, lo que posibilita el desarrollo de las habilidades comunicativas que favorecen la interacción social de los educandos en su diario desenvolverse.

Por su parte, Molina et al. (2023), refieren que las herramientas tecnológicas son necesarias para mejorar el interés de los educandos y establecer un ambiente dinámico, donde pueda afianzar las destrezas que se requieren para comunicarse de forma efectiva en un



contexto determinado, no obstante, dichos recursos deben estar acompañados de actividades que fortalezcan la capacidad crítica reflexiva del individuo.

Ahora bien, la información que se ingresa, procesa, almacena y transmite por medio de estas herramientas tecnológicas, reciben la denominación de contenidos digitales, haciendo alusión a un sin número de datos digitalizados en formato de texto, imagen, audio y/o video, con la finalidad de comunicar ciertas ideas a un público determinado y generar mayor impacto en los posibles receptores, lo que mejora su capacidad de análisis, interpretación, retención y posteriormente, de ser posible, la aplicación de dichas temáticas en ciertas situaciones específicas de su diario acontecer (Núñez et al., 2022).

Bajo esta premisa, según la publicación de Rodríguez et al. (2023), los contenidos digitales interactivos son “todas las compilaciones de tipo multimedia que permite transmitir un mensaje y propicia un abanico de oportunidades para que el usuario pueda participar e interactuar con dicha información” (p. 187); es decir, un sin número de recursos didácticos que configuran un escenario de aprendizaje donde prevalece la autonomía, la atención, la memoria y el análisis crítico reflexivo personal.

De acuerdo con los estudios propuestos por Rodríguez y Giraud (2019), el diseño de estos recursos tecnológicos requiere de “una planificación acertada y minuciosa por parte del docente, con la finalidad de prever la información y las acciones complementarias necesarias para despertar el interés de los estudiantes” (p. 6); en otras palabras, tiene la responsabilidad de diseñar contenidos atractivos, utilizando diferentes elementos multimedia acorde con las necesidades de los estudiantes y el nivel de complejidad que presenten los temas abordados en un área de estudio determinado.

Por consiguiente, atendiendo lo expuesto por Murillo (2020), “un material interactivo bien diseñado, fomenta la participación de los estudiantes y propicia un escenario favorable para la investigación y el análisis crítico reflexivo” (p. 67); es decir, son recursos tecnológicos que potencian la capacidad de razonamiento lógico y la síntesis de información, procesos fundamentales para desarrollar las habilidades comunicativas desde un enfoque autónomo y realmente significativo. Sin embargo, queda mucho por capacitar a los docentes quienes, en ocasiones, no muestran un alto dominio del uso de las TIC en el contexto educativo.



Los contenidos digitales interactivos son alternativas didácticas viables de implementar en cualquier nivel académico y asignatura que forme parte de la formación escolar de un individuo, sin embargo, requiere de una acertada guía del docente y el planteamiento de actividades complementarias que propicien la retroalimentación a medida que se avance por la información compilada, hecho que facilita la consecución de los objetivos planteados y permite afianzar los conocimientos o destrezas pretendidas, tomando como base las experiencias previas que los educandos hayan adquirido en su diario actuar, por medio de su interacción social (Granizo y Haro, 2019).

Según la publicación de Castiñeira et al. (2020), “este tipo de contenidos tienen la característica de poder ser reutilizados en distintos escenarios educativos según las metas que se pretenda conseguir con los estudiantes” (p. 13); es decir, pueden ser modificados según los requerimientos del profesor y las necesidades o intereses del colectivo estudiantil al que se dirija. Estos aspectos refuerzan la comprensión de temas abstractos, fomentan la creatividad de los educandos y mejoran el nivel de desarrollo cognitivo y psicoafectivo.

Por otro lado, atendiendo la publicación de Escobedo (2024), el diseño de este tipo de contenidos digitales debe promover las siguientes modalidades de interactividad:

*El diálogo;* los contenidos planteados deben plantear interrogantes a los educandos que puedan ser contestadas de manera individual o colectiva, ofreciendo la oportunidad de que se produzca un proceso de retroalimentación con la correcta guía o mediación del docente.

*El control;* el estudiante tiene la oportunidad de desplazarse por la información como crea pertinente, es decir, puede modificar el orden en que se presenta el contenido acorde con las actividades propuestas por el docente o los intereses personales.

*La manipulación;* el estudiante tiene la posibilidad de configurar el tamaño y la velocidad en la que se presenten los contenidos, para lo cual, requiere poseer conocimientos básicos en el que se desarrolló dicho material informativo.

*La indagación;* estos recursos interactivos deben permitirle al educando, realizar búsquedas adicionales de información en distintas fuentes debidamente validadas, con la



finalidad de complementar su experiencia de aprendizaje y fortalecer la capacidad para analizar, contrastar, interpretar, sintetizar y generalizar.

*La navegación;* los contenidos interactivos deben emplear elementos como botones, hipervínculos y otros menús que le permitan al estudiante, acceder a un sin número de opciones relacionadas con la temática tratada. Estos enlaces tienen que ser precisos, para que el individuo pueda navegar sin complicación alguna, enlazándose a fuentes externas o actividades complementarias que enriquezcan el proceso de aprendizaje (p. 17).

Considerando los requerimientos antes referidos, resulta fundamental que los docentes reúnan una serie de competencias digitales que faciliten su accionar y le permitan crear contenidos digitales interactivos de calidad, acordes con las necesidades de los educandos, las características del contexto, los objetivos pretendidos en un área de estudio determinado y los recursos disponibles en un momento dado.

Adicionalmente, de acuerdo con la investigación realizada por Granizo y Haro (2019), la implementación de los contenidos digitales interactivos en el abordaje de un proceso educativo formal, requiere una planificación acertada por parte del docente, con la finalidad de prever las acciones necesarias para establecer un ambiente que favorezca el aprendizaje del educando por medio de dichos recursos. En este sentido, se puede considerar las siguientes recomendaciones:

En primer lugar, se procede a identificar los objetivos de aprendizaje que se pretende concretar con los estudiantes y las posibles necesidades o requerimientos que condicionen o limiten su accionar. Esta información permitirá diseñar un contenido atractivo, que despierte el interés del individuo y garantice un proceso de retroalimentación significativo para su formación académica. Acto seguido, se procede a seleccionar la plataforma informática que reúna las funciones o características necesarias para desarrollar los contenidos interactivos previamente diseñados. Posteriormente, se ejecutan pruebas del recurso con la finalidad de identificar posibles falencias o vacíos que puedan condicionar el desarrollo del educando; y, finalmente, el recurso interactivo es aplicado con los estudiantes, con una efectiva guía por parte del docente, permitiendo que los aprendizajes tengan lugar de manera permanente y a su propio ritmo (Granizo y Haro, 2019).



Paralelo a lo referido y considerando las aseveraciones propuestas por Núñez et al. (2022), los recursos digitales interactivos son elementos fundamentales para acceder a vastos contenidos de información, indistintamente de la ubicación geográfica en la que se encuentre el estudiante y el docente, pudiendo hacerlo inclusive sin la necesidad de que ambos concuerden en un mismo tiempo, en otras palabras, la formación académica de un individuo no se limita únicamente al salón de clases.

Ante esta realidad, los recursos digitales interactivos que pueden ser utilizados en el abordaje de Lengua y Literatura, son: Classroom, Canva, Zoom, Bubbl, Cmap Tools, Google Forms, Educaplay, Padlet, las Redes Sociales, entre otras aplicaciones de acceso libre que se encuentran almacenadas en la nube de internet y que favorecen el desarrollo de las macro destrezas lingüísticas.

**Tabla 1**

Recursos digitales interactivos utilizados en la propuesta

<b>Recurso digital interactivo</b>	<b>Características</b>	<b>Ventajas de la herramienta digital</b>
<i>Google Classroom</i>	Es una plataforma educativa online de acceso libre y que permite a los docentes gestionar las diferentes etapas que conlleva el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, es decir, asignar tareas, compartir recursos, plantear foros, valorar y dar seguimiento al rendimiento académico de los estudiantes, entre otras actividades enfocadas en garantizar la consecución de los objetivos pretendidos en un área de estudio determinado.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ La interfaz de esta herramienta es intuitiva y fácil de manipular, consolidándose como una aplicación fundamental para garantizarla continuidad del proceso educativo, en aquellos acontecimientos que obliga al confinamiento de la ciudadanía y dificulta que las clases sean abordadas de forma presencial.</li></ul>
<i>Canva</i>	Es una plataforma que funciona bajo la modalidad gratuita o la cancelación de un valor premium, con la finalidad de obtener ciertas opciones avanzadas. Esta aplicación web permite diseñar producciones audio visuales para comunicar cierta información en distintos formatos o composiciones (Ruiz & Intriago, 2022).	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Su uso no requiere gran experticia o conocimiento teórico – práctico por parte del usuario.</li><li>▪ Su interfaz es amigable y fácil de navegar.</li><li>▪ Ofrece un centenar de plantillas y componentes de tipo multimedia.</li><li>▪ La interfaz únicamente requiere que el usuario mueva el puntero del mouse por los diferentes elementos de los menús.</li></ul>



<i>Padlet</i>	Es una aplicación que funciona en línea y permite crear tableros virtuales para que los usuarios compartan diferente tipo de información de manera colaborativa (Delgado et al. 2023)	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ La interfaz es intuitiva y puede ser usada en cualquier navegador web.</li><li>▪ Tiene la opción de ser descargada en el celular.</li><li>▪ Facilita el trabajo colaborativo.</li><li>▪ Permite invitar a otros usuarios para que participen de un proyecto en desarrollo.</li><li>▪ Las publicaciones pueden ser compartidas en redes sociales o cualquier entorno virtual.</li><li>▪ Su uso requiere una cuenta y en el caso de querer utilizar opciones personalizadas, el usuario tendrá que hacer un pago.</li><li>▪ Los proyectos pueden ser almacenados como imagen, PDF o cualquier otro formato.</li></ul>
<i>Vimeo</i>	Es una red social online que permite publicar cualquier tipo de producción multimedia en formato de video, siendo una opción viable para que los usuarios creen una cuenta y compartan sus videos de forma gratuita (Corchuelo et al. 2023).	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ El uso de esta herramienta no necesita una significativa experticia del usuario.</li><li>▪ La interfaz del aplicativo es amigable y fácil de manipular.</li><li>▪ La herramienta presenta una diversidad de plantillas multimedia que facilita la creación de cualquier producción audio visual.</li><li>▪ Las opciones del aplicativo son intuitivas y facilita la conexión entre diferentes usuarios, sin importar su ubicación geográfica.</li></ul>
<i>Bubbl</i>	Es una herramienta online utilizada para la creación de mapas conceptuales o mentales (Jara et al. 2024).	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Esta herramienta permite memorizar conceptos de manera creativa.</li><li>▪ En la visión gratuita, el usuario puede crear hasta tres diseños.</li><li>▪ Los proyectos realizados pueden ser exportados en formato de imagen, PDF o como un Website.</li><li>▪ El uso de esta herramienta puede darse de manera colaborativa.</li></ul>
<i>CmapTools</i>	Es un aplicativo online que permite diseñar mapas conceptuales, esquemas cognitivos, diagramas de flujo y otros organizadores gráficos en torno a una temática determinada.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Facilita el diseño, la creación y la gestión de mapas conceptuales o cualquier otro tipo de organizador gráfico.</li><li>▪ Permite compartir los proyectos en otros aplicativos.</li><li>▪ Los proyectos pueden ser exportados en formato de imagen o PDF.</li><li>▪ Presenta un ambiente gráfico fácil de utilizar.</li></ul>
<i>Genially</i>	Es una herramienta online que permite diseñar proyectos visuales de carácter interactivo, tales como álbumes de fotografías, infografías y cualquier otro tipo de presentación de forma autónoma o grupal (Jara et al. 2024).	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Herramienta que permite diseñar material didáctico atractivo para los estudiantes.</li><li>▪ La herramienta presenta una interfaz de arrastrar y solar, lo que facilita la navegación del usuario.</li><li>▪ Los proyectos pueden ser compartidos en cualquier Website o generar una presentación que se reproduzca en un navegador web.</li></ul>



		<ul style="list-style-type: none"><li>Permite implementar recursos de gamificación, lo que mejora el interés y predisposición de los educandos.</li></ul>
<i>Redes Sociales</i>	Son plataformas digitales conformadas por un sin número de comunidades de usuarios que comparten ciertas actividades o intereses en común (Parra, 2024).	<ul style="list-style-type: none"><li>Se puede acceder desde cualquier dispositivo móvil que disponga de una conexión a internet.</li><li>Permite mantener conversaciones sin importar la ubicación de los interpelantes.</li><li>Permite conectarse con personas de todo el mundo y compartir información.</li></ul>
<i>Educaplay</i>	Es una herramienta que permite diseñar, crear, almacenar y compartir producciones multimedia interactiva que mejoren el interés o predisposición de los educandos (Jara et al. 2024).	<ul style="list-style-type: none"><li>Esta herramienta permite crear test, crucigramas, sopas de letras, adivinanzas, mapas de análisis, relevar vacíos, ruleta de palabras, entre otras actividades multimedia de carácter interactivo.</li><li>Es una herramienta gratuita que ofrece 14 plantillas de distintas actividades y 11 idiomas.</li><li>Las actividades diseñadas pueden ejecutarse desde cualquier dispositivo móvil.</li><li>Las actividades diseñadas se pueden implementar en otras herramientas o aplicativos.</li></ul>
<i>Google Forms</i>	Es una herramienta online que permite crear evaluaciones, encuestas o cualquier otro formulario de recolección de datos (Quincho et al. 2022).	<ul style="list-style-type: none"><li>Los resultados que se obtengan tras su aplicación, pueden ser vistos de manera rápida, organizada y sencilla.</li><li>La herramienta permite personalizar el entono virtual e implementar imágenes.</li><li>Las preguntas se pueden presentar de manera aleatoria, con la finalidad de evitar el fraude académico.</li><li>Los resultados pueden ser organizados en forma de gráficos porcentuales.</li></ul>
<i>Zoom</i>	Es una plataforma online utilizada para realizar videoconferencias, lo que implica reuniones entre dos o más personas, quienes tienen la oportunidad de compartir audio, video o chats escritos, sin importar la ubicación geográfica de cada uno (Macias et al. 2020).	<ul style="list-style-type: none"><li>Es una plataforma fácil de utilizar.</li><li>Es un sistema de comunicación que permite establecer salas de conferencias.</li><li>Facilita el desarrollo de videollamadas, videoconferencias, mensajería virtual o seminarios en la web.</li><li>Permite interactuar de manera fiable y sencilla.</li></ul>

**Fuente:** Elaboración propia (2024)



### **1.3. Bases legales**

El proceso educativo formal es reconocido por la Constitución de la República del Ecuador en su artículo 26, como “un derecho básico e ineludible de todos los ciudadanos/as que se encuentren asentados dentro del territorio nacional, siendo obligación del Estado o gobierno de turno, promover las acciones, espacios y normativas necesarias para garantizar una educación de calidad, abordada de forma integradora e incluyente” (CRE, 2018, p. 28).

Ahora bien, la etapa escolar obligatoria reconocida por el Sistema Educativo del Ecuador, es laica, gratuita y contempla los niveles de educación inicial, educación general básica y el bachillerato general unificado. Estos niveles se encuentran regulados actualmente por el Currículo Priorizado, el cual pone énfasis en el desarrollo de las competencias matemáticas, socioemocionales, digitales y comunicativas, con la finalidad de formar ciudadanos autónomos, críticos, reflexivos y competentes con su realidad, que aporten al progreso del país y guarde concordancia con el perfil del bachiller ecuatoriano establecido por el Ministerio de Educación.

En este sentido, según la Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador (LOEI), las herramientas digitales representan una alternativa metodológica fundamental para fortalecer la autonomía del educando y lograr establecer un ambiente de aprendizaje dinámico, donde participen de forma protagónica y sean los responsables de construir sus conocimientos de forma progresiva.

Adicionalmente, la LOEI refiere que el docente debe promover la integración de estas herramientas en el proceso educativo, por cuanto, son innovaciones que permiten acceder a vastos contenidos de información que dinamizan la formación académica de los educandos y propician un ambiente de aprendizaje enriquecedor, donde los estudiantes puedan participar de forma activa y desarrollar habilidades fundamentales para su comunicación oral y escrita, un hecho que mejora su capacidad de adaptación e interacción social.

Paralelo a lo referido, la LOEI recomienda que las herramientas digitales sean contextualizadas, es decir, el docente debe prever las acciones complementarias que permitan aprovechar al máximo sus funcionalidades y propiciar una mejor experiencia educativa del educando, lo cual se vería reflejado en su rendimiento académico y la consecución de los



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

**Los recursos digitales interactivos para  
desarrollar las macro destrezas lingüísticas  
en estudiantes de décimo año de EGB**

objetivos pretendidos en las áreas de estudios contempladas en cada nivel que forma parte del Sistema Educativo del Ecuador.

Por otro lado, la LOEI reconoce que los estudiantes de básica superior y bachillerato general unificado, pueden utilizar dispositivos móviles dentro de las instituciones educativas y conectarse al servicio de internet, siempre y cuando sea con fines educativos, se cuente con la autorización del representante legal y haya un acompañamiento permanente del docente.

De acuerdo con el artículo 347 de la LOEI, el Estado tiene que garantizar la adecuación de la infraestructura tecnológica de todas las instituciones educativas del país, con la finalidad, de que los docentes puedan integrar las herramientas digitales en su diario proceder y propiciar un ambiente de aprendizaje más dinámico y motivador, donde los estudiantes asuman un rol protagónico y se convierten en los propios gestores de su formación académica.

Por último, según el Proyecto Curricular Institucional (PCI) y el Manual de Convivencia vigentes en la Unidad Educativa “Camino al Bello Amanecer”, el docente debe promover el uso de las herramientas digitales dentro del proceso educativo de todos los estudiantes; siendo su responsabilidad directa, controlar el uso de los dispositivos móviles, plantear actividades interesantes y participar de una continua capacitación sobre el uso de estos recursos tecnológicos.



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

### 2. Metodología

#### 2.1. Operacionalización de variables

Tabla 2

Variable dependiente

Variable dependiente	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Recursos digitales interactivos	Son herramientas TIC propiciadas por el continuo apogeo de la web 2.0, las cuales permiten acceder, generar, almacenar y compartir contenidos que requieren de cierta acción por parte del usuario, para que logre afianzar conocimientos o desarrollar las habilidades pretendidas por el docente en un periodo de tiempo determinado (Molineroy Chávez, 2020).	Conocimiento de la importancia de los recursos digitales interactivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fomenta la creatividad</li> <li>▪ Favorece la comprensión</li> <li>▪ Mejora la interacción</li> <li>▪ Facilita la adquisición de habilidades lingüísticas</li> <li>▪ Otro</li> </ul>	Encuesta Entrevista Lista de cotejo
		Frecuencia de uso de los recursos digitales interactivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siempre</li> <li>▪ A veces</li> <li>▪ Nunca</li> <li>▪ Cuando le piden</li> </ul>	
		Se promueve el uso de recursos digitales interactivos en la institución	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Si</li> <li>▪ No</li> </ul>	
		Importancia en el tratamiento de las macrodestrezas lingüísticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Si</li> <li>▪ No</li> </ul>	
		Fomentan el vocabulario personal	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Si</li> <li>▪ No</li> </ul>	
		Predisposición de los educandos para utilizar herramientas digitales	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siempre</li> <li>▪ A veces</li> <li>▪ Nunca</li> </ul>	
		Disponibilidad de internet en la institución	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Si</li> <li>▪ No</li> </ul>	

Fuente: Elaboración propia (2024)



Tabla 3

Variable independiente

Variable dependiente	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Macrodestrezas lingüísticas	Conjunto de habilidades que desarrolla el ser humano desde edades tempranas, con el objetivo de expresar y comprender las ideas compartidas en su entorno próximo desde un enfoque crítico - reflexivo, aprovechando los diferentes medios de comunicación existentes (Alvear y Ñauñay, 2024)	Habilidades lingüísticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Escuchar</li> <li>▪ Hablar</li> <li>▪ Escribir</li> <li>▪ Leer</li> </ul>	Encuesta  Lista de cotejo
		Motivación del educando	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Si</li> <li>▪ No</li> </ul>	
		Capacidades comunicativas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Si</li> <li>▪ No</li> <li>▪</li> </ul>	
		Capacidad de expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Si</li> <li>▪ No</li> </ul>	
		Capacidad de escuchar	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Si</li> <li>▪ No</li> </ul>	
		Niveles de desarrollo de macrodestrezas lingüísticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elevado</li> <li>▪ Intermedio</li> <li>▪ Bajo</li> <li>▪ Insuficiente</li> </ul>	Test -Prueba pedagógica

Fuente: Elaboración propia (2024)

## 2.2. Enfoque de la investigación

Atendiendo a lo valorado por Amaquema et al. (2019), el enfoque de investigación contempla una serie de planteamientos que permiten orientar el accionar del investigador, hacia un efectivo abordaje y resolución de la situación problemática abordada, lo que implica el desarrollo de un plan de acción organizado y secuencial, acorde con la realidad donde se pone de manifiesto el fenómeno estudiado, los recursos que se disponga en un momento dado y los objetivos pretendidos.

En otras palabras, el enfoque de investigación le permite al investigador desarrollar una perspectiva sobre el fenómeno abordado en un estudio, la cual puede verse expuesta a continuos cambios según los resultados que se pretenda conseguir. Esto permite plantear un procedimiento debidamente sustentado para la recolección de datos y posterior análisis e interpretación, con la finalidad de obtener un sustento fiable, claro, preciso y consistente que permita dar respuesta a una interrogante o concretar los objetivos propuestos.



Considerando estas aseveraciones, la presente investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, es decir, se tomó en cuenta los datos cuantificables y no cuantificables, los cuales fueron obtenidos por medio de diferentes instrumentos de recolección y analizados de manera minuciosa acorde con la interrogante u objetivos pretendidos.

### **2.3. Alcance de la investigación**

El alcance de una investigación indica los posibles resultados que se pueden obtener con el desarrollo de un plan de acción debidamente sustentado; además, es la base fundamental para seleccionar el método que guiará el accionar del investigador, en búsqueda de concretar un objetivo o dar respuesta a una interrogante (Ramos, 2020).

En este sentido, el hecho de definir el alcance de una investigación, implica aprovechar los recursos u oportunidades que se pongan de manifiesto en el contexto donde se presenta el fenómeno estudiado, prever posibles amenazas o eventos de riesgo que condicionen la ejecución de las acciones previstas, y buscar alternativas viables para sobrellevar cualquier limitación o contratiempo.

Bajo esta premisa, la presente investigación posee un alcance exploratorio – correlacional, puesto que la situación problemática identificada en la institución, no ha sido tratada en estudios anteriores y se busca determinar la relación existente entre las categorías que forman parte de la temática propuesta.

### **2.4. Tipo de investigación**

La presente investigación utiliza el método Acción participativa, puesto que la problemática se puso de manifiesto en una institución educativa, infiere en la consecución de los objetivos pretendidos como parte del programa educativo y condiciona el perfil de salida de los estudiantes, establecido por el Ministerio de Educación del Ecuador (Delgado, 2022).

En este sentido, el estudio contempló una serie de acciones oportunas que permitieran a los investigadores y a los usuarios de la muestra y población, analizar dicha realidad, garantizando el acceso a un proceso educativo de calidad, donde los estudiantes logren desarrollar los esquemas cognitivos, habilidades y valores necesarios para mejorar su capacidad de adaptación e interacción social.



Por consiguiente, la presente investigación consideró el análisis de la metodología del docente, la percepción que tienen los estudiantes de décimo año y el nivel de desarrollo de las habilidades lingüísticas. Esta información sentó las bases necesarias para plantear una propuesta educativa enfocada en fortalecer dichas destrezas, por medio de un entorno digital que priorice el uso de recursos interactivos.

#### **2.4.1. Investigación no experimental**

De igual manera, la presente investigación es de tipo no experimental, por cuanto, como lo refiere García y Sánchez (2020), su desarrollo no contempló la manipulación deliberada de ninguna de las variables o categorías que formaron parte de la temática abordada, es decir, se procedió a exponer los resultados, tal como se pusieran de manifiesto en el contexto real donde fue identificada la situación problemática.

En la presente investigación, los datos obtenidos con la aplicación de los instrumentos respectivos, no fueron manipulados por el investigador a su conveniencia, al contrario, se expusieron a un análisis minucioso que permitió consolidar información relevante, precisa y sumamente fiable para el diseño de la propuesta educativa, dejando de lado, posibles experimentos, creación de muestras o cualquier otro tipo de interposición.

#### **2.4.2. Bibliográfica documental y de campo**

La presente investigación también es de tipo bibliográfica – documental, puesto que la información que sustentó el desarrollo de la misma, se obtuvo de una serie de revistas, libros y otras publicaciones divulgadas en diferentes fuentes científicas. Estos fundamentos teóricos están debidamente validados y referenciados por medio de la normativa APA 7ma Edición, lo que brinda mayor probidad académica a la investigación.

Asimismo, es una investigación aplicada y de campo, por cuanto, gran parte de la información que permitió concretar los objetivos pretendidos, se obtuvo tras aplicar ciertos instrumentos de recolección, proceso que tuvo lugar de forma directa en el contexto donde se presentó la situación problemática, es decir, en las aulas del décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Camino al Bello Amanecer”.



## 2.5. Métodos empleados

Los métodos de investigación son una serie de procedimientos que guían el accionar del investigador para comprobar la situación problemática puesta de manifiesto en un contexto y momento dado. De igual manera, estos procesos permiten definir las técnicas que se aplicarán con la finalidad de recolectar la información necesaria para dar respuestas a una interrogante, descubrir nuevos sustentos, plantear posibles soluciones alternativas, o cualquier otro aspecto que haya sido establecido como parte de los objetivos planteados

Bajo esta premisa, el desarrollo de la presente investigación requirió la aplicación de los siguientes métodos: **Teóricos:** la deducción e inducción, análisis y síntesis; **Empíricos:** observación, prueba pedagógica, análisis de documentos, entrevista a directivos y especialistas; **Matemáticos:** análisis porcentual y estadística descriptiva.

## 2.6. Instrumentos de recolección de datos

Los instrumentos de recolección de datos que fueron considerados en el desarrollo de la presente investigación, fueron los siguientes:

*Una lista de cotejo;* conformada por 12 indicadores que permitirán identificar las fortalezas y limitaciones de la metodología del docente; se valora la frecuencia en una escala de siempre, a veces y nunca.

*Prueba pedagógica a los estudiantes;* consistió en un Test que permitió diagnosticar el nivel de desarrollo de las macro destrezas de Lengua y Literatura en los estudiantes de décimo año, para lo cual considera 4 aspectos centrales: *la reproducción, la comprensión, la comprensión y expresión lingüística, la reproducción de un micro texto oral.*

La escala de valoración de los dos primeros aspectos es de 1 a 3; y los dos últimos son valorados de 1 a 4 puntos. El resultado final obtenido de la sumatoria de los resultados de cada aspecto, es interpretada según la siguiente escala:

Niveles de desarrollo	Puntuación
Elevado	13 – 14 puntos
Intermedio	10 – 12 puntos
Bajo	08 – 09 puntos
Insuficiente	01 – 07 puntos



*Encuesta dirigida a docentes y directivos;* consistió en un cuestionario de 3 preguntas (abiertas y cerradas) que permitió comprobar el impacto que puede tener la investigación sobre macrodestrezas lingüísticas en el 10mo Año de E.G.B, porque forma parte de la investigación de la Maestría que se desarrolla.

## 2.7. Delimitación de la población y la muestra

La población que se consideró en la presente investigación, está conformada por 108 estudiantes pertenecientes al décimo año de Educación General Básica, divididos de la siguiente manera: Décimo A: 35 - Décimo B: 37 - Décimo C: 36.

La muestra poblacional se definió considerando la fórmula:  $n = \frac{Z^2 N p q}{e^2 (N-1) + Z^2 p q}$

Dónde:

Z = Nivel de Confianza (95% = 1,96)

N = Universo población 108

p = Población a favor (0,5)

q = Población en contra (0,5)

e= Error de estimación (5% = 0,05)

n= Tamaño de la muestra

$$n = \frac{(1.96)^2 (108)(0.5)(0.5)}{(0.05)^2 (108-1) + (1.96)^2 (0.5)(0.5)} \quad n = \frac{(3.84)(108)(0.25)}{(0.0025)(107) + (3.84)(0.25)} \quad n = \frac{(414.72)(0.25)}{0.267 + 0.96}$$

$$n = \frac{103.68}{1.22}$$

$$n = 84 \text{ estudiantes}$$

La muestra poblacional fue de 84 estudiantes, seleccionados de forma probabilística aleatoria; es decir, todos tendrán la misma posibilidad de participar en el estudio. En cuanto al número de docentes, se consideraron 12 profesores de la institución, quienes se desempeñan con nombramiento definitivo y 5 autoridades.

## 2.8. Etapas del proceso investigativo y su propósito

*Etapas del estudio teórico:* Realizar una búsqueda minuciosa de los fundamentos teóricos necesarios para sustentar la temática planteada en la investigación; Analizar y sintetizar las principales bases teóricas de la investigación, obteniendo un sustento válido, conciso y debidamente referido.



***Etapa del diagnóstico inicial:*** Aplicar el Test de valoración para diagnosticar el nivel de desarrollo de las macro destrezas de Lengua y Literatura; Aplicar una lista de cotejo que permita identificar las fortalezas y limitaciones de la metodología del docente; Encuestar a los docentes y directivos de la institución, con la finalidad de comprobar el impacto que puede tener la investigación sobre macrodestrezas lingüísticas en el 10mo Año de E.G.B. Presentar conclusiones del diagnóstico inicial.

***Etapa de la modelación de la propuesta:*** Seleccionar la plataforma para diseñar el entorno digital que permitirá estructurar la propuesta educativa; Plantear sesiones de aprendizaje para el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades lingüísticas, por medio de recursos digitales interactivos; Desarrollar las fichas de seguimiento para valorar el desenvolverse del educando en cada sesión de aprendizaje.

***Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta:*** Ejecución de las sesiones de aprendizaje; Describir el proceso de validación seleccionado; Valorar los resultados que se obtuvieron con la implementación de la propuesta; Presentar resultados de validación.

## 2.9. Resultados

### 2.9.1. Valoración del nivel de desarrollo de las habilidades lingüísticas

**Pregunta 11:** ¿Cómo quisiera que fueran las clases de Lengua y Literatura?

**Tabla 4**

Nivel de desarrollo de las habilidades lingüísticas

Nivel de desarrollo	#	%
a) Elevado	9	11%
b) Intermedio	13	15%
c) Bajo	41	49%
d) Insuficiente	21	25%
<b>TOTAL</b>	<b>84</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de Décimo año de EGB

**Elaborado por:** Las Autoras, (2024).

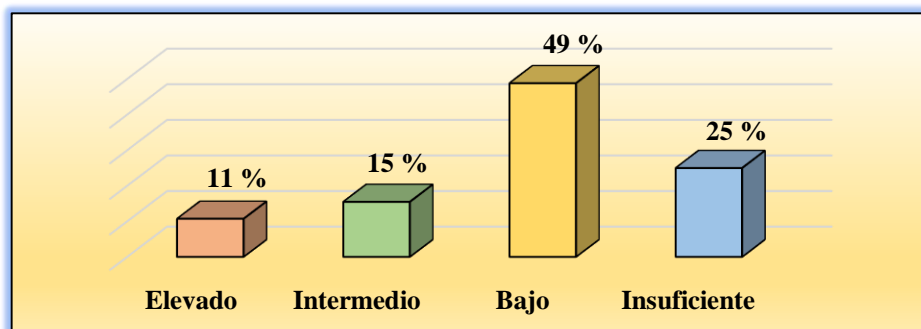


Gráfico 1 Nivel de desarrollo de las habilidades lingüísticas

### Análisis e interpretación

De acuerdo con lo expuesto en el gráfico anterior, el 49% de estudiantes que participaron del presente estudio, presentaron un bajo nivel de desarrollo de las habilidades lingüísticas; en tanto que el 25% se ubicaron en un nivel insuficiente; el 15% en un nivel intermedio y apenas el 11% presentaron destrezas que los situaron en un nivel elevado. Esta información refleja que la población estudiantil que se toma como muestra presenta serias dificultades al momento de comprender y/o usar el lenguaje para expresar ideas o pensamientos de forma escrita y/o verbal, por lo tanto, no alcanza el desarrollo de las macro destrezas lingüísticas.

Adicionalmente, estas deficiencias condicionan la calidad y precisión de la información que se emite o recibe en un momento dado, lo que dificulta la comprensión de instrucciones y el cumplimiento de tareas propuestas por el docente dentro o fuera del salón de clases, aspectos que limitan el desarrollo del estudiante y condiciona su rendimiento académico a corto o largo plazos.

### 2.9.2. Encuesta aplicada a directivos

*Pregunta 1: ¿Cree usted importante el tratamiento de las macrodestrezas lingüísticas?*

Tabla 5

Percepción de la importancia que conlleva el tratamiento de las macrodestrezas lingüísticas

Alternativas	#	%
a) Si	5	100%
b) No	0	0%
c) A veces	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los directivos de la institución.

**Elaborado por:** Las Autoras, (2024).



Gráfico 2 Percepción de la importancia que conlleva el tratamiento de las macrodestrezas lingüísticas

### Análisis e interpretación

Según el gráfico anterior, el 100% de directivos que fueron encuestados, concuerdan que el tratamiento de las macrodestrezas lingüísticas, es un aspecto de suma importancia en la formación académica de los estudiantes de décimo año de Educación General Básica, por cuanto, propicia el desarrollo de la dimensión cognitiva y afectiva del educando, lo que mejora su capacidad para analizar, interpretar y comprender conceptos abstractos, que forman parte del área de estudio de Lengua y Literatura, pero tributa a su mejor aprendizaje en todas las asignaturas del grado y de la malla curricular.

Por su parte, los directivos refieren que estas macrodestrezas lingüísticas, son destrezas necesarias para obtener una efectiva comunicación con el entorno próximo y permite acceder a nuevas oportunidades que contribuirán en su formación personal. De igual manera, los encuestados afirmaron que estas macrodestrezas mejoran la capacidad para comprender instrucciones y asimilar las ideas compartidas por el docente, lo que deriva en un mejor rendimiento académico que aumenta la posibilidad de concretar el perfil de salida pretendido por el Ministerio de Educación del Ecuador.

**Pregunta 2:** ¿Utilizaría las herramientas tecnológicas para el tratamiento de las macrodestrezas lingüísticas?

Tabla 6

Uso de herramientas tecnológicas para el tratamiento de las macrodestrezas lingüísticas

Alternativas	#	%
a) Si	5	100%
b) No	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los directivos de la institución.

**Elaborado por:** Las Autoras, (2024).



Gráfico 3 Uso de herramientas tecnológicas para el tratamiento de las macrodestrezas lingüísticas

### Análisis e interpretación

El 100% de los directivos afirmaron estar de acuerdo con la idea de utilizar herramientas tecnológicas o digitales, en el tratamiento de las macrodestrezas lingüísticas, lo que revela la significación de la implementación de recursos interactivos, como una alternativa viable para mejorar el nivel de desarrollo de las habilidades lingüísticas por los estudiantes de décimo año; sin embargo, esto requiere una acertada planificación por parte del docente, quien tendrá la responsabilidad de promover las acciones y recursos que mejor se adapten a la realidad del colectivo estudiantil, las características del contexto donde se lleva a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje, el tiempo disponible y los objetivos pretendidos.

**Pregunta 3:** ¿Cree usted que las macrodestrezas lingüísticas son contenidos de Lengua y Literatura solamente?

Tabla 7

Percepción de las macrodestrezas lingüísticas de Lengua y Literatura

Alternativas	#	%
a) Si	0	0%
b) No	3	60%
c) A veces	2	40%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los directivos de la institución.

**Elaborado por:** Las Autoras, (2024).

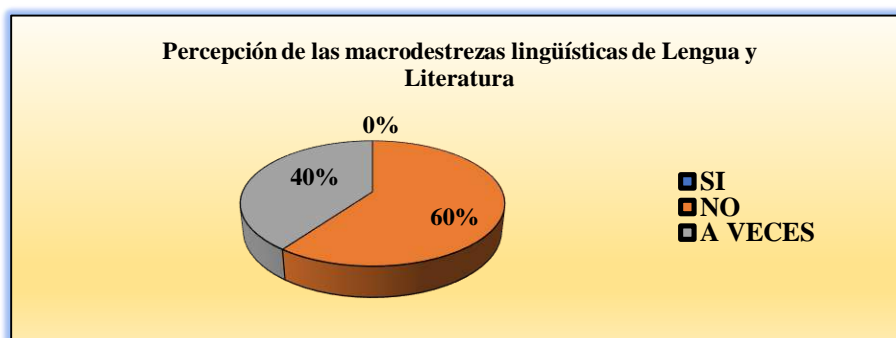


Gráfico 4 Percepción de las macrodestrezas lingüísticas de Lengua y Literatura



## Análisis e interpretación

Según los datos expuestos en el gráfico anterior, el 60% de directivos encuestados mencionaron que las macrodestrezas lingüísticas si son contenidos de Lengua y Literatura solamente, en tanto que el 40% mencionaron que solo a veces son percibidas de dicha manera. Esta información revela cierto desconocimiento sobre las habilidades que conlleva el desarrollo de las habilidades lingüísticas, al confundirlas con los contenidos planteado por el diseño curricular de Lengua y Literatura, lo cual limitaría su desarrollo y condiciona el accionar del personal docente; además, esta realidad deriva en acciones inoportunas que infieren en el desarrollo del estudiante.

### 2.9.3. Encuesta aplicada a los docentes

**Pregunta 1:** *¿Qué estrategias utiliza para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes?*

Al realizar esta pregunta al personal docente que participó del presente estudio, se obtuvo una serie de afirmaciones siendo las respuestas más frecuentes las que se presentan en la siguiente tabla.

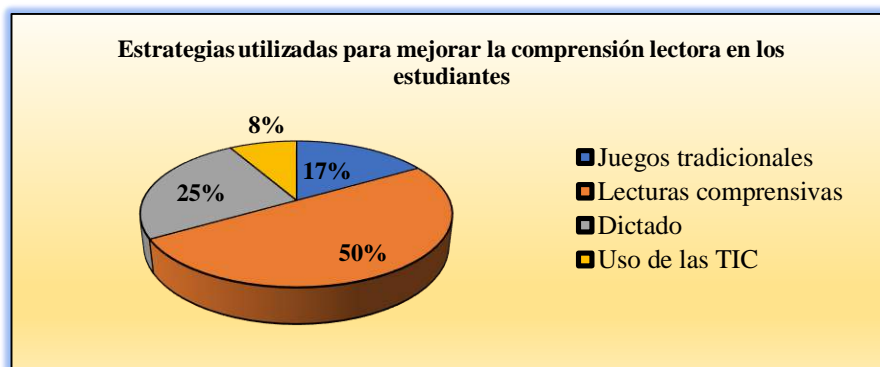
**Tabla 8**

Estrategias utilizadas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes

Alternativas	#	%
a) Juegos tradicionales	2	17%
b) Lecturas comprensivas	6	50%
c) Dictados	3	25%
d) Uso de las TIC	1	8%
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes de la institución.

**Elaborado por:** Las Autoras, (2024).



**Gráfico 5** Percepción de las macrodestrezas lingüísticas de Lengua y Literatura



## Análisis e interpretación

Si bien fue una pregunta de tipo abierta, el 50% de docentes encuestados, refirieron utilizar lecturas comprensivas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes; en tanto que el 25% afirmaron que la estrategia utilizada es el dictado; el 17% se inclinan por los juegos tradicionales y el 8% decidieron implementar las herramientas tecnológicas o TIC. Estas consideraciones reiteran que no siempre son capaces de concretar en sus actividades académicas, nuevas vías y alternativas para estimular las macrodestrezas lingüísticas.

Esta información constata que la mayor parte de los docentes, desconocen la importancia e implicaciones favorables que conlleva el uso de las herramientas tecnológicas en el abordaje de las macrodestrezas lingüísticas, por lo que deciden hacer uso de recursos tradicionalistas como el dictado y las lecturas comprensivas, cuya aplicación tienen algo en común, se basan en la repetición mecánica. Esta postura en ocasiones configura un escenario carente de motivación e invita al estudiante únicamente a repetir información, sin fortalecer su capacidad de análisis o razonamiento personal.

**Pregunta 2:** *¿Considera que los recursos y métodos actuales son efectivos para desarrollar las cuatro macrodestrezas lingüísticas?*

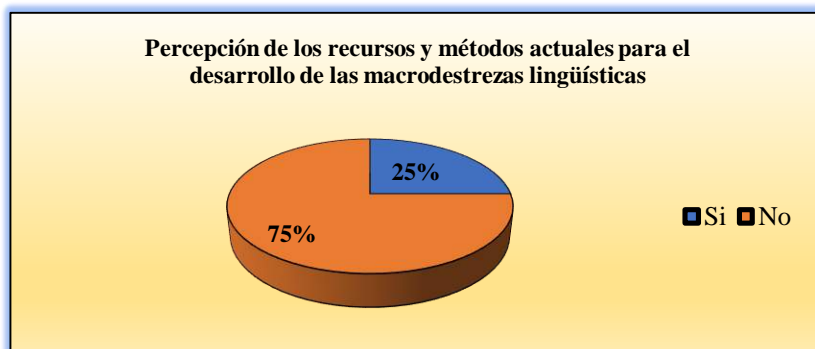
**Tabla 9**

Percepción de los recursos y métodos actuales para el desarrollo de las macrodestrezas lingüísticas

Alternativas	#	%
a) Si	3	25%
b) No	9	75%
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes de la institución.

**Elaborado por:** Las Autoras, (2024).



**Gráfico 6** Percepción de los recursos y métodos actuales para el desarrollo de las macrodestrezas lingüísticas



### Análisis e interpretación

El 75% de los docentes encuestados mencionaron que los recursos y métodos actuales no son efectivos para el desarrollo de las macrodestrezas lingüísticas; en cambio el 25% afirmó que si lo son. Según esta información, el docente tiene la responsabilidad de buscar nuevas estrategias que faciliten y propicien un escenario de aprendizaje enriquecedor, donde el estudiante sea el protagonista de su formación académica y logre desarrollar las destrezas o habilidades pretendidas en un periodo de tiempo determinado.

Ante esta realidad, los recursos digitales interactivos representan una alternativa viable para el desarrollo de las macro destrezas lingüísticas, por cuanto, son fáciles de adaptar a distintas realidades educativas y propician un aprendizaje dinámico, motivador y autónomo, donde el estudiante es el protagonista activo y el docente simple con el rol de mediador.

**Pregunta 3:** ¿Cómo suelen reaccionar los estudiantes frente a actividades que implican el uso de las macrodestrezas lingüísticas?

Tabla 10

Reacción de los estudiantes frente a actividades propuestas por el docente

Alternativas	#	%
a) Aburridos	7	58%
b) Cansados	3	25%
c) Motivados	2	17%
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los docentes de la institución.

**Elaborado por:** Las Autoras, (2024).

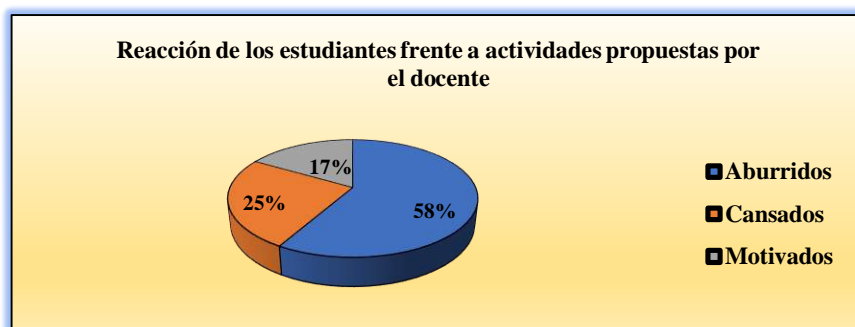


Gráfico 7 Reacción de los estudiantes frente a actividades propuestas por el docente

### Análisis e interpretación

Según los datos expuestos en el gráfico anterior, el 58% de docentes afirmaron que los estudiantes reaccionan de forma aburrida frente a las actividades que implican el uso de las



macrodestrezas lingüísticas; en tanto que el 25% mencionaron que se muestran cansados y apenas el 17% se ven motivados. Esta información corrobora lo referido anteriormente, la metodología del docente es aún muy tradicional y requiere ciertos cambios que permitan establecer un ambiente de aprendizaje más dinámico y motivador, aspecto que en la actualidad puede lograrse con el uso de las TIC, lo cual mejora notablemente el rendimiento académico de los educandos y facilita la consecución de los objetivos pretendidos.

#### 2.9.4. Síntesis de la lista de cotejo

De manera previa al diseño de la propuesta educativa, se procedió a aplicar una lista de cotejo, donde se valoró la frecuencia con que se ponía de manifiesto 14 indicadores en la población de estudio, obteniendo los siguientes resultados:

**Tabla 11**

Resultados de la lista de cotejo

Indicadores	Valoración		
	Siempre	A veces	Nunca
1. Hay interés de los estudiantes al momento de ejecutar la clase	7	19	58
2. Es evidente la predisposición de los educandos para participar de las actividades propuestas	6	15	63
3. Los temas impartidos en clases son asimilados por los educandos de manera activa	9	17	58
4. Los docentes promueven el uso de recursos tecnológicos dentro del salón de clases	9	14	61
5. Los docentes envían tareas al hogar, donde se promueve el uso de contenidos digitales interactivos	11	19	54
6. El educando interactúa con sus compañeros y docentes de manera libre y voluntaria	9	17	58
7. Hay apertura para que los educandos expresen sus dudas e inquietudes de manera libre	11	21	52
8. Las clases inician con un breve análisis de las experiencias previas de los educandos	13	22	49
9. El docente promueve el desarrollo de actividades grupales, fomentando las relaciones interpersonales	11	18	55
10. El estudiante lee con fluidez y de manera entendible	13	12	59
11. El estudiante expresa sus ideas y pensamiento de manera clara	11	13	60
12. El estudiante construye relatos con ciertas ideas	12	17	55

**Fuente:** Elaboración propia (2024)



### **2.9.5. Conclusiones del diagnóstico inicial**

La aplicación de instrumentos empíricos realizados a docentes, directivos y estudiantes pudo determinar que la mayor parte de estudiantes del décimo año de Educación General Básica, presenta un bajo e insuficiente nivel de desarrollo de las macrodestrezas lingüísticas, situación que se manifestó en una deficiente capacidad para un uso adecuado de la expresión oral y escrita, la comprensión de instrucciones orales, así como valorar y describir estímulos gráficos, producir y comprender textos sobre una temática determinada.

Esta realidad deriva en gran medida de la metodología del docente, por cuanto, los profesores recurren frecuentemente a actividades tradicionalistas, donde el estudiante es un agente pasivo y su accionar se ve limitado a repetir y memorizar de forma mecánica la información del texto dotado por el Ministerio de Educación. Esta situación como lo determinó la lista de cotejo, derivó en un carente interés y poca predisposición de los educandos para participar de las actividades propuestas por el docente, lo que dificulta la interacción con sus compañeros y la comprensión de los temas impartidos en Lengua y Literatura.

De igual manera, tanto los docentes como los directivos concuerdan en que los recursos tecnológicos son una alternativa viable para mejorar el ambiente de aprendizaje y obtener un mejor rendimiento académico de los estudiantes, lo cual se vería reflejado en una mejora significativa del nivel de desarrollo de las macrodestrezas lingüísticas. Estas herramientas digitales son utilizadas con poca frecuencia dentro de las planificaciones diarias de los profesores, por ello, las experiencias de aprendizaje son percibidas por los educandos como aburridas, y poco motivadoras.

En general, estos resultados ponen de manifiesto la importancia de promover el uso de los recursos digitales interactivos para establecer un ambiente de aprendizaje dinámico y enriquecedor, donde el estudiante sea el protagonista de su aprendizaje y logre desarrollar o fortalecer las macrodestrezas lingüísticas, y el desarrollo de habilidades en TIC, no es posible olvidar que los estudiantes prefieren la tecnología, porque ellos pertenecen a una era digital, pero no siempre advierten el potencial de conocimientos que les pueden brindar éstos recursos interactivos, lo cual enriquecería sus experiencias previas y el manejo de las herramientas tecnológicas.



## **CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

### **3. Propuesta**

Propuesta a partir de un diseño de un entorno digital basado en sesiones de aprendizaje con recursos interactivos para el desarrollo de las macro destrezas lingüísticas en estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa “Camino al Bello Amanecer”.

#### **3.1. Presentación**

La educación es un proceso ordenado y secuencial que pretende la formación integral del ser humano, es decir, el desarrollo de su dimensión física, cognitiva y psicoafectiva, lo que conlleva la adquisición de una serie de destrezas, habilidades y aptitudes que facilitan su adaptación y desenvolverse frente a un contexto determinado. Este accionar es intencionado y requiere la guía acertada del docente, profesional que será el encargado de prever las acciones y recursos necesarios para que los educandos logren adquirir los aprendizajes pretendidos en un nivel académico y orientarse hacia un perfil de salida (Chargoy, 2023).

En Ecuador, de acuerdo con lo expuesto por Galiano y Tamayo (2019), la educación formal es un derecho ineludible de todos los ciudadanos que se encuentren dentro del territorio nacional y el estado tiene la obligación de promover las acciones pertinentes para garantizar que todos los individuos puedan acceder a una formación académica de calidad, gratuita, laica, integradora e incluyente. Este proceso es obligatorio y gratuito desde el nivel inicial, hasta el tercer año de bachillerato general unificado, cubriendo distintas áreas de estudio que permitirán desarrollar o afianzar un sin número de habilidades necesarias para solventar sus necesidades básicas y afrontar los retos que se presenten en el ámbito sociofamiliar, laboral y educativo.

Ahora bien, el permanente apogeo de la tecnología ha propiciado una diversidad de herramientas que se pueden implementar en el ámbito educativo, lo que facilita la labor del docente y aumenta el interés o predisposición de los educandos. Según Becerra et al. (2023), este escenario educativo favorece el desempeño del estudiante y coadyuva en el desarrollo de las habilidades o esquemas cognitivos pretendidos en cada una de las áreas de estudio establecidas por el Sistema Educativo del Ecuador, tal es el caso de las macrodestrezas lingüísticas en la asignatura de Lengua y Literatura.



Bajo esta premisa, los recursos digitales interactivos son un conjunto de aplicaciones informáticas que pueden implementarse en el proceso educativo formal de un estudiante, por cuanto, sus funcionalidades le permiten interactuar con otros usuarios, sin importar el momento y el lugar en el que se encuentren. De igual manera, por medio de estas plataformas se puede acceder a un vasto contenido de información multimedia (texto, imágenes, audio, video); así mismo, tiene la oportunidad de diseñar, crear, almacenar y compartir sus producciones de manera rápida y sencilla, lo que representa una oportunidad para fomentar su autonomía, creatividad y habilidades comunicativas (Toala y Cevallos, 2022).

Considerando todas las aseveraciones antes expuestas y la realidad del contexto educativo donde se puso de manifiesto la problemática abordada, surgió la presente propuesta metodológica que consistió en diseñar un entorno digital basado en sesiones de aprendizaje con recursos interactivos para el desarrollo de las macro destrezas lingüísticas en estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa “Camino al Bello Amanecer”.

El entorno digital contemplado en la presente propuesta educativa, se diseñó utilizando la plataforma *Google Classroom*, por presentar un entorno fácil de manipular, ser gratuita y ofrecer un sin número de funcionalidades prácticas que permiten establecer un ambiente de aprendizaje dinámico e integrador. Además, esta herramienta brinda la oportunidad de implementar diferentes recursos interactivos y compartir información multimedia en formato de texto, imagen, audio y video, lo que genera nuevos escenarios educativos adaptables para desarrollar las habilidades o destrezas pretendidas en cada área de estudio contemplada por el Sistema Educativo Nacional (Gómez, 2019).

Adicionalmente, la plataforma Google Classroom permite asignar tareas, cuestionarios en línea y foros de discusión, lo que fomenta la autonomía del estudiante y el desarrollo de sus habilidades comunicativas. De igual manera, el docente puede dar seguimiento al rendimiento académico de los educandos en tiempo real, propiciar acciones de retroalimentación pertinentes y generar reportes en formatos de Excel o PDF, lo que representa un ahorro de tiempo y dinero al momento de gestionar el desenvolverse de un colectivo estudiantil.

Por otro lado, los estudiantes pueden acceder a esta propuesta educativa en cualquier momento y lugar que se encuentre, siempre y cuando disponga de un dispositivo móvil con una conexión estable al servicio de internet. Esta situación es percibida como una alternativa viable



para garantizar la efectiva continuidad del proceso educativo formal dentro de una circunscripción territorial determinada, sobre todo, frente a situaciones de fuerza mayor que requieren el confinamiento familiar, tal como aconteció con el Covid 19, la crisis del sistema penitenciario o los cortes de energía eléctrica que afronta actualmente el país.

Paralelo a lo referido, las actividades planteadas en la presente propuesta educativa, permiten desarrollar las macrodestrezas lingüísticas del área de Lengua y Literatura, haciendo uso de los siguientes recursos digitales interactivos: Padlet, Canva, Bubbl, Vimeo, Educaplay y Genially. Este accionar tendrá lugar de manera crítica reflexiva, fomentando la autonomía y la creatividad del educando, en un entorno donde asuman un rol protagónico y se conviertan en los propios constructores de sus conocimientos, con una acetada guía del docente.

En este sentido, el diseño de la propuesta se realizó en torno a los contenidos de la primera unidad temática del libro de Lengua y Literatura de Décimo Año de EGB, para lo cual, se plantearon 3 sesiones de aprendizaje con actividades que se ejecutan de manera ordenada y secuencial, utilizando recursos interactivos que potencien el desarrollo y/o fortalecimiento de las macrodestrezas lingüísticas.

De igual manera, la propuesta educativa consideró las siguientes destrezas con criterio de desempeño:

**O.L.L.4.4.** Realizar actos comunicativos de forma eficiente, exponiendo y respetando los puntos de vista de cada participante, hasta llegar a posibles acuerdos o compromisos.

**O.L.L.4.5.** Participar oralmente en distintos acontecimientos socioculturales y utilizar las herramientas TIC para expresar opiniones y valorar la coherencia de los argumentos.

**O.L.L.4.6.** Realizar lecturas de forma autónoma con fines recreativos y de aprendizaje, utilizando herramientas acordes con las necesidades de los educandos.

**O.L.L.4.7.** Realizar indagaciones sobre ciertos temas y de forma autónoma, por medio de las bibliotecas y los recursos propiciados por las herramientas TIC.

**O.L.L.4.8.** Escribir textos de diferentes tipos y utilizar las herramientas TIC para compartir dichas creaciones.



**O.L.L.4.9.** Utilizar las herramientas TIC para realizar escritos literarios y no literarios, en diversos entornos digitales.

De manera general, la estructura que conlleva la presentación de la propuesta educativa, se caracteriza por abordar los siguientes aspectos:

**Tabla 12**

Estructura de la propuesta educativa planteada en Google Classroom

Entorno Educativo Digital en Google Classroom			
	Sesión de aprendizaje 1	Sesión de aprendizaje 2	Sesión de aprendizaje 3
<b>Ejes temáticos</b>	El teatro griego <i>La tragedia como género literario</i>	Prometeo encadenado <i>Género dramático tragedia</i>	Romeo y Julieta <i>Género dramático tragedia</i>
<b>Duración y modalidad</b>	1 semana – modalidad virtual	1 semana – modalidad virtual	1 semana – modalidad virtual
<b>Destreza a desarrollar</b>	<b>O.L.L.4.4.</b> Realizar actos comunicativos de forma eficiente, exponiendo y respetando los puntos de vista de cada participante, hasta llegar a posibles acuerdos o compromisos. <b>O.L.L.4.5.</b> Participar oralmente en distintos acontecimientos socioculturales y utilizar las herramientas TIC para expresar opiniones y valorar la coherencia de los argumentos.	<b>O.L.L.4.6.</b> Realizar lecturas de forma autónoma con fines recreativos y de aprendizaje, utilizando herramientas acordes con las necesidades de los educandos. <b>O.L.L.4.7.</b> Realizar indagaciones sobre ciertos temas y de forma autónoma, por medio de las bibliotecas y los recursos propiciados por las herramientas TIC.	<b>O.L.L.4.8.</b> Escribir textos de diferentes tipos y utilizar las herramientas TIC para compartir dichas creaciones. <b>O.L.L.4.9.</b> Utilizar las herramientas TIC para realizar escritos literarios y no literarios, en diversos entornos digitales.
<b>Recursos digitales interactivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Canva</li> <li>▪ Bubbl</li> <li>▪ Cmap Tools</li> <li>▪ Padlet</li> <li>▪ Zoom</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Google Forms</li> <li>▪ Educaplay</li> <li>▪ Canva</li> <li>▪ Padlet</li> <li>▪ Redes sociales</li> <li>▪ Zoom</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Padlet</li> <li>▪ Educaplay</li> <li>▪ Canva</li> <li>▪ Vimeo</li> <li>▪ Redes Sociales</li> <li>▪ Zoom</li> </ul>
<b>Competencias digitales a desarrollar</b>	Competencia informacional Competencia tecnológica Competencia matemática		

**Fuente:** Elaboración propia (2024)



### 3.2. Objetivo general

**Diseñar un entorno digital basado en sesiones de aprendizaje con recursos interactivos para el desarrollo de las macro destrezas lingüísticas** en estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa “Camino al Bello Amanecer”.

### 3.3. Objetivos específicos

**Identificar** las funcionalidades y limitaciones que presentan las herramientas digitales implementadas en el entorno digital.

**Desarrollar** acciones prácticas que se ejecuten por medio de recursos digitales interactivos y permitan fortalecer las macrodestrezas lingüísticas.

**Explicar** experiencias comunicativas, individuales y colectivas que favorezcan el desarrollo de las macrodestrezas lingüísticas.

### 3.4. Fundamentación

De acuerdo con Soto et al. (2023), el proceso educativo abordado bajo la modalidad formal, requiere la intervención directa del personal docente, por cuanto, son los responsables de prever las acciones y recursos que permitan establecer un ambiente dinámico y motivador, acorde con las necesidades de los educandos, las características del contexto y los objetivos pretendidos en un periodo de tiempo determinado. Por consiguiente, según Farias et al. (2023), todas las actividades planificadas deben ejecutarse de manera ordenada y secuencial, fomentando la autonomía, la creatividad y el razonamiento lógico, con la finalidad de formar individuos creadores de conocimiento y no simples repetidores de información.

Ante esta realidad, el Sistema Educativo del Ecuador estableció un currículo abierto y flexible, donde se contempla distintas áreas de estudio que le permiten al estudiante, desarrollar o afianzar un sin número de destrezas que faciliten su adaptación e interacción social frente a un contexto y/o situación determinada. En el caso de las macrodestrezas lingüísticas, si bien pueden ser abordadas de manera interdisciplinaria, la asignatura de Lengua y Literatura es referida como la base para que un individuo las adquiera desde edades tempranas y sea participe de actos comunicativos claros, precisos y oportunos (Narváez y Fárez, 2022).



De acuerdo con Luzuriaga & Varguillas (2021), las macrodestrezas lingüísticas son un conjunto de habilidades intrínsecas que le permiten al ser humano, analizar, comprender e interpretar las ideas en base a su experiencia propia, para luego expresarlas de forma crítica reflexiva, logrando mejorar sus esquemas cognitivos; en otras palabras, son los pilares del aprendizaje de una persona y los elementos necesarios para garantizar un efectivo proceso comunicativo.

En este sentido, las macrodestrezas lingüísticas contempladas en el currículo establecido por el Sistema Educativo del Ecuador dentro del área de Lengua y Literatura, son escuchar, hablar, leer y escribir. Según lo expuesto por Padilla & Perero (2019), estas habilidades comunicativas mejoran la capacidad del ser humano para relacionarse con su entorno próximo, comprender conceptos abstractos, interpretar cualquier tipo de información y expresarlas de acorde con la situación en la que se encuentre y las experiencias previas que haya desarrollado por medio de su continua interacción social.

De igual manera, el abordaje de Lengua y Literatura dentro del Sistema Educativo del Ecuador, pretende encontrar las estrategias, recursos o cualquier otra alternativa didáctica que permita desarrollar las macrodestrezas lingüísticas de acuerdo con la realidad sociocultural en la que se desenvuelven los educandos, poniendo énfasis en acciones que fomenten el análisis crítico reflexivo, la atención, la memoria y el razonamiento, procesos mentales claves para establecer efectivas relaciones interpersonales y que participen de forma elocuente en un acto comunicativo (Sánchez y Torres, 2022).

En la actualidad, el continuo apogeo de la tecnología ha propiciado un sin número de herramientas que pueden ser implementadas en el ámbito educativo de manera fácil y sencilla, lo que representa una alternativa viable para propiciar mejores escenarios de aprendizaje y garantizar una formación académica de calidad, integradora e incluyente. Uno de estos avances digitales son los recursos interactivos, haciendo alusión a un conjunto de aplicaciones que le permiten al usuario interactuar con otros individuos, ya sea en tiempo real o en diferentes momentos, sin importar la ubicación física de los participantes (Sulbarán y Rojón, 2019).

De acuerdo con Jara et al. (2024), los recursos digitales interactivos son herramientas que funcionan desde cualquier dispositivo móvil (computadoras personales, iPads, tablets o celulares inteligentes), que cuenten con una conexión estable a internet. Las funcionalidades de



estas aplicaciones le permiten al usuario, utilizar distintas plataformas y manipular cualquier tipo de información compartida en distintos formatos multimedia (texto, imagen, audio o video), con la finalidad de crear sus propias producciones, almacenarlas y compartir con otras personas, generando una permanente interacción que coadyuva en la consecución de los objetivos pretendidos en un área de estudio determinada.

Entre los recursos digitales interactivos que facilitan el desarrollo de las macrodestrezas lingüísticas contempladas en el área de Lengua y Literatura, denotan las siguientes: Canva, Padlet, Vimeo, Bubbl, CmapTools, Genially, Redes Sociales, Educaplay, Google Forms y Zoom. El uso de estas herramientas puede darse de forma independiente o implementarlas en entornos educativos digitales que sean diseñados en base a otras plataformas como Google Classroom, propiciando un mejor ambiente de aprendizaje para los educandos, donde se fomente la autonomía, la creatividad y el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo,

Google Classroom es una plataforma educativa gratuita que le permite al docente, crear y gestionar aulas virtuales de manera online. Esta herramienta propicia un entorno interesante y llamativo para los educandos, quienes asumen un rol protagónico y podrán interactuar por medio de distintas asignaciones como tareas, pruebas, foros de discusión y otras actividades que podrán ser abordadas en cualquier momento y desde cualquier lugar, siempre y cuando se dispongan de un dispositivo móvil con conexión a internet.

El desarrollo de las macrodestrezas lingüísticas del área de Lengua y Literatura, por medio de los recursos digitales interactivos implementados en un entorno educativo generado en Google Classroom, es una innovación metodológica que permite integrar el aprendizaje significativo con un panorama donde prevalece la autonomía, la creatividad y el razonamiento del estudiante, lo que facilita la adquisición de las habilidades comunicativas necesarias.

Así mismo, la implementación de los recursos digitales interactivos en el desarrollo de las macrodestrezas lingüísticas, se sustenta en los principios del constructivismo, por cuanto, las actividades planteadas en cada sesión de aprendizaje, permite que los estudiantes se involucren en su formación académica de manera protagónica y motivada, lo que aumenta su predisposición para participar de las acciones previstas y potenciar el desarrollo de la comprensión lectora, la expresión escrito y oral, y el enriquecimiento del léxico, sin obviar la escucha esencial para la comunicación y comprensión a través de un video o lectura.



### **3.5. Características de la propuesta**

La propuesta fue estructurada en la plataforma educativa Google Classroom, por cuanto, es una herramienta digital gratuita, con un entorno amigable para el estudiante y que permite implementar diversos recursos digitales interactivos, propiciando un entorno virtual de aprendizaje llamativo y motivador, donde el estudiante se convierte en el protagonista de su formación académica y tiene la facultad de gestionar su tiempo de manera libre y autónoma, para cumplir con todas las asignaciones realizadas por el docente.

Esta plataforma permitió diseñar una propuesta con una interfaz amigable para los estudiantes, con una serie de actividades y recursos interactivos que promueven el desarrollo de la autonomía, la creatividad y la participación activa del educando. De igual manera, el docente tiene la oportunidad de gestionar todas las asignaciones realizadas en esta aula virtual, los procesos de evaluación y dar seguimiento permanente a las acciones que realizan.

Por último, mediante el uso de esta plataforma educativa, se logró integrar todos los materiales de estudio necesarios para el desarrollo de las macrodestrezas lingüísticas en el área de Lengua y Literatura, lo que contempló información en formato de texto, imagen, audio y video, enlaces externos a otras herramientas online y otros recursos. En cuanto a las actividades planteadas en la presente propuesta educativa, la plataforma Google Classroom le permite al docente establecer las fechas e inclusive la hora límite en la que los estudiantes pueden concretarlas y subir los productos que se soliciten en cada apartado respectivo, fomentando con ello valores como la responsabilidad y la puntualidad.

#### **3.5.1. Beneficiarios de la propuesta**

El desarrollo de la presente propuesta educativa beneficia de manera directa, a los estudiantes de Décimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Camino al Bello Amanecer”, un grupo estudiantil que presenta una edad que varía entre los 13 a 15 años, procedentes mayormente del sector urbano, que cuentan con diferentes dispositivos móviles conectados al servicio de internet fijo o móvil y un nivel de desarrollo deficiente de las macrodestrezas lingüísticas.



La propuesta beneficia de manera indirecta al personal docente que labora en la institución educativa donde fue abordado el presente estudio, por cuanto, podrán utilizar el entorno educativo y los recursos interactivos planteados, para generar nuevas aulas virtuales que faciliten el abordaje de otras áreas de estudio y garanticen la continuidad de los estudios de un grupo estudiantil determinado.

### **3.5.2. Herramientas digitales interactivas utilizadas**

En primer lugar, la presente propuesta educativa utilizó la plataforma *Google Classroom*, lo que permitió diseñar un entorno virtual motivante para los estudiantes, con recursos interactivos enfocados en despertar su interés y predisposición al momento de abordar las acciones previstas por el docente encargado del área de Lengua y Literatura. De manera complementaria, las actividades elaboradas en cada sesión de aprendizaje requirieron la implementación de los siguientes recursos interactivos: Canva, Padlet, Vimeo, Educaplay, Redes Sociales, Cmap Tools, Bubbl, Genially, Google Forms y Zoom.

### **3.5.3. Descripción de las sesiones de aprendizaje**

Las sesiones de aprendizajes contempladas en la presente propuesta educativa, se estructuraron en torno a diferentes ejes temáticos de la primera unidad del texto de Lengua y Literatura para el Décimo Año de Educación General Básica. Para ello, en cada sesión de aprendizaje se compartió distinto material de estudio en formato de texto, imagen, audio y video, haciendo uso de infografías, flyers, producciones visuales o enlaces a recursos externos. Estas herramientas serán la base para que el estudiante pueda cumplir con las tareas planteadas por el docente, además, permitirán activar los conocimientos previos del educando, despertar su interés e intuir en las temáticas por abordar.

Las actividades organizadas en cada sesión de aprendizaje de la presente propuesta, serán abordadas de manera ordenada y secuencial, considerando el material de estudio anexo y las vivencias desarrolladas durante las clases magistrales realizadas por medio de la herramienta Zoom Meeting. En este sentido, el estudiante tendrá la libertad y apertura necesaria, para realizar cada asignación planteada en el entorno educativo, de la manera que estime conveniente, tomando en cuenta las fechas de cierre para cada tarea.



En cuanto a la organización del contenido antes expuesto, en cada sesión de aprendizaje se consideró tres fases: inicio, desarrollo y cierre. El abordaje de estos momentos permitirá concretar con los objetivos y destrezas pretendidas, para lo cual es fundamental que el estudiante cumpla con las asignaciones realizadas.

**Tabla 13**

Estructura de las sesiones de aprendizaje por fases

<b>Fases</b>	<b>Asignaciones realizadas</b>	<b>Finalidades de las asignaciones realizadas</b>
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ En cada sesión de aprendizaje se empezó compartiendo material de estudio que contempla recursos interactivos como: infografías, videos, audio libros, flyers y narraciones libres.</li> <li>▪ Además, se propone actividades de análisis personal, lo que implica la realización de lluvia de ideas, identificación de términos nuevos y la búsqueda de información en otras fuentes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Que los estudiantes activen sus conocimientos previos sobre la temática por tratar</li> <li>▪ Que los estudiantes intuyan sobre el contenido que se pretende abordar</li> <li>▪ Despertar el interés y predisposición de los estudiantes para que desarrollen las actividades planteadas</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ En cada sesión de aprendizaje, el estudiante puede recurrir al material de estudio y enlaces externos para asimilar contenidos y desarrollar las habilidades pretendidas.</li> <li>▪ De igual manera, tiene la oportunidad de conectarse a un encuentro virtual por cada sesión, donde puede auscultar posibles dudas o inquietudes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comprender los contenidos conceptuales</li> <li>▪ Definir términos nuevos y desarrollar las habilidades lingüísticas.</li> <li>▪ Afianzar ciertos esquemas cognitivos que permitan desarrollar las actividades de cierre.</li> <li>▪ Fomentar la creatividad, la autonomía y la responsabilidad</li> </ul>
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se contempla una serie de tareas que consisten en actividades prácticas enfocadas en el desarrollo o fortalecimiento de las macrodestrezas lingüísticas: Leer, escribir, escuchar y hablar.</li> <li>▪ De igual manera, se plantea pruebas o cuestionarios, foros de discusión y un proyecto final donde el estudiante pone de manifiesto todo lo aprendido en las 3 sesiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Valorar el rendimiento académico de los estudiantes</li> <li>▪ Valorar la capacidad del estudiante para utilizar los recursos digitales interactivos.</li> <li>▪ Validar el nivel de desarrollo de las macrodestrezas lingüísticas.</li> <li>▪ Identificar posibles falencias o dificultades de aprendizaje,</li> <li>▪ Realizar cambios o proponer alternativas de retroalimentación</li> </ul>

**Fuente:** Elaboración propia (2024)

Ahora bien, antes de compartir las actividades y el material de estudio considerado en la presente propuesta educativa, se procedió con varias clases explicativas a los estudiantes, con la finalidad de que comprendan el alcance que conlleva la utilización de los recursos

digitales interactivo y conocer las funcionalidades que ofertan dichas herramientas. Estos recursos utilizados se muestran en el diseño y ejecución de la propuesta.

**Tabla 14**

Recursos utilizados en el diseño de la propuesta

Recursos materiales	Recursos tecnológicos	Recursos humanos
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pizarra</li> <li>▪ Marcadores</li> <li>▪ Hojas</li> <li>▪ Libro de Lengua y Literatura</li> <li>▪ Papelotes</li> <li>▪ Cuadernos de trabajo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Infografías</li> <li>▪ Videos</li> <li>▪ Laboratorio</li> <li>▪ PC</li> <li>▪ Celular</li> <li>▪ USB</li> <li>▪ Internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Investigadores</li> <li>▪ Tutor</li> </ul>

**Fuente:** Elaboración propia (2024)

### 3.5.4. Dirección URL de la propuesta

La propuesta se estructuró aprovechando las funcionalidades que ofrecía la plataforma educativa Google Classroom, por ende, se diseñó un aula virtual acorde con las necesidades de los educandos, los objetivos pretendidos y las oportunidades de aprendizaje que ofrecían los recursos digitales interactivo. Una vez estructuradas las sesiones de aprendizaje y luego de haber comprobado la validez de todo el material de estudio compartido, se procedió a publicar el entorno en el siguiente enlace, contando con un código que le permite al estudiante acceder a dicho espacio virtual de aprendizaje.

**Tabla 15**

Enlace y código de acceso a la propuesta

Curso	Enlace	Código de acceso
Décimo año de EGB A – B - C	<a href="https://classroom.google.com/c/Njg2Njc3NTc0MTk1?cjc=fagu6u3">https://classroom.google.com/c/Njg2Njc3NTc0MTk1?cjc=fagu6u3</a>	fagu6u3

**Fuente:** Elaboración propia (2024)

El docente tiene la facilidad de gestionar el aula virtual y brindar un seguimiento oportuno al desarrollo académico de los estudiantes. Las sesiones de aprendizaje se consideran un material de estudio con actividades que despiertan el interés de los estudiantes, fomentan la



autonomía, la creatividad, la capacidad de análisis y razonamiento crítico, la responsabilidad, la puntualidad y las habilidades comunicativas necesarias para mejorar su capacidad de adaptación e interacción social a través de la comunicación.

El acceso al aula virtual está condicionado por una clave que debe ser compartida por el docente; dicho ingreso puede darse desde cualquier dispositivo móvil que se encuentre conectado al servicio de internet.

Las sesiones de aprendizaje y los recursos digitales interactivos, permiten que el estudiante asuma un rol protagónico y se convierta en el propio constructor de sus conocimientos, tomando como referencias, las diferentes experiencias previas que haya desarrollado desde edades tempranas.

### **3.6. Estructura y tipo de propuesta**

La propuesta diseñada en la plataforma educativa Google Classroom, es una innovación metodológica que pretende mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura, aprovechando las funcionalidades que ofrecen los recursos digitales interactivos; para ello, se propuso un ambiente virtual dinámico con actividades que despierten el interés y fomenten valores como la responsabilidad y la puntualidad, aspectos claves dentro de la formación integral del ser humano. En cuanto a la interfaz de la propuesta diseñada, es clara y precisa, lo que facilita la navegación del estudiante y evita posibles confusiones. La estructura del aula virtual considera los siguientes apartados:

**Tabla 16**

Estructura del aula virtual

<b>Apartado del aula virtual</b>	<b>Detalles</b>
<b>Presentación</b>	En este apartado el estudiante que accede al aula virtual, tiene la oportunidad de conocer el perfil de los docentes a cargo de la propuesta. De igual manera, se presenta una tarea de presentación personal, donde cada estudiante debe describirse acorde con los aspectos solicitados y haciendo uso de la herramienta interactiva Padlet
<b>Recursos interactivos a utilizar</b>	En este apartado se comparte material relacionado con el uso de cada recurso interactivo que se debe utilizar para abordar las diferentes actividades planteadas en las sesiones de aprendizaje. Este material corresponde a video tutoriales y enlaces externos a las páginas oficiales de cada recurso.



<b>Encuentros virtuales</b>	<p>En este apartado se encuentran los enlaces a cada reunión virtual, es decir, los encuentros que podrán mantener los estudiantes con las docentes en un horario previamente establecido.</p> <p>En estas jornadas virtuales, el estudiante podrá auscultar posibles dudas o inquietudes sobre las actividades planteadas en cada sesión de aprendizaje; además, el docente fortalecerá los conocimientos abordados y dará indicaciones para concretar de manera exitosa todo lo estipulado.</p> <p>Estos encuentros virtuales se darán por medio de la herramienta Zoom Meeting, por ello, en cada asignación se colocará el enlace a la reunión y el respectivo código de acceso.</p>
<b>Las sesiones de aprendizaje</b>	<p>Son tres apartados que corresponden a la sesión de aprendizaje 1, 2 y 3; donde el estudiante podrá encontrar el material compartido por el docente para activar sus conocimientos previos y desarrollar los esquemas cognitivos pretendidos.</p> <p>Además, en cada apartado se encuentran las tareas asignadas en relación a dicho material de estudio, las cuales son actividades prácticas cuyo abordaje requiere el uso de ciertos recursos digitales interactivos, lo que propicia una experiencia significativa que potencia el desarrollo de las macrodestrezas lingüísticas.</p>
<b>Proyecto final</b>	<p>Este apartado corresponde a la valoración final de las tres sesiones de aprendizaje, donde se exponen las indicaciones precisas para la realización del proyecto final.</p>

**Fuente:** Elaboración propia (2024)

### **3.7. Metodología de la propuesta**

La presente propuesta se diseñó bajo una metodología de carácter deductiva, puesto que, en cada sesión de aprendizaje, se incluye un vasto contenido de información multimedia, enlaces externos a otros recursos y otras actividades complementarias que van de lo general a lo específico; es decir, el estudiante comienza analizar casos habituales, para terminar con experiencias prácticas que permitan desarrollar las macrodestrezas lingüísticas de leer, escribir, hablar y escuchar, útiles para aprender y para comunicarse en sociedad con sus semejantes.

Las actividades para las sesiones de aprendizaje, fueron planteadas en torno a una metodología de carácter descriptiva, exploratoria y explicativa, tal como se detalla a continuación:

*Explicativa;* las actividades en cada sesión de aprendizaje, permitirán comprender la funcionalidad que ofrecen los recursos digitales interactivo y utilizarlos en proyectos prácticos que fomenten la autonomía, la creatividad y el desarrollo de las macrodestrezas lingüísticas.



*Descriptiva:* las actividades en cada sesión de aprendizaje, permiten que el discípulo pueda diferenciar y/o comprender los aspectos relevantes de los contenidos abordados, haciendo uso de diferentes recursos interactivos que faciliten su comprensión y propicien experiencias de aprendizaje que fomenten el desarrollo de las habilidades comunicativas necesarias para relacionarse con el entorno próximo de manera efectiva.

*Exploratoria;* las actividades posibilitan que el estudiante realice búsquedas de información de manera autónoma, para luego analizarla de manera minuciosa y presentar un resumen debidamente sintetizado, haciendo uso de diferentes recursos interactivos. Estas acciones fomentan la creatividad, la atención y el pensamiento crítico reflexivo del individuo.

### 3.8. Exigencias, condiciones, requisitos y criterios que se debe cumplir

Tabla 17

Sesión de aprendizaje 1

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 1		
Ejes temáticos	Objetivos de la sesión de aprendizaje	Herramientas digitales y de simulación
El teatro griego <b>La tragedia como género literario</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Establecer el concepto y estructura de la tragedia como género literario</li> <li>Conocer los aspectos sobresalientes del conflicto entre griegos y romanos</li> <li>Identificar el origen y las características generales del Teatro Griego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Canva</li> <li>Bubbl</li> <li>Cmap Tools</li> <li>Padlet</li> <li>Zoom</li> </ul>
<b>Tiempo y modalidad</b>  1 semana Modalidad virtual	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer los aspectos relevantes de los teatros y los actores</li> <li>Diferenciar el papel de Aristóteles en el Teatro Griego</li> <li>Identificar los elementos arquitectónicos de un teatro griego</li> </ul>	
<b>Método a considerar:</b>	OBSERVACION	
	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Etapas:</b> Observar, describir, comparar y generalizar.</li> </ul>	
DESARROLLO DE SESIÓN DE APRENDIZAJE 1		
Fase de Inicio	Fase de Desarrollo	Fase de Cierre
<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar el video e infografía propuesto</li> <li>Anotar términos desconocidos</li> <li>Registrar ideas claves de lo analizado</li> <li>Complementar con otras fuentes científicas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar y desarrollar las actividades planteadas</li> </ul> <p><b>TAREA 1: Aprendamos jugando (Leer y escribir)</b></p> <p><b>ACTIVIDAD 1:</b> Sopa de letras</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ejecutar el enlace en Educaplay y completar actividad</li> <li>Encontrar las palabras que señala la actividad</li> </ul>	<p>Analizar Material de Estudio 2 y realizar tareas planteadas</p> <p><b>ACTIVIDAD 1 (Leer y escribir)</b></p> <p>1. Realizar un mapa conceptual sobre La TRAGEDIA y su ESTRUCTURA considerando el Material de Estudio 1</p>



<ul style="list-style-type: none"> <li>Plantear interrogantes para tratarlas en la clase magistral</li> </ul>	<p><b>ACTIVIDAD 2:</b> Glosario Seleccionar 5 términos encontrados en la sopa de letras (Actividad 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Crear un glosario en la herramienta Padlet, donde se exponga el significado del término, una oración y una imagen alusiva al concepto</li> </ul> <p><b>TAREA 1.1.: Expreso mis ideas (Leer, escribir, hablar y escuchar)</b></p> <p><b>ACTIVIDAD 1</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Realizar un mapa conceptual u organizador gráfico sobre el Teatro Griego considerando el Material de Estudio</li> <li>El producto final debe considerar los siguientes aspectos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>ORIGEN</li> <li>CARACTERÍSTICAS</li> <li>IMPORTANCIA</li> <li>CARACTERÍSTICAS DE LOS TEATROS</li> <li>CARACTERÍSTICAS DE ACTORES</li> <li>PAPEL DE ARISTOTELES</li> </ul> </li> </ol> <p><b>ACTIVIDAD 2</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Realizar una presentación audio visual (VIDEO), utilizando la herramienta CANVA, donde se detalle los elementos arquitectónicos de un TEATRO GRIEGO</li> </ol> <p><b>Abordaje de encuentro virtual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar el material de estudio compartido</li> <li>Dialogar sobre las características del teatro griego y el género de la tragedia</li> <li>Comprender el alcance e implicaciones de los contenidos</li> <li>Descubrir términos nuevos</li> <li>Auscultar dudas</li> <li>Relacionar información analizada con situaciones cotidianos</li> <li>Generalizar contenidos por medio de preguntas abiertas</li> <li>Recordar la importancia de cumplir con las actividades a tiempo</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>El producto final debe considerar los siguientes aspectos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>CONCEPTO</li> <li>ESTRUCTURA DE TRAGEDIA</li> </ul> </li> </ol> <p>RÚBRICA DE EVALUACIÓN CREATIVIDAD: 4 PUNTOS CONTENIDO: 6 PUNTOS</p> <p><b>ACTIVIDAD 2 (Escuchar y hablar)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Realizar una presentación audio visual (VIDEO), utilizando la herramienta CANVA, donde se detalle los siguientes aspectos: Un relato sobre el Conflicto entre griegos y romanos</li> </ol> <p><b>ACTIVIDAD 3 (Escribir)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Realizar una sopa de letras, utilizando la herramienta EDUCAPLAY, considerando aspectos relevantes de los autores de la tragedia Genere mínimo entre 5 a 10 palabras</li> </ol> <p><b>FORO 1: Dialogo e interactúo con mi entorno (Leer y escribir)</b></p> <p>RESPONDA: ¿Cree que un actor nace o se hace? ¿EL Teatro debería ser parte de nuestra formación educativa? Por qué Justifique su respuesta y comente la de un compañero</p>
<b>PROCESO DE EVALUACIÓN</b>		
<b>Valoración de motivación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>	<b>Indicadores de evaluación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Hay interés en los educandos para desarrollar las actividades propuestas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ficha de seguimiento 1</li> <li>Desarrollo de tareas propuestas</li> <li>Partición en FORO</li> <li>Asistencia a Encuentros Virtuales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes establecen el concepto y estructura de la tragedia</li> </ul>



<p>en cada sesión de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los educandos ingresan de manera puntual a los encuentros virtuales</li> <li>Las actividades son entregadas en las fechas establecidas</li> <li>Los estudiantes respetan el criterio personal de sus compañeros</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes conocen los aspectos sobresalientes del conflicto entre griegos y romanos</li> <li>Los estudiantes identifican el origen y las características generales del Teatro Griego</li> <li>Los estudiantes reconocen los aspectos relevantes de los teatros y los actores</li> <li>Los estudiantes diferencian el papel de Aristóteles en el Teatro Griego</li> <li>Los estudiantes identifican los elementos arquitectónicos de un teatro griego</li> <li>Los estudiantes utilizan recursos digitales interactivos en el abordaje de su proceso educativo</li> <li>Los estudiantes analizan, sintetizan, organizan y presentan información de manera lógica</li> </ul>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: Elaboración propia (2024)

Tabla 18

Sesión de aprendizaje 2

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 2		
Ejes temáticos	Objetivos de la sesión de aprendizaje	Herramientas digitales y de simulación
<p>Prometeo encadenado <b>Género dramático</b> <b>tragedia</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender los acontecimientos del mito de Prometeo Encadenado</li> <li>Identificar personajes que intervienen en el mito</li> <li>Diferenciar espacios y tramas del mito</li> <li>Proponer finales alternativos al mito</li> <li>Descubrir términos desconocidos</li> <li>Escuchar con atención los relatos y contestar interrogantes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Forms</li> <li>Educaplay</li> <li>Canva</li> <li>Padlet</li> <li>Redes sociales</li> <li>Zoom</li> </ul>
<p><b>Tiempo y modalidad</b> 1 semana Modalidad virtual</p>		
<b>Método a considerar:</b>	<p>OBSERVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Etapas:</b> Observar, describir, comparar y generalizar.</li> </ul>	
DESARROLLO DE SESIÓN DE APRENDIZAJE 2		
Fase de Inicio	Fase de Desarrollo	Fase de Cierre
<ul style="list-style-type: none"> <li>Audio Libro: Narración del mito griego "Prometeo Encadenado"</li> </ul> <p><b>Recuerde:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar y desarrollar las actividades planteadas</li> </ul> <p><b>TAREA 1: Escribo lo que aprendí escuchando (Escuchar y escribir)</b></p> <p><b>ACTIVIDAD 1:</b> Cuestionario</p>	<p><b>Tarea 1.4. Escucho, observo, leo y aprendo (Escuchar, leer, escribir)</b></p>



<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Escuchar con atención el Audio libro</li> <li>▪ Complementar con otras fuentes de información como el Texto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Una vez que haya escuchado el Audio Libro "Prometeo encadenado", completar el cuestionario en Google Forms</li> </ul> <p><b>TAREA 1.1. Aprendo jugando</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Abrir el enlace</li> <li>2. Realizar la sopa de letras asignada</li> <li>3. Realizar una captura del resultado (puntaje - ubicación) obtenido</li> <li>4. Capturar y colocar en un archivo PDF</li> <li>5. Enviar</li> </ol> <p><b>TAREA 1.2. Aprendo hablando (Escuchar y hablar)</b></p> <p><b>ACTIVIDAD 1</b></p> <p>Una vez entendido el Mito de Prometeo Encadenado, vamos a pensar en otro final:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escribir el final alternativo</li> <li>2. Narrar el final alternativo y grabarlo utilizando la aplicación CANVA</li> <li>3. En un Documento guardar el texto escrito y el link de la grabación realizada en Canva</li> <li>4. Enviar</li> </ol> <p>La grabación no puede sobrepasar los 2 minutos</p> <p><b>TAREA 1.3. Escucho, selecciono, descubro y aprendo (Escuchar, leer y escribir)</b></p> <p><b>ACTIVIDAD 1</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buscar 5 términos desconocidos en la narración del mito de Prometeo Encadenado (AUDIO LIBRO)</li> <li>2. Crear un Glosario con la herramienta Padlet</li> <li>3. Colocar los siguientes aspectos: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CONCEPTO DEL TÉRMINO</li> <li>▪ IMAGEN DEL TÉRMINO</li> <li>▪ UNA ORACIÓN</li> </ul> </li> </ol> <p>Copiar y compartir el Link de la presentación</p> <p><b>Abordaje de encuentro virtual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dialogar sobre los principales aspectos que conlleva el relato del mito "Prometeo encadenado"</li> <li>▪ Identificar personajes, escenarios, tramas y principales sucesos</li> <li>▪ Descubrir términos nuevos</li> <li>▪ Auscultar dudas</li> <li>▪ Relacionar información analizada con situaciones cotidianas</li> <li>▪ Generalizar contenidos</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Abrir el enlace</li> <li>2. Escuchar y observar la narración</li> <li>3. Contestar las preguntas que surgen a lo largo del video</li> <li>4. Capturar el resultado y ubicación obtenida</li> <li>5. Compartir en un PDF</li> <li>6. Enviar</li> </ol> <p><b>FORO 1: Platiquemos (Leer y escribir)</b></p> <p>Luego de haber escuchado el AUDIO LIBRO y haber completado la actividad del Video Quiz; procedamos a contestar las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Estuvo bien lo que hizo ZEUS, por qué?</p> <p>¿Estuvo bien lo que hizo PROMETEO, Por qué?</p> <p>¿Usd que habría hecho en el caso de ZEUS y PROMETEO?</p> <p>Comentar las respuestas de dos compañeros</p>
<b>PROCESO DE EVALUACIÓN</b>		
<b>Valoración de motivación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>	<b>Indicadores de evaluación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hay interés en los educandos para desarrollar las actividades propuestas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ficha de seguimiento 2</li> <li>▪ Desarrollo de tareas propuestas</li> <li>▪ Participación en FORO</li> <li>▪ Asistencia a Encuentros Virtuales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los estudiantes comprenden los acontecimientos en la obra literaria</li> </ul>



<p>en cada sesión de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los educandos ingresan de manera puntual a los encuentros virtuales</li> <li>Las actividades son entregadas en las fechas establecidas</li> <li>Los estudiantes respetan el criterio personal de sus compañeros</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes identifican los personajes y los espacios y tramas.</li> <li>Los estudiantes proponen finales alternativos al mito</li> <li>Los estudiantes descubren términos desconocidos</li> <li>Los estudiantes escuchan con atención los relatos y contestan interrogantes</li> <li>Los estudiantes utilizan recursos digitales interactivos</li> <li>Los estudiantes analizan, sintetizan, organizan y presentan información de manera lógica.</li> <li>Los estudiantes logran desarrollar la habilidad lingüística <i>Leer, escribir, escuchar y hablar.</i></li> </ul>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: Elaboración propia (2024)

Tabla 19

Sesión de aprendizaje 3

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 3		
Ejes temáticos	Objetivos de la sesión de aprendizaje	Herramientas digitales y de simulación
<p>Romeo y Julieta <b>Género dramático tragedia</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender el desarrollo del relato de Romeo y Julieta</li> <li>Identificar personajes que intervienen en el relato</li> <li>Diferenciar espacios y tramas Descubrir términos desconocidos Escuchar con atención los relatos y contestar interrogantes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Padlet</li> <li>Educaplay</li> <li>Canva</li> <li>Vimeo</li> <li>Redes Sociales</li> <li>Zoom</li> </ul>
<p><b>Tiempo y modalidad</b> 1 semana Modalidad virtual</p>		
<b>Método a considerar:</b>	<p>OBSERVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Etapas:</b> Observar, describir, comparar y generalizar.</li> </ul>	
DESARROLLO DE SESIÓN DE APRENDIZAJE 3		
Fase de Inicio	Fase de Desarrollo	Fase de Cierre
<p><b>Material de estudio 1</b> Romeo y Julieta (Video Narrativo - Expositivo)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observar la presenta narración sobre la obra Romeo y Julieta</li> <li>Contrastar con lo expuesto en la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar y desarrollar las actividades planteadas</li> </ul> <p><b>TAREA 1: Escucho, observo y aprendo (Escuchar, leer y escribir)</b></p> <p><b>ACTIVIDAD 1</b> Identifique los personajes principales y en un PADLET descríbalos, considerando los siguientes detalles:</p>	<p><b>Tarea 1.2. Creamos nuestra historia (Parte 1) (Escuchar, hablar, escribir)</b></p> <p><b>ACTIVIDAD 1</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Definir personajes principales</li> <li>Definir el lugar y la trama de la historia</li> </ol>



<p>página 32 y 33 del Texto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Anotar ideas nuevas o términos desconocidos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nombre</li> <li>Rasgos del personaje</li> <li>Quién fue</li> <li>Qué paso con el personaje</li> </ul> <p>Compartir el enlace del Padlet realizado</p> <p><b>TAREA 1.1. Aprendamos jugando (Escuchar, leer y escribir)</b></p> <p>Analicemos el enlace compartido Escuchar y observar la narración Contestar las interrogantes que se plantean a lo largo del video Capturar los resultados y ubicación obtenida Compartir en un archivo PDF</p> <p><b>Abordaje de encuentro virtual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar el material de estudio compartido</li> <li>Dialogar sobre los principales aspectos que conlleva el relato de Romeo y Julieta</li> <li>Identificar personajes, escenarios, tramas y principales sucesos</li> <li>Descubrir términos nuevos</li> <li>Auscultar dudas de las actividades propuestas</li> <li>Relacionar información analizada con situaciones cotidianos</li> <li>Generalizar contenidos por medio de preguntas abiertas</li> <li>Recordar la importancia de cumplir con las actividades a tiempo</li> <li>Organizar grupos para el desarrollo de dramatizaciones</li> <li>Brindar pautas generales para el proyecto final</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Escribir el guion</li> <li>Subir el archivo en PDF</li> </ol> <p><b>Tarea 1.3. Creamos nuestra historia (Segunda parte) (Escuchar, hablar, escribir)</b></p> <p><b>ACTIVIDAD 1</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Narrar el guion utilizando distintas imágenes y sonidos provistos por la herramienta en CANVA</li> <li>Compartir la producción en redes sociales</li> <li>Capturar lo compartido en un PDF y adjuntar el link de la producción</li> </ol> <p><b>FORO 1: Platiquemos (Leer y escribir)</b></p> <p>Responder</p> <p>¿Que cambiaría usd en la historia de Romeo y Julieta?</p> <p>¿Le parece justo la historia de los enamorados Romeo y Julieta? Por qué</p> <p>¿Cree que en la actualidad haya historias reales que se parezcan a esta narración?</p> <p>¿Usted que habría hecho en el caso de que fuera Romeo?</p> <p>¿Usted que habría hecho en el caso de que fuera Julieta?</p>
<b>PROCESO DE EVALUACIÓN</b>		
<p><b>Valoración de motivación</b></p>	<p><b>Instrumentos de evaluación</b></p>	<p><b>Indicadores de evaluación</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Hay interés en los educandos para desarrollar las actividades propuestas en cada sesión de aprendizaje</li> <li>Los educandos ingresan de manera puntual a los encuentros virtuales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ficha de seguimiento 3</li> <li>Desarrollo de tareas propuestas</li> <li>Partición en FORO</li> <li>Asistencia a Encuentros Virtuales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes comprenden el desarrollo del relato de Romeo y Julieta</li> <li>Los estudiantes identifican personajes que intervienen en el relato</li> <li>Los estudiantes diferencian espacios y tramas del relato</li> <li>Los estudiantes descubren términos desconocidos en el relato</li> </ul>



- Las actividades son entregadas en las fechas establecidas
- Los estudiantes respetan el criterio personal de sus compañeros

- Los estudiantes escuchan con atención los relatos y contestar interrogantes
- Los estudiantes utilizan recursos digitales interactivos en el abordaje de su proceso educativo
- Los estudiantes analizan, sintetizan, organizan y presentan información de manera lógica
- Los estudiantes logran desarrollar la habilidad lingüística *Leer y comprender como pares dialécticos.*
- Los estudiantes logran desarrollar la habilidad lingüística de *Escribir Escuchar y Hablar*

Fuente: Elaboración propia (2024)

### 3.9. Demostraciones de la propuesta

- Ingresar al link compartido por el docente y utilizar el código de la clase respectivo

**Link:** <https://classroom.google.com/c/Njg2Njc3NTc0MTk1?cjc=fagu6u3>

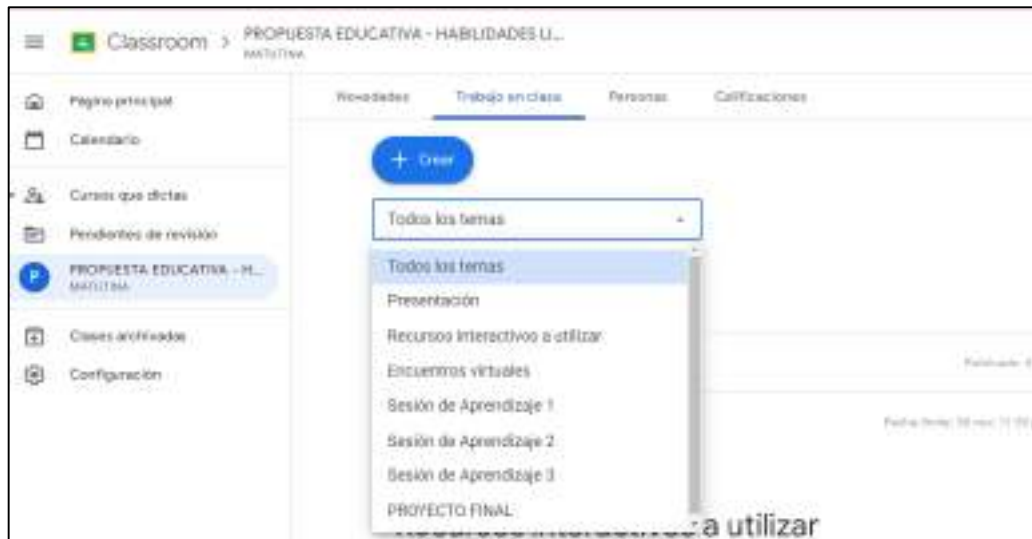
**Código de acceso:** fagu6u3

- El primer apartado que puede observar el estudiante, es la **PRESENTACIÓN**, donde se puede conocer el perfil de los docentes a cargo de la propuesta y se plantea una que implica presentarse de forma personal.





3. El entorno virtual presenta un menú que le permite al estudiante navegar de forma rápida por los diferentes apartados diseñados.



4. En cada una de las sesiones de aprendizaje, se presentan las diferentes actividades asignadas y el material de estudio que sustente su desarrollo.



5. Las tareas planteadas tienen una valoración sobre los 10 puntos y su realización tiene una fecha de cierre. En el espacio asignado para cada tarea, el estudiante puede subir archivos en formato de texto, audio o video.
6. El material de estudio compartido en cada sesión de aprendizaje, es la base para el desarrollo de las actividades planteadas y su evaluación posterior por el docente.



7. En el apartado de **Recursos interactivos a utilizar**, el estudiante puede acceder a información audiovisual que le permita comprender aspectos relevantes sobre el manejo de cada recurso implementado en la propuesta. Obsérvese como cada actividad permite al docente evaluar de forma sistemática al estudiante comparando sus niveles de aprendizaje.



8. En cuanto al apartado de **Encuentros virtuales**, el estudiante podrá acceder a las clases magistrales previstas por el docente, utilizando la herramienta Zoom Meeting.
9. Por otro lado, el docente tiene la capacidad de gestionar a los estudiantes que accedan al aula virtual y los profesores a cargo de su gestión respectiva.



10. De igual manera, el docente puede dar seguimiento al rendimiento de todos los estudiantes, dando clic en el apartado de **Calificaciones**



### 3.10. Aplicación, implementación y evaluación

#### 3.10.1. Detalles de aplicación

La aplicación de la presente propuesta, tiene una duración de 3 semanas, es decir, una semana para cada sesión de aprendizaje. De igual manera, los estudiantes podrán gestionar su tiempo de la forma que crean conveniente para abordar todas las actividades planteadas, sin embargo, la entrega de tareas debe darse en el tiempo establecido por el docente.

En el caso de las fechas establecidas para los encuentros virtuales, pueden ser modificadas según la realidad institucional o los acontecimientos que se pudieran presentar; así mismo, el docente tiene la facultad de ejecutar dichos encuentros, de forma presencial, dentro o fuera de la jornada escolar, en los laboratorios de computación de la institución.



### 3.10.2. Detalles de implementación

Una semana antes de implementar la propuesta, se capacita a los estudiantes sobre el manejo de los recursos digitales interactivos, con la finalidad de que reconozcan la interfaz gráfica, las opciones que presenta el entorno de cada herramienta y el uso que se le puede dar en el contexto educativo. La propuesta educativa cuenta con instrucciones fáciles de comprender, evitando posibles confusiones del estudiante. Todas las especificaciones de las sesiones de aprendizaje se encuentran expuestas en el *Anexo 5*.

### 3.10.3. Evaluación – Fichas de seguimiento

**Tabla 20**

Ficha de seguimiento para evaluar la sesión de aprendizaje 1

Indicadores	Sesión de aprendizaje 1			Observaciones
	SI	NO	En proceso	
▪ Los estudiantes establecen el concepto y estructura de la tragedia como género literario				
▪ Los estudiantes conocen los aspectos sobresalientes del conflicto entre griegos y romanos				
▪ Los estudiantes identifican el origen y las características generales del Teatro Griego				
▪ Los estudiantes reconocen los aspectos relevantes de los teatros y los actores				
▪ Los estudiantes diferencian el papel de Aristóteles en el Teatro Griego				
▪ Los estudiantes identifican los elementos arquitectónicos de un teatro griego				
▪ Los estudiantes utilizan recursos digitales interactivos en el abordaje de su proceso educativo				
▪ Los estudiantes analizan, sintetizan, organizan y presentan información de manera lógica				
▪ Los estudiantes logran desarrollar la habilidad lingüística <i>Leer</i>				
▪ Los estudiantes logran desarrollar la habilidad lingüística <i>Escribir</i>				
▪ Los estudiantes logran desarrollar la habilidad lingüística <i>Escuchar</i>				
▪ Los estudiantes logran desarrollar la habilidad lingüística <i>Hablar</i>				

**Fuente:** Elaboración propia (2024)

**Tabla 21**

Ficha de seguimiento para evaluar la sesión de aprendizaje 2

Indicadores	Sesión de aprendizaje 2			Observaciones
	SI	NO	En proceso	
▪ Los estudiantes comprenden los acontecimientos que conlleva el desarrollo del mito de Prometeo Encadenado				
▪ Los estudiantes identifican los personajes del mito				
▪ Los estudiantes diferencian los espacios y tramas del mito				
▪ Los estudiantes proponen finales alternativos al mito				
▪ Los estudiantes descubren términos desconocidos en la narración				



▪ Los estudiantes escuchan con atención los relatos y contestar interrogantes				
▪ Los estudiantes utilizan recursos digitales interactivos en el abordaje de su proceso educativo				
▪ Los estudiantes analizan, sintetizan, organizan y presentan información de manera lógica				
▪ Los estudiantes logran desarrollar la habilidad lingüística <i>Leer</i>				
▪ Los estudiantes logran desarrollar la habilidad lingüística <i>Escribir</i>				
▪ Los estudiantes logran desarrollar la habilidad lingüística <i>Escuchar</i>				
▪ Los estudiantes logran desarrollar la habilidad lingüística <i>Hablar</i>				

Fuente: Elaboración propia (2024)

Tabla 22

Ficha de seguimiento para evaluar la sesión de aprendizaje 3

Indicadores	Sesión de aprendizaje 3			Observaciones
	SI	NO	En proceso	
▪ Los estudiantes comprenden el relato de Romeo y Julieta				
▪ Los estudiantes identifican personajes que intervienen en el relato				
▪ Los estudiantes diferencian espacios y tramas del relato				
▪ Los estudiantes descubren términos desconocidos en el relato				
▪ Los estudiantes escuchan con atención los relatos y contestar interrogantes				
▪ Los estudiantes utilizan recursos digitales interactivos en el abordaje de su proceso educativo				
▪ Los estudiantes analizan, sintetizan, organizan y presentan información de manera lógica				
▪ Los estudiantes logran desarrollar la habilidad lingüística <i>Leer</i>				
▪ Los estudiantes logran desarrollar la habilidad lingüística <i>Escribir</i>				
▪ Los estudiantes logran desarrollar la habilidad lingüística <i>Escuchar</i>				
▪ Los estudiantes logran desarrollar la habilidad lingüística <i>Hablar</i>				

Fuente: Elaboración propia (2024)

Adicionalmente, la evaluación del rendimiento académico del estudiante, también considera todas las calificaciones que obtenga tras cumplir con las actividades planteadas en cada sesión de aprendizaje. Asimismo, el seguimiento del docente a partir de su diagnóstico de la lengua materna y del aprendizaje, lo que personaliza la evaluación realizada a cada uno de los estudiantes.

### 3.11. Validación de la propuesta

#### 3.11.1. Descripción del proceso de validación

Una vez que la propuesta fue diseñada y compartida con los estudiantes que participaron del presente estudio, se seleccionaron varios especialistas en el ámbito de la pedagogía con más de 15 años de experiencia profesional, y con una categoría académica y científica que corrobore su desarrollo profesional. Este proceso permitió identificar las fortalezas y posibles deficiencias



del entorno digital, información clave para implementar las medidas oportunas que garanticen una efectiva formación académica de los estudiantes seleccionados como muestra.

### 3.11.2. Instrumento para validación

El instrumento utilizado para el proceso de validación consistió en una entrevista estructurada por 5 preguntas, 3 abiertas y 2 cerradas que fueron planteadas haciendo uso de una Escala de Likert (Ver Anexo 5). Las respuestas obtenidas se analizaron de forma minuciosa y se presentaron de la siguiente manera: en el caso de las preguntas cerradas, se consideró un análisis gráfico porcentual; las preguntas abiertas se presentó una síntesis de los comentarios realizados por los especialistas.

### 3.11.3. Resultados de la validación realizada

#### a. Entrevista a especialistas – preguntas cerradas

Los especialistas fueron 7 profesionales que laboran en diferentes universidades; el 71% presentan un título de cuarto nivel y el 29% son magíster en distintas áreas de formación. Importante destacar que se tuvo en cuenta en los especialistas, algunos son especialistas en TIC y la mayoría en el área de la Lengua y la Literatura incluso de universidades de otro país, en aras de buscar, criterios diversos con respecto a la temática analizada en la investigación.

Tabla 23

Necesidad de una capacitación en las TICS

Alternativas	#	%
a) Muy de acuerdo	7	100%
b) De acuerdo	0	0%
c) Medianamente de acuerdo	0	0%
d) En desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Fuente: Entrevista a especialistas.

Elaborado por: Las Autoras, (2024).

**Análisis e interpretación;** El 100% de especialistas que participaron en el proceso de validación de la propuesta, concuerdan que efectivamente los docentes de Educación General Básica requieren capacitación en las Tics como herramienta valiosa para el Sistema Educativo.

**Tabla 24**

Utilidad de las herramientas TICS en el desarrollo de las destrezas lingüísticas

Alternativas	#	%
a) Muy de acuerdo	7	100%
b) De acuerdo	0	0%
c) Medianamente de acuerdo	0	0%
d) En desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Entrevista a especialistas.

**Elaborado por:** Las Autoras, (2024).

**Análisis e interpretación;** El 100% de especialistas que participaron en el proceso de validación de la propuesta, afirmaron estar muy de acuerdo que las herramientas digitales son útiles para el desarrollo de las destrezas lingüísticas en los estudiantes, por ende, su implementación en el proceso de aprendizaje es un recurso fundamental que el docente debe considerar al momento de planificar su diario desenvolver.

***b. Entrevista a especialistas – preguntas abiertas***

En la pregunta 1: *Lea en qué consiste el ejercicio y emita su criterio con respecto a la significación que cobra los contenidos digitales para el desarrollo de las macro destrezas lingüísticas;* los especialistas refieren que efectivamente dichos recursos cobran relevancia al momento de propiciar un ambiente de aprendizaje que favorezca la adquisición de estas habilidades y facilite el entendimiento de nuevos dominios cognitivos.

De igual manera, refieren que los contenidos interactivos son un valor agregado de la planificación del docente y un elemento fundamental para despertar el interés de los estudiantes lo que potencia su desarrollo a partir de los objetivos del área de Lengua y Literatura. Adicionalmente, estas herramientas también promueven la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico reflexivo, procesos mentales fundamentales para el desarrollo y/o fortalecimiento de las habilidades lingüísticas.

Asimismo, destacan que la propuesta incorpora los contenidos interactivos de manera adecuada, permitiéndole a los estudiantes elegir recursos, establecer prioridades y controlar su progreso; de modo que les permite desarrollar las habilidades lingüísticas de la lengua materna.

En la pregunta 2: *¿Qué importancia le concede usted a la integración y tratamiento de estas habilidades en los estudiantes de 10mo Año de E.G.B.?*; los especialistas refieren que las



macrodestrezas lingüísticas son habilidades esenciales para el desarrollo de la lengua materna y posibilitan la adquisición de esquemas cognitivos o destrezas necesarias al momento de solucionar posibles falencias, de modo que preparan al estudiante para la vida.

De igual manera, afirmaron que estas macrodestrezas deben ser abordadas de manera integrada en todas las asignaturas, por cuanto, permiten acceder a un vasto contenido de información que resulta necesario al momento de desarrollar experiencias significativas de aprendizaje; así mismo, la adquisición de estas habilidades lingüísticas favorece el desarrollo léxico y es una alternativa viable para que los educandos puedan comprender y expresarse con claridad, siendo un aspecto fundamental en la formación de estudiantes. No es posible solo atender a las macro destrezas en Lengua y Literatura, los estudiantes aprenden los contenidos de las diferentes materias a partir del desarrollo que alcancen desde lo comunicativo, y es solo a través del lenguaje que se potencia el aprendizaje.

En la interrogante 3: *¿Cree usted que se cumple esta integración con el ejercicio anterior?*; todos los especialistas indicaron que efectivamente la propuesta planteada si cumple con dicha integración. Además, las actividades asignadas son dinámicas, promueven la autonomía, el compromiso y la participación activa de los estudiantes. Al mismo tiempo, utilizan los diferentes tipos de textos incorporados en las TIC, el video, que posibilita el visionaje, la escucha y por tanto, la comprensión esencial para comunicarse.

Las macrodestrezas lingüísticas constituyen un sistema, pues no se pueden trabajar por separado, porque una tiene plena relación con la otra, por ejemplo, para comprender hay que leer y al mismo tiempo escuchar si es un audio libro, o una lectura del docente. Para escribir antes hay que determinar y comprender el tema de lo que voy a escribir, y la expresión oral o comunicación oral requiere de dominios de los temas para poder dialogar y emitir criterios.



## CONCLUSIONES

La educación contempla un proceso que se ejecuta de manera intencionada, con la finalidad de adquirir o fortalecer un sin número de destrezas, habilidades y saberes que coadyuven en el desarrollo de la dimensión cognitiva, física y psicoafectiva del ser humano, por ello, es referida como un pilar fundamental para el progreso de la sociedad en general.

El docente es el responsable de prever las acciones y espacios que permitan establecer un ambiente de aprendizaje motivador, donde el estudiante asuma un rol protagónico y se convierta en el propio constructor de sus conocimientos; para ello, puede hacer uso de las diferentes herramientas tecnológicas en el ámbito educativo, a partir de los recursos interactivos, que posibiliten nuevos dominios cognitivos y el desarrollo del aprendizaje.

El diagnóstico inicial de la presente investigación, permitió determinar que la mayor parte de estudiantes del décimo año de EGB, presentaban un bajo e insuficiente nivel de desarrollo de las macrodestrezas lingüísticas. Esta realidad tiene como causa esencial, las clases monótonas que se implementan en ocasiones y la pobre utilización de las herramientas digitales que promuevan la autogestión del aprendizaje, a través de vías motivadoras para los estudiantes, sin perder de vista los contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura.

Los recursos digitales interactivos son herramientas online que permiten acceder, generar, almacenar y compartir contenidos en distintos formatos (texto, imagen, audio, video), cuya manipulación por parte del educando, permite desarrollar los esquemas cognitivos, destrezas o aptitudes pretendidas en un área de estudio determinada. Estos elementos deben estar complementados con actividades dinámicas, acordes con las necesidades de los estudiantes y la realidad del contexto donde se lleva a cabo la formación académica.

Si bien los directivos y los docentes reconocen la importancia que conlleva el uso de herramientas tecnológicas en el proceso educativo formal, dichos recursos no son implementados con frecuencia en la planificación diaria del profesor, una decisión que propicia un ambiente de aprendizaje carente de motivación, el cual es percibido por los estudiantes como algo aburrido, tedioso y hasta cansado.



El diseño de la propuesta consistió en un entorno digital diseñado en Google Classroom, con tres sesiones de aprendizaje que se ejecutan de manera ordenada y secuencial, abordado una serie de recursos digitales interactivos y actividades complementarias prácticas, que potencian el desarrollo de las macrodestrezas lingüísticas. En cada una se plantearon distintas actividades y recursos externos que fomenten la autonomía, la creatividad y el desarrollo de la capacidad de análisis crítico- reflexivo.

La validación de la propuesta se realizó por medio de una entrevista que se aplicó a distintos especialistas, proceso que permitió concluir que los recursos digitales interactivos planteados en la propuesta metodológica son una alternativa didáctica fiable para desarrollar las habilidades comunicativas o macrodestrezas lingüísticas como también se llaman, desde un enfoque donde el estudiante asume un rol protagónico, siendo el responsable de gestionar su tiempo y demás recursos compartidos. Además, las actividades planteadas permiten formar individuos autónomos, justos, solidarios, con capacidad crítica reflexiva, que aporten al progreso del país y puedan adaptarse ante las distintas circunstancias venideras.



## RECOMENDACIONES

Es preciso que las autoridades de la institución realicen las gestiones respectivas, para desarrollar talleres de capacitación enfocadas en la implementación de los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje, con la finalidad de promover ambientes dinámicos y enriquecedores para los estudiantes.

Los docentes deben implementar herramientas digitales interactivas en sus planificaciones diarias, por cuanto, representan una alternativa viable para fortalecer la autonomía, la creatividad y la capacidad de análisis, procesos claves al momento de desarrollar las macrodestrezas lingüísticas y brindar seguimiento a las debilidades de los estudiantes.





## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, Y., Barrera, A., Breijo, T., y Bonilla, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Rev Mendive*, 16(4), 610-623. <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v16n4/1815-7696-men-16-04-610.pdf>
- Agama, A., Crespo, S., y González, S. (2020). Factores situacionales que influyen en el aprendizaje de la taxonomía NOC en alumnos de enfermería. *Rev Enfermería universitaria*, 7(4), 13-20. <https://www.scielo.org.mx/pdf/eu/v7n4/v7n4a3.pdf>
- Aguirre, J., y Torres, M. (2021). Perspectiva sobre la educación inicial y el acceso a las TIC: Revisión crítica de la literatura. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 6(2), 47-56. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5512870>
- Alcívar, C., vargas, V., Calderón, J., y Triviño, C. (2019). El uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los docentes en las Universidades del Ecuador. *Rev Espacios*, 40(2). <https://www.revistaespacios.com/a19v40n02/19400227.html>
- Alvarez, N., Rivas, B., y Pérez, I. (2022). La integración de contenidos en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Logopedia. *Revista Didasc@lia: didáctica y educación*, 13(6), 217-233. <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/1559/1767>
- Alvear, L., y Ñauñay, S. (2024). Las habilidades lingüísticas y el autoestima en niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa “Liceo Policial” de la ciudad de Riobamba. *Rev UNACH*. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12824>
- Amaiquema, F., Vera, J., y Zumba, I. (2019). Enfoques para la formulación de la hipótesis en la investigación científica. *Rev Conrado*, 17(70), 354-360. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-354.pdf>
- Azua, A., Vega, e., y Vilela, W. (2020). El derecho a la educación en el código de la niñez y adolescencia. *Rev Conrado*, 16(72), 327-333. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n72/1990-8644-rc-16-72-327.pdf>
- Barbara, F., y Mañalich, R. (2019). Cuando la Literatura nos acompaña en el camino de la vida. *Rev Atenas*, 4(20), 19-34. <https://www.redalyc.org/pdf/4780/478048956002.pdf>
- Becerra, A., Moncayo, O., y Castillo, G. (2023). Aplicación de las TIC para el desarrollo de macro destrezas lingüísticas: breves consideraciones. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*, 3(1), 156-163. <https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i1.611>
- Bravo, F., y Quezada, T. (2021). Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en el Bachillerato. *Rev Recus*, 6(1), 19-27.



dspace.ucuenca.edu.ec/server/api/core/bitstreams/642102d9-8e1b-4dc3-819a-32edd70ea14a/content

- Bravo, R., Vargas, K., Manzano, M., y Lazo, C. (2023). Alfabetismo en el Siglo XXI: Análisis de competencias de lectura y escritura en Ecuador. *Revista De Ciencias Sociales*, 8(29), 183-196. <https://doi.org/10.31876/rcs.v29i.40946>
- Bruzual, R. (2020). La enseñanza de la lengua y la literatura en la voz de Carlos Lomas. *Rev Educere*, 12(40), 189-194. <http://ve.scielo.org/pdf/edu/v12n40/art23.pdf>
- Campusano, K., y Díaz, C. (2018). *Manual de Técnicas Didácticas: Orientaciones para su selección*. Santiago- Chile: INACAP. [https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-216073\\_recurso\\_pdf.pdf](https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-216073_recurso_pdf.pdf)
- Cardozo, M. (2022). Uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje en estudiantes del primer y segundo ciclo de la educación escolar básica. *Rev Ciencia Latina*, 6(6), 8354-8371. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.4002](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4002)
- Carriazo, C., Pérez, M., y Gaviria, K. (2020). Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 25(3), 87-95. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3907048>
- Castillo, D. (2020). Las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados por maestros tutores de Educación Primaria en la Región de Murcia. *RiiTE Revista interuniversitaria de investigación en Tecnología Educativa*, 9(12). <https://doi.org/10.6018/riite.432061>
- Castiñeira, N., Pérez, U., y Rial, M. (2022). Aprender a crear contenido digital interactivo para enseñar ciencias. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 10(1), 1-24. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m15.accd>
- Chargoy, M. (2023). Educación formal y nor formal en México: Análisis comparativo y perspectivas de mejora. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 6(3), 19-24. <https://www.redalyc.org/pdf/7217/721778125004.pdf>
- Chiluisa, J. (2023). Educación Ecuatoriana en la actualidad. Modelos pedagógicos de enseñanza. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 1866-1879. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i3.6317](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6317)
- Coll, C. (2019). El constructivismo, según bases teóricas de César Coll. *Revista Andina de Educación*, 19(8). <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/659/3093>
- Colomer, T. (07 de Febrero de 2019). *La didáctica de la literatura: temas y líneas de investigación e innovación*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.: <https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-didactica-de-la-literatura-temas-y-lineas-de-investigacion-e-innovacion/html>



- Corchuelo, C., Cejudo, A., y Vázquez, E. (2020). Creación y análisis de un repositorio videográfico educativo para la sensibilización de problemas sociales en la educación superior. *Rev Formación Universitaria*, 13(5), 103-114. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000500103>
- CRE. (2018). *Constitución de la República del Ecuador*. [https://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion\\_d\\_e\\_bolsillo.pdf](https://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion_d_e_bolsillo.pdf)
- Cuadros, V. (2020). El aprendizaje colaborativo y su incidencia en la enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de los décimos años aplicado a la asignatura de lengua y literatura. *Tesis de Grado*. Esmeraldas, Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/0855d00c-06f0-48b3-90d3-acd2fd52532c/content>
- Delgado, A. (2022). Metodología de Investigación-Acción Participativa para la Enseñanza Aprendizaje del Diseño. *Rev Actas de Diseño*, 39(8), 91-96. <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/download/5678/8514/>
- Delgado, J., Chamba, F., Cuenca, D., y Ancajima, S. (2023). Padlet como Herramienta de Difusión Digital en la Investigación Formativa de Estudiantes Universitarios. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 14(2), 63-72. <https://doi.org/10.37843/rted.v14i2.294>
- Díaz, V. (2021). Estrategias de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en educación primaria. *Zona Próxima*, 8(21), 1-16. <https://www.redalyc.org/pdf/853/85332835002.pdf>
- Escobar, E., Aramayo, J., Armendáriz, M., y Arguello, S. (2019). Factores que influyen en el proceso de aprendizaje. *Revista de Investigación Talentos*, 6(2), 2631-2476. <https://talentos.ueb.edu.ec/index.php/talentos/article/view/158>
- Escobar, J. (2021). Formación del profesorado para la enseñanza de la asignatura de lengua y literatura. *Rev Conrado*, 17(82), 118-129. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n82/1990-8644-rc-17-82-118.pdf>
- Escobedo, R. (2024). El aprendizaje interactivo como estrategia en el sistema a distancia. *Revista de Investigación Latinoamericana en Competividad Organizacional*, 6(22), 1-21. [https://ojs.eumed.net/rev/index.php/rilco/article/view/13328\\_e/13328\\_htm](https://ojs.eumed.net/rev/index.php/rilco/article/view/13328_e/13328_htm)
- Espinoza, E. (2020). Dinámica de los componentes del proceso enseñanza-aprendizaje en la formación de competencias en el ámbito universitario. *Revista Conrado*, 16(72), 171-177. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1227>



- Farías, V., Saucedo, R., Herrera, A., y Fuentes, M. (2023). El Papel del Docente en su Proceso Histórico y su Función ante la Sociedad en Diversos Contextos. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 13(2), 5-15. <https://doi.org/10.37843/rted.v13i2.238>
- Fernández, M., Montenegro, M., Fernández, J., y Tadeu, P. (2020). Formación del Profesorado y TIC para el Alumnado Com Discapacidad: Una Revisión Sistemática2. *Revista Brasileira de Educação Especial*, 26(4), 711-732. <https://doi.org/10.1590/1980-54702020v26e0078>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (15 de Septiembre de 2022). *Niveles de aprendizaje son alarmantemente bajos*. Comunicado de prensa: <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/unicef-advierte-niveles-aprendizaje-bajos-solo-tercera-parte-ninos-pueden-leer>
- Gabarda, V., Colomo, E., Ruiz, J., y Cívico, A. (2022). El aprendizaje de las matemáticas mediante tecnología en Europa: revisión de literatura. *Rev Texto Livre*, 15(2), 1-22. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2022.40275>
- Galiano, G., y Tamayo, G. (2019). Análisis constitucional de los derechos personalísimos y su relación con los derechos del buen vivir en la Constitución de Ecuador. *Rev de Derecho Privado*, 34(8), 123-156. <https://doi.org/10.18601/01234366.n34.05>
- Gallo, G., Cañas, A., y Campi, J. (2021). Aplicaciones de las TIC en la educación. *Revista Científica de Invesitgación Actualización del mundo de las ciencias*, 5(2), 45-56. <https://reciamuc.com/index.php/RECIAMUC/article/view/644>
- García, J. S. (2020). Diseño teórico de la investigación: instrucciones metodológicas para el desarrollo de propuestas y proyectos de investigación científica. *Rev Información Tecnológica*, 31(6), 159-170. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/infotec/v31n6/0718-0764-infotec-31-06-159.pdf>
- García, M., Arévalo, M., y Hernández, C. (2019). Estrategia de comprensión lectora: una propuesta para la lectura de hipertextos\*. *Rev Saber, Ciencia Y Libertad*, 14(10), 287–310. <https://doi.org/10.18041/2382-3240/saber.2019v14n1.5230>
- Garrido, J., Garcés, M., y Ullauri, C. (2020). Psicología, didáctica y tecnología: reflexiones para repensar la educación. *Revista Científica UISRAEL*, 7(2), 161-177. <https://doi.org/10.35290/rcui.v7n2.2020.321>
- Garro, M. (2019). Análisis del uso de las cuatro habilidades lingüísticas adquiridas por las personas egresadas del programa “fortalecimiento de la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en las instituciones de Educación Superior Universitaria Estatal de Costa Rica, sed. *Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*, 7(1), 47-58. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6877822>



- Gómez, J. (2019). Buena práctica docente para el diseño de aula virtual en Google Classroom. *Revista Andina de Educación*, 3(1), 64-66. <https://doi.org/10.32719/26312816.2020.3.1.7>
- Granizo, E., y Haro, S. (2019). Modelo de Producción de Contenidos Digitales para la Educación. *Rev Maskay*, 6(1), 20-28. <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/maskay/v6n1/1390-6712-maskay-6-01-00020.pdf>
- Grupo Banco Mundial [GBM] (2022), . (23 de Junio de 2022). *El 70 % de los niños de 10 años se encuentran en situación de pobreza de aprendizajes y no pueden leer y comprender un texto simple*. Comunicado de prensa : <https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2022/06/23/70-of-10-year-olds-now-in-learning-poverty-unable-to-read-and-understand-a-simple-text>
- Hajar, A., Manzano, A., Rodríguez, J., y Aguilar, J. (2023). El juego como recurso de aprendizaje para trabajar la lectoescritura: Una revisión sistemática. *Brazilian Journal of Education, Technology and Society*, 16(4), 914-926. <https://doi.org/10.14571/brajets.v16.n4.914-926>
- Jara, N., Cayllahua, R., y Cayllahua, M. (2024). Recursos didácticos digitales en la creatividad de estudiantes de educación primaria. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(33), 103-109. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i33.749>
- Ley, N., y Espinoza, E. (2021). Características de la evaluación educativa en el proceso de aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(6), 363-370. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n6/2218-3620-rus-13-06-363.pdf>
- LOEI. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador* . <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>
- Luzuriaga, C., y Varguillas, C. (2021). Estrategias lúdicas para el aprendizaje de las macro destrezas en Lengua y Literatura. *Uniandes EPISTEME. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 8(4), 552-566. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8298226.pdf>
- Macías, E., López, J., Ramos, G., y Lozada, F. (2020). Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: El manejo de plataformas online en el contexto académico. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3). <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.2603>
- Mallart, J. (2020). Aprendizaje transvesal a partir del área de Lengua y Litearatura. *Rev Innovacion Educativa*, 8(30), 21-39. <https://doi.org/10.15304/ie.30.7111>



- Martínez, F. (2022). Aprendizaje, enseñanza, conocimiento, tres acepciones del constructivismo. Implicaciones para la docencia. *Revista Perfiles educativos*, 53(174), 170-185. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2021.174.60208>
- Martínez, J., Ferrás, Y., Bermúdez, L., Ortiz, Y., y Pérez, E. (2020). Rendimiento académico en estudiantes Vs factores que influyen en sus resultados: una relación a considerar. *Rev EDUMECENTRO*, 12(4), 105-121. <http://scielo.sld.cu/pdf/edu/v12n4/2077-2874-edu-12-04-105.pdf>
- MEE. (Septiembre de 2020). *Currículo de EGB y BGU*. Lengua y Literatura : <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/09/Curriculo-Priorizado-Costa-Glapagos-2020-2021.pdf>
- Melguizo, E. (2022). Una rúbrica para la evaluación de textos expositivos. *Guía Docente* . España : Universidad de Granada . <https://grados.ugr.es/primaria-frances/docencia/plan-estudios/didactica-la-lengua-espanola-i/guia-docente>
- Mendoza, P., Morán, M., Mendoza, J., Freire, J., y Quiroz, B. (2023). Las habilidades lingüísticas y el pensamiento crítico de estudiantes de Educación Básica. *Rev Universidad, Ciencia y Tecnología*, 3(1), 63-72. <https://doi.org/10.47460/uct.v2023iSpecial.701>
- Meza, L., y Moya, M. (2020). TIC y neuroeducación como recurso de innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(2), 94-106. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6812350>
- Molina, J., Rugel, J., Arredondo, K., y Ruiz, A. (2023). Impacto de las TIC en el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora en estudiantes de primer año de bachillerato. *Rev Dominio De Las Ciencias*, 9(2), 2292–2308. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3409>
- Molinero, M., y Chávez, U. (2020). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19), 1-31. <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>
- Montaño, J. (2021). Algunas reflexiones sobre la enseñanza de la literatura en los niveles no universitarios en Cuba a partir de la década del setenta del pasado siglo. *Revista Científica Varona*, 8(73). <http://revistas.ucpejv.edu.cu/index.php/rVar/article/view/1371>
- Mora, M. (2020). Educación como disciplina y como objeto de estudio: aportes para un debate. *Rev Desde el Sur*, 12(1), 201-211. <http://dx.doi.org/10.21142/des-1201-2020-0013>



- Moreira, P. (2019). Las TIC en el aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo cognitivo de los adolescentes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 4(2), 1-14. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i2.2124>
- Muñoz, W., García, G., Esteves, Z., y Peñalver, M. (2023). El Diseño Universal de Aprendizaje: Un enfoque para la educación inclusiva. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(12), 167-183. <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2550>
- Murillo, G. (2020). Virtualización de contenidos académicos en entornos de Aprendizaje a Distancia. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 65(2), 65-71. [http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v61n2/v61n2\\_a09.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v61n2/v61n2_a09.pdf)
- Murillo, J., y Martínez, C. (2019). Factores de aula asociados al desarrollo integral de los estudiantes: Un estudio observacional. *Rev Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 44(1), 181-205. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052018000100181>
- Narváez, I., y Fárez, D. (2022). Estrategias didácticas para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de 3 a 4 años. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(10), 78-100. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1877>
- Núñez, S., Vargas, M., y Palacio, L. (2022). Contenidos digitales como estrategia didáctica para el desarrollo de conocimientos económicos y financieros en estudiantes de educación media. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 12(2), 251-264. <https://doi.org/10.19053/20278306.v12.n2.2022.15269>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] . (06 de Febrero de 2024). *Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación*. Noticias : <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know>
- Osorio, L., Vidanovic, A., y Finol, M. (2021). Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Revista Qualitas*, 23(23), 1-11. <https://doi.org/10.55867/qual23.01>
- Padilla, D., Martínez, M., Pérez, M., y Rodríguez, C. (2020). La competencia lingüística como base del aprendizaje. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 177-183. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832317019.pdf>
- Padilla, M., y Perero, M. (2019). Microdestrezas asociadas a la lectoescritura en niños con bajo rendimiento académico. *Revista Científica y Arbitrada de Psicología NUNA YACHAY*, 2(4), 14-28. <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/nuna-yachay/article/view/116>



- Parra, M. (2024). Herramientas TAC para la Optimización de la Enseñanza. *Cienciamatria. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 9(17), 145-156. <https://doi.org/10.35381/cm.v9i17.1130>
- Pavón, M., Santo, D., y Jenaro, C. (2020). Factores personales-institucionales que impactan el rendimiento académico en un posgrado en educación. *CPU-e. Revista de Investigación Educativa*, 8(27), 1-29. <https://doi.org/10.25009/cpue.v0i27.2556>
- Peralta, L., Gaona, M., Luna, M., y Bazán, M. (2023). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación secundaria: Una revisión sistemática. *Revista Andina De Educación*, 7(1). <https://doi.org/10.32719/26312816.2023.7.1.1>
- Peralta, L., Gaona, M., Luna, M., y Bazán, M. (2023). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación secundaria: Una revisión sistemática. *Revista Andina De Educación*, 7(1), 14-23. <https://doi.org/10.32719/26312816.2023.7.1.1>
- Pérez, A. (2016). Desafío digital y evaluación de competencias. El portafolios como eje del aprendizaje, la docencia y la evaluación en la universidad del futuro. *Rev Dialnet*, 40(42), 5-14. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5419864>
- Pérez, M. (2019). Las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Jornadas de Innovación*. Sevilla, España: CEP de Sevilla. [https://personal.us.es/suarez/ficheros/tic\\_matematicas.pdf](https://personal.us.es/suarez/ficheros/tic_matematicas.pdf)
- Pérez, S., Díaz, M., Herrera, G., Roig, Y., y Pérez, S. (2024). El proceso enseñanza-aprendizaje basado en el aprendizaje colaborativo. *Revista de Ciencias Médicas de Pinar del Río*, 28(1), 1-11. <http://scielo.sld.cu/pdf/rpr/v28n1/1561-3194-rpr-28-01-e6018.pdf>
- Pilozo, N., Buestán, M., y Mora, R. (2021). Estudio de las macrodestrezas lingüísticas y su influencia en el desarrollo del pensamiento crítico. *Rev UNEMI*, 7(14), 8-17. <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/238>
- Quincho, R., Cárdenas, J., Quispe, C., y Flores, I. (2022). Formularios de Google y elaboración de instrumentos de evaluación por competencias. *Rev Conrado*, 18(85), 27-32. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442022000200424](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000200424)
- Ramírez, C., Arteaga, M., y Luna, H. (2020). La percepción visual y las habilidades lingüísticas en el proceso lector. *Rev Conrado*, 16(72), 178-181. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n72/1990-8644-rc-16-72-178.pdf>
- Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *Rev CienciAmérica*, 9(3), 1-5. <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Rochina, S., Ortiz, J., y Paguay, L. (2020). La metodología de la enseñanza aprendizaje en la educación superior: algunas reflexiones. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 386-389. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-386.pdf>



- Rochina, S., Ortíz, J., y Paguay, L. (2020). La metodología de la enseñanza aprendizaje en la educación superior: algunas reflexiones. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 368-389. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S2218-36202020000100386](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2218-36202020000100386)
- Rodríguez, C., y Giraud, B. (2019). La interactividad en ambientes virtuales en el posgrado. *Revista Cubana de Educación Superior*, 38(1), 1-14. <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v38n1/0257-4314-rces-38-01-e24.pdf>
- Rodríguez, M. (2019). Enseñar a leer literatura en la era de las tecnologías de la información y las comunicaciones. *Revista Cubana de Educación Superior*, 34(2), 18-27. <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v34n2/rces02215.pdf>
- Rodríguez, V. (2024). La herramienta google classroom como apoyo al aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 18(2), 965-982. <https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.3040>
- Rodríguez, V., Esteves, Z., y Garcé, N. (2023). Las herramientas interactivas vinculantes con la competencia docente como espacio de aprendizaje, Guayaquil, Ecuador. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(12), 184-197. <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2558>
- Rodríguez, Z., Delvaty, M., y Deulofeu, B. (2022). El proceso pedagógico y los objetivos formativos en la educación. *Edumecentro*, 14(2). <https://revedumecentro.sld.cu/index.php/edumc/article/view/e2120/html>
- Rojas, E. (2020). Las TIC como estrategia metodológica para desarrollar la expresión oral en adolescentes Kichwa hablantes. *Revista Científica UISRAEL*, 7(1), 89-98. <https://doi.org/10.35290/rcui.v7n1.2020.110>
- Rosado, L., Suárez, M., y Cardoza, A. (2024). Habilidades lingüísticas de niños preescolares en la etapa posCOVID-19. *Revista Cubana de Otorrinolaringología y Cirugía de Cabeza y Cuello.*, 7(4), 1-16. [https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.es\\_ES](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.es_ES)
- Ruiz, L., y Intriago, W. (2022). El uso de la herramienta Canva como estrategia en la enseñanza creativa. *Sociedad Académica de Redes de Revistas Científicas e Investigación*, 6(11), 75-90. <https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167005/685872167005.pdf>
- Salvatierra, M., y Game, C. (2021). Las habilidades lingüísticas para fortalecer las destrezas comunicativas, a través de la educación en línea. *Rev Polo del Conocimiento*, 6(9), 86-98. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8094499.pdf>



- Sánchez, J., y Torres, H. (2022). Aprendizaje de lengua y literatura: importancia del aula inversa. *Rev Ciencia Latina*, 6(6), 12630-12647. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.4268](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4268)
- Sandoval, P., Maldonado, A., y Tapia, M. (2022). Evaluación educativa de los aprendizajes: Conceptualizaciones básicas de un lenguaje profesional para su comprensión. *Rev Páginas de Educación*, 15(1), 49-75. <https://doi.org/10.22235/pe.v15i1.2638>
- Soto, D., Segura, A., Navarro, Ó., Cedeño, S., y Medina, R. (2023). Educación formal, no formal e informal y la innovación: Innovar para educar y educar para innovar. *Revista Innovaciones Educativas*, 25(38), 77-96. <http://dx.doi.org/10.22458/ie.v25i38.4535>
- Sulbarán, E., y Rojón, C. (2019). Repercusión de la interactividad y los nuevos medios de comunicación en los procesos educativos. *Rev Investigación y Postgrado*, 21(1), 187-209. [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-00872006000100008](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872006000100008)
- Toala, F., y Cevallos, D. (2022). Uso de las TIC en la educación virtual del bachillerato: Un estudio de caso. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(2), 261-286. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1719>
- Toscano, J., Carneiro, R., y Díaz, T. (2021). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Madrid-España: Metas Educativas.
- Trujillo, N. (2019). Reflexiones sobre el proceso enseñanza- aprendizaje. *Rev Correo Científico Médico*, 23(4), 1460-1464. <http://scielo.sld.cu/pdf/ccm/v23n4/1560-4381-ccm-23-04-1460.pdf>
- Venegas, G., y Romero, A. (2024). El desarrollo armónico de las habilidades lingüísticas en la enseñanza del idioma inglés en la educación superior. *Rev Sinergia Académica*, 7(1), 92-103. <https://doi.org/10.51736/sa.v7i1.188>
- Zayas, C. (1998). La Didáctica: un proceso consciente de enseñanza y aprendizaje. *Rev Cintex*, 5(7), 5-10. <https://revistas.pascualbravo.edu.co/index.php/cintex/article/view/183>