



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 pedagogía en entornos digitales**

**Tema:**

**Estrategia de capacitación en herramientas digitales 2.0 para el desempeño  
docente del área de Lengua y Literatura.**

**Autora:**

**Jacqueline Verónica Hidalgo Narváez**

**Tutor/a:**

**PhD. Miguel Ángel Tisalema Sisa**

**Quito - Ecuador**

**2024**



### **Dedicatoria**

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a todas las personas que han sido parte fundamental en la realización de esta tesis. A mis queridos padres, Rosa y José, quienes me han guiado y apoyado incondicionalmente a lo largo de toda mi vida. Su amor y confianza en mí han sido el motor que me ha impulsado a seguir adelante. A mi hermana Jovana, quien no solo ha sido mi compañera de vida, sino también mi mano derecha en este proceso. Sin su ayuda invaluable y su constante disposición para ayudarme en cada detalle de esta tesis, este logro no habría sido posible.

A mi esposo, por su constante apoyo y comprensión durante las largas horas de trabajo y dedicación que este proyecto ha requerido. Su paciencia y aliento han sido fundamentales para que pudiera alcanzar esta meta. Y finalmente, a mis hijos Gabriel, Andrea y Melissa, quienes son mi mayor fuente de inspiración. Cada uno de ustedes me ha dado la fuerza y la motivación necesarias para concluir esta etapa de mi vida académica.



## Tabla de contenidos

|  |    |
|--|----|
| Resumen .....  | I  |
| Abstract.....  | II |
| Introducción.....  | 1  |
| Justificación del problema .....                         | 1  |
| Planteamiento del problema .....                         | 1  |
| Precisión del tema.....                                  | 2  |
| Objeto de la investigación.....                          | 2  |
| Objetivo general.....                                    | 2  |
| Antecedentes de la investigación .....                   | 4  |
| Métodos a emplear.....                                   | 5  |
| Métodos empíricos: .....                                 | 5  |
| 4. Observación Directa.....                              | 6  |
| 5. Análisis de Datos de Uso .....                        | 6  |
| Métodos Matemáticos y Estadísticos: .....                | 6  |
| Análisis Estadístico Descriptivo. ....                   | 6  |
| Análisis de Contenido Cualitativo. ....                  | 7  |
| Población y muestra .....                                | 7  |
| 1. Representatividad Completa: .....                     | 7  |
| 2. Precisión y Exactitud: .....                          | 7  |
| 3. Costos y Tiempo:.....                                 | 8  |
| 4. Estabilidad de Resultados: .....                      | 8  |
| 5. Complejidad del Muestreo: .....                       | 8  |
| Declaración del tipo de investigación. ....              | 8  |
| CAPÍTULO I .....   | 9  |
| Marco teórico.....                                       | 9  |
| 1. Antecedentes .....                                    | 9  |
| 1.1. Marco conceptual de la variable independiente ..... | 11 |
| 1.1.1. Estrategia .....                                  | 11 |
| 1.1.2. Características:.....                             | 12 |
| 1.2.3. Tipos de estrategias .....                        | 14 |



|  |    |
|--|----|
| 1.2.3.1. Estrategias de Colaboración.....  | 14 |
| 1.2.3.2. Estrategias de Comunicación .....   | 14 |
| 1.2.3.3. Estrategias de gamificación .....   | 14 |
| 1.2.3.4. Estrategias de Evaluación.....  | 14 |
| 1.2.3.5. Estrategias de Creación de Contenidos .....                                       | 15 |
| 1.2.3.6. Estrategias de Reflexión y Autoevaluación .....                                   | 15 |
| 1.2.4. Capacitación.....   | 15 |
| 1.2.4.1. Características de capacitación digital .....                                     | 16 |
| 1.2.6. Estrategias de capacitación.....  | 18 |
| 1.2.8. Digital .....   | 20 |
| 1.2.8.2.1. Tipos de herramientas digitales 2.0 .....                                       | 23 |
| 1.3. Marco conceptual de la variable dependiente .....                                     | 25 |
| 1.3.1. Desempeño docente .....   | 25 |
| 1.3.1.1. Dimensiones del desempeño docente.....  | 28 |
| 1.3.1.2. Dimensiones de las competencias digitales.....                                    | 30 |
| 1.3.1.3. Factores contextuales que influyen en el desempeño docente .....                  | 31 |
| 1.3.1.4. Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....               | 32 |
| CAPÍTULO II .....  | 34 |
| 2. METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....           | 34 |
| 2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías .....            | 34 |
| 2.2. Enfoque de la investigación .....   | 35 |
| 2.3. Alcance de la investigación .....   | 36 |
| 2.3.1. Alcance Temporal.....   | 37 |
| 2.3.2. Alcance Geográfico .....  | 37 |
| 2.3.3. Alcance Metodológico .....  | 37 |
| 2.3.4. Alcance de los Objetivos .....  | 37 |
| 2.3.5. Alcance de los Resultados.....  | 37 |
| 2.3.6. Alcance de la Investigación en el Contexto.....                                     | 38 |
| 2.3.7. Declaración y justificación del tipo de investigación .....                         | 38 |
| 2.4. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación .....              | 38 |
| 2.5. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada .....                           | 38 |
| 2.6. Delimitación de la población y muestra .....  | 39 |
| 2.7. Técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos ..... | 39 |
| 2.8. Proceder metodológico .....   | 40 |



|   |    |
|---|----|
| 2.9. La primera etapa del proceso de diagnóstico.....                     | 40 |
| 2.10. Evaluación de habilidades y competencias tecnológicas:.....         | 40 |
| 2.10.1. Análisis de necesidades de formación:.....                        | 40 |
| 2.10.2. Exploración del contexto educativo:.....                          | 41 |
| 2.10.3. Establecimiento de objetivos y metas de capacitación: .....       | 41 |
| 2.10.4. La etapa de modelación de la propuesta.....                       | 41 |
| 2.10.4.1. Diseño del plan de capacitación: .....                          | 41 |
| 2.10.4.2. Selección de contenidos y herramientas: .....                   | 41 |
| 2.11. Contenidos .....  | 42 |
| 2.11.1. Diseño de actividades de aprendizaje: .....                       | 42 |
| 2.11.2. Desarrollo de materiales de capacitación:.....                    | 42 |
| 2.11.3. Planificación logística:.....                                     | 43 |
| 2.11. Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica) ..... | 43 |

#### Índice de tablas.

|   |    |
|---|----|
| Tabla 1.conceptualización y operacionalización de las variables, independiente y dependiente.     | 40 |
| Tabla 2. pregunta 1, análisis de frecuencia   | 49 |
| Tabla 3 pregunta 2, análisis de frecuencia.   | 50 |
| Tabla 4. pregunta 3, análisis de frecuencia   | 51 |
| Tabla 5. pregunta 4, análisis de frecuencia.  | 52 |
| Tabla 6. pregunta 5, análisis de frecuencia   | 53 |
| Tabla 7. pregunta 6, análisis de frecuencia   | 54 |
| Tabla 8. pregunta 7, análisis de frecuencia.  | 55 |
| Tabla 9. pregunta 8, análisis de frecuencia   | 56 |
| Tabla 10. pregunta 9, análisis de frecuencias   | 57 |
| Tabla 11. pregunta 10, análisis de frecuencias  | 58 |
| Tabla 12. Pregunta 11, análisis de frecuencias.   | 60 |
| Tabla 13. pregunta 12, análisis de frecuencia.  | 61 |
| Tabla 14. Introducción a las herramientas digitales   | 71 |
| <b>Tabla 15. Herramientas para la creación de contenido digital ¡Error! Marcador no definido.</b> |    |
| Tabla 16. herramientas para la colaboración y comunicación  | 72 |
| Tabla 17. herramientas para la evaluación y retroalimentación                                     | 72 |
| Tabla 18. Integración de herramientas digitales en la práctica docente                            | 72 |

#### Tabla de Ilustraciones.

Ilustración 1 pregunta 1

¡Error! Marcador no definido.



Ilustración 2. pregunta 2, análisis de frecuencia

Ilustración 3. pregunta 3, análisis de frecuencia

Ilustración 4. pregunta 4, análisis de frecuencia.

Ilustración 5. pregunta 5, análisis de frecuencia

Ilustración 6. pregunta 6, análisis de frecuencia.

Ilustración 7. pregunta 7, análisis de frecuencia.

Ilustración 8.pregunta 8, análisis de frecuencia.

Ilustración 9. pregunta, análisis de frecuencias.

Ilustración 10. pregunta 10, análisis de frecuencias

Ilustración 11. pregunta 11, análisis de frecuencias

Ilustración 12. pregunta 12, análisis de frecuencias.

¡Error! Marcador no definido.

¡Error! Marcador no definido.

¡Error! Marcador no definido.

¡Error! Marcador no definido.

¡Error! Marcador no definido.

¡Error! Marcador no definido.

¡Error! Marcador no definido.

¡Error! Marcador no definido.

¡Error! Marcador no definido.

¡Error! Marcador no definido.

¡Error! Marcador no definido.





## Resumen

El objetivo del estudio busca implementar una estrategia de capacitación en herramientas digitales 2.0 para docentes de lengua y literatura en la Unidad Educativa Oswaldo Guayasamín. El tema de estudio responde a la necesidad de actualizar las habilidades digitales de estos profesionales debido a la importancia creciente de la tecnología en la educación actual.

La investigación se desarrolla en U.E. Oswaldo Guayasamín, donde se encuentra una deficiencia en la utilización de herramientas digitales, lo que tiene un impacto en la calidad de la enseñanza y en la capacidad de adaptarse a las necesidades tecnológicas actuales. El análisis documental, las encuestas y los talleres prácticos son los métodos utilizados. Se realiza un diagnóstico inicial para determinar las necesidades específicas de formación digital del profesorado. A continuación, se diseñaron talleres de capacitación enfocados en el uso efectivo de recursos digitales 2.0 en la enseñanza de la Lengua y la Literatura.

Los resultados clave muestran un aumento significativo en la confianza y la competencia de los profesores en el uso de tecnologías digitales para crear y administrar contenido educativo. Las conclusiones destacan el valor de la capacitación continua en tecnologías digitales para los profesores de Lengua y Literatura. El proyecto demuestra que el uso efectivo de herramientas digitales 2.0 en el aula de clase mejora la calidad de la educación.

**Palabras clave:** Estrategias de capacitación, herramientas digitales 2.0, desempeño docente, Lengua y Literatura.



**Abstract**

The aim of the study is to implement a training strategy in 2.0 digital tools for language and literature teachers at Unidad Educativa Oswaldo Guayasamín. The study topic addresses the need to update the digital skills of these professionals due to the increasing importance of technology in contemporary education.

The research is conducted at Unidad Educativa Oswaldo Guayasamín, where there is a deficiency in the use of digital tools, impacting the quality of teaching and the ability to adapt to current technological needs. Document analysis, surveys, and practical workshops are the methods used. An initial diagnosis is carried out to determine the specific digital training needs of the teaching staff. Subsequently, training workshops focused on the effective use of 2.0 digital resources in the teaching of Language and Literature were designed.

The key results show a significant increase in teachers' confidence and competence in using digital technologies to create and manage educational content. The conclusions highlight the value of continuous training in digital technologies for Language and Literature teachers. The project demonstrates that the effective use of 2.0 digital tools in the classroom improves the quality of education.

**Keywords:** Training strategies, 2.0 digital tools, teacher performance, Language and Literature

## Introducción

En la era contemporánea, el rápido avance de la tecnología ha transformado la forma en que se accede, comparte y consume la información. Este cambio paradigmático no ha sido ajeno al ámbito educativo, donde la integración efectiva de herramientas digitales se ha vuelto esencial para maximizar la calidad y pertinencia de la enseñanza (Prensky, 2001). En particular, la enseñanza de Lengua y Literatura, disciplina central en la formación integral de los estudiantes, requiere de estrategias pedagógicas actualizadas y adaptadas a las demandas tecnológicas contemporáneas (Bautista, 2018).

En este contexto, la Unidad Educativa (UE) Oswaldo Guayasamín enfrenta el desafío de implementar herramientas digitales de sus docentes de Lengua y Literatura, con el fin de contribuir a la calidad educativa mediante el uso de herramientas digitales avanzadas. La importancia de la formación docente en herramientas digitales ha sido subrayada por diversos estudios que resaltan su impacto positivo en el desempeño pedagógico y en la motivación de los docentes (Ertmer et al., 2012; Puentedura, 2006).

Sin embargo, para lograr una integración efectiva de las tecnologías digitales en el proceso educativo, es esencial implementar una estrategia de capacitación específica y contextualizada que aborde las necesidades y realidades de los docentes en este contexto particular.



### **Justificación del problema**

Implementar una estrategia de capacitación en herramientas digitales 2.0 mediante la utilización de una capacitación dirigida a los docentes de Lengua y Literatura en la UE Oswaldo Guayasamín para fortalecer el manejo de tecnologías digitales y mejorar la calidad de la enseñanza de esta disciplina.

Además, la institución es un entorno educativo valioso para llevar a cabo este proyecto, ya que se ha identificado una brecha en la formación digital de los docentes de Lengua y Literatura. Capacitar a estos profesionales no solo enriquece a su repertorio de habilidades tecnológicas, sino que también mejora la calidad de la educación que imparten, promoviendo una enseñanza más eficaz y actualizada. (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010).

En última instancia, este proyecto de investigación busca suplir una necesidad evidente y pertinente en la formación de los docentes de Lengua y Literatura en la UE Oswaldo Guayasamín. Al fortalecer sus habilidades en herramientas digitales 2.0, no solo se empodera a los docentes, sino que también se eleva la calidad y relevancia de la educación proporcionada en la institución.

### **Planteamiento del problema**

En la actualidad, el avance constante de las tecnologías digitales ha transformado la forma en que se accede y se comparte la información. Este cambio paradigmático también ha impactado en el ámbito educativo, exigiendo a los docentes la adopción de nuevas competencias digitales para maximizar la eficacia de su labor pedagógica.



La falta de formación y habilidades digitales de los docentes de Lengua y Literatura en la UE Oswaldo Guayasamín, por otro lado, se traduce en una subutilización de las oportunidades pedagógicas que brindan las herramientas digitales 2.0; esto tiene un impacto directo en la calidad y pertinencia de la educación impartida en esta región. Por lo tanto, los educadores tienen restricciones en su acceso a una enseñanza mejorada y adaptada a las necesidades tecnológicas actuales.

Según Richardson y Mancabelli (2011) La integración de herramientas digitales 2.0 en la enseñanza de L.L. puede enriquecer el proceso de aprendizaje, ofreciendo nuevas formas de explorar textos, fomentar la creatividad y facilitar la colaboración entre docentes.

### **Precisión del tema**

Estrategia de capacitación en herramientas digitales 2.0 para el desempeño docente del área de Lengua y Literatura.

### **Objeto de la investigación**

Implementación de una estrategia de capacitación efectiva para el desempeño docente del área de Lengua y Literatura.

### **Objetivo general**

Implementar una estrategia de capacitación en herramientas digitales 2.0 para el desempeño docente del área de Lengua y Literatura en la UE Oswaldo Guayasamín para el fortalecimiento de sus competencias en el manejo de tecnologías digitales y mejorar la calidad de la enseñanza de esta disciplina.

### Objetivos específicos de la investigación

- Impartir una estrategia de capacitación que promueva el uso efectivo de herramientas digitales 2.0 en el contexto de la enseñanza de Lengua y Literatura.
- Ofrecer una sesiones de capacitación sobre el uso básico de herramientas digitales 2.0 a los docentes de Lengua y Literatura de la UE Oswaldo Guayasamín.
- Determinar la situación actual que presentan los docentes de lengua y literatura en cuanto al manejo de herramientas digitales 2.0.
- Documentar la condición final tras la aplicación de la encuesta de diagnóstico final, con el fin de identificar mejoras o áreas que requieren atención adicional.

### Preguntas científicas

¿Qué herramientas digitales 2.0 podrían ser utilizadas por el docente para mejorar su estilo de enseñanza de la UE “Oswaldo Guayasamín”?

¿Implementando una metodología para el uso de las herramientas digitales 2?0 el docente mejorará su forma de tratar los temas en clase?

¿Cuál es la percepción de los docentes sobre la utilidad y efectividad de la estrategia de capacitación en herramientas digitales 2?0?

### Idea a defender

La implementación de una estrategia de capacitación en herramientas digitales 2.0 es crucial para fortalecer la formación de los docentes de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Oswaldo Guayasamín, lo que a su vez potencia la calidad y pertinencia de la enseñanza de esta disciplina en un entorno educativo cada vez más digitalizado.

### Antecedentes de la investigación

En el ámbito educativo contemporáneo, la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza se ha convertido en un elemento crucial para potenciar la calidad y la efectividad del aprendizaje. Estudios previos, como el realizado por Smith y Clark (2017), destacan la importancia de la formación docente en el manejo de tecnologías educativas, subrayando su influencia positiva en el desempeño pedagógico y el logro de objetivos de aprendizaje.

Este texto hace énfasis en que el uso de herramientas digitales en la enseñanza es crucial para mejorar la efectividad y la calidad del aprendizaje en la educación actual. La capacitación de los docentes en tecnologías educativas tiene un impacto positivo en el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje y en su rendimiento pedagógico. El texto indica que la capacitación de los educadores en el uso de estas herramientas es fundamental para mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje en el ambiente educativo contemporáneo.

Además, investigaciones como la de García y Rodríguez (2019) han demostrado que la utilización efectiva de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura no solo promueve una mayor participación y motivación de los estudiantes, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades comunicativas y literarias de manera sustancial.

La cita destaca que, el uso efectivo de herramientas digitales en la enseñanza de lengua y literatura tiene múltiples ventajas, según el texto. No solo mejora la motivación y la participación de los alumnos, sino que también mejora significativamente sus habilidades literarias y comunicativas. El texto enfatiza principalmente que la incorporación de estas tecnologías en el salón de clases es fundamental para promover el desarrollo integral de los alumnos en estas áreas.

En el contexto específico de la UE Oswaldo Guayasamín, se han identificado desafíos en la formación digital de los docentes de Lengua y Literatura. Este hallazgo se alinea con estudios locales como el llevado a cabo por Pérez y Gutiérrez (2018), que resalta la necesidad de estrategias de capacitación contextualizadas y adaptadas a las particularidades de los educadores en instituciones específicas.

Estos antecedentes demuestran la relevancia y la urgencia de implementar la capacitación en herramientas digitales 2.0 para los docentes de Lengua y Literatura en la UE Oswaldo Guayasamín, con el fin de potenciar su capacidad para integrar de manera efectiva la tecnología en su práctica educativa y mejorar la calidad de la enseñanza impartida.

## **Métodos a emplear**

### **Métodos empíricos:**

Para implementar una estrategia de capacitación en herramientas digitales 2.0 se han ejecutado diversos métodos que proporcionan mecanismos de análisis a fin de cumplir los objetivos.

#### **1. Análisis de Necesidades:**

- **Descripción:** Realización de una encuesta dirigida a los docentes para identificar sus niveles actuales de competencia en tecnologías digitales.

#### **2. Diagnóstico:**

- **Descripción:** Implementación de una estrategia de capacitación con un grupo pequeño de docentes antes de una implementación a gran escala.

#### **3. Encuestas:**

- **Descripción:** Después de la capacitación, se realizó una encuesta para recopilar datos sobre la utilidad de las herramientas digitales 2.0 en la asignatura de Lengua y Literatura.

#### 4. Observación Directa

- **Descripción:** Observa a los docentes en acción utilizando las herramientas digitales en sus clases.

#### 5. Análisis de Datos de Uso

- **Descripción:** Recopila y analiza datos sobre cómo y con qué frecuencia los docentes utilizan las herramientas digitales en sus actividades pedagógicas.

#### Métodos Matemáticos y Estadísticos:

##### Análisis Estadístico Descriptivo.

El análisis estadístico descriptivo es una técnica que se utiliza para describir y resumir los datos de una muestra o población utilizando medidas estadísticas como la media, la mediana, la moda, la desviación estándar, los percentiles y los gráficos estadísticos. Estas medidas permiten comprender la distribución, la variabilidad y las características principales de los datos sin realizar inferencias sobre la población (Aron, Coups, & Aron, 2016).

Los cálculos matemáticos y técnicas estadísticas permiten evaluar a los docentes en relación a los contenidos y actividades propuestos en el entorno virtual de aprendizaje, a través de la interacción en Exelearning o al direccionar a las distintas aplicaciones que permite la evaluación se puede recolectar los datos que relaciona la evaluación de los conocimientos y competencias alcanzadas llamado rendimiento académico.

### **Análisis de Contenido Cualitativo.**

El análisis de contenido cualitativo es un enfoque de investigación que busca comprender el contenido de los datos textuales, visuales o auditivos a través de la identificación y el análisis de temas, patrones y significados emergentes (Elo & Kyngäs, 2008).

### **Población y muestra**

Según Arias (2006) la población es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de investigación, es decir que se obtuvo el grupo de elementos con las mismas propiedades a quienes se les realizó el estudio, se tomó como población a 20 docentes que imparten la asignatura de Lengua y Literatura pertenecientes a la UE Oswaldo Guayasamín, en edades entre 30 y 55 años, en el año 2023.

En grupos pequeños de población, no se elige una muestra para análisis estadístico por varias razones entre las cuales se destacan:

1. **Representatividad Completa:** En casos de población pequeña, es fácil incorporar a todos los miembros en el análisis. Permite obtener resultados más precisos y representativos porque se utiliza todo el conjunto de datos en lugar de inferir características de una sola muestra .
2. **Precisión y Exactitud:** Los análisis de datos basados en la población total son más precisos en poblaciones pequeñas. se presenta más claramente como resultado de la eliminación de la variabilidad y la inexactitud asociadas con la demostración.

3. **Costos y Tiempo:** En grupos pequeños, el costo y el tiempo para analizar a toda la población es menor en comparación con el esfuerzo de seleccionar una muestra y realizar análisis sobre ella. No se requiere el proceso adicional de muestreo, lo que simplifica el trabajo.
4. **Estabilidad de Resultados:** En poblaciones pequeñas, los resultados pueden ser significativamente afectados por cada individuo o unidad de análisis. Un miembro de la población garantiza que los resultados sean estables e independientes de cualquier variabilidad que pueda surgir al elegir una muestra.
5. **Complejidad del Muestreo:** En poblaciones pequeñas, la simplicidad de manejar y analizar datos de toda la población puede que los métodos de muestreo no sean necesarios. Todos los datos disponibles están disponibles, los métodos de demostración pueden introducir una complejidad innecesaria.

#### **Declaración del tipo de investigación.**

La investigación sobre la implementación en herramientas digitales 2.0 para docentes de Lengua y Literatura en la UE Oswaldo Guayasamín se clasifica como una investigación de tipo aplicada. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la investigación aplicada tiene como objetivo principal "resolver problemas o situaciones concretas" y se caracteriza por su enfoque práctico y la generación de conocimientos útiles y aplicables en contextos específicos.

Esta investigación tiene como objetivo mejorar el rendimiento de los profesores de lengua y literatura de la UE, Oswaldo Guayasamín. Demostrando que no solo es relevante y esencial para abordar los desafíos educativos actuales, la utilidad y aplicabilidad en contextos particulares confirman la pertinencia de la investigación. Además, el marco teórico garantiza que los resultados tendrán un impacto tangible en el aula, mejorando así la calidad de la enseñanza y el aprendizaje, al mismo tiempo que contribuyen al conocimiento académico.

En este caso, el propósito de la investigación es implementar una estrategia de capacitación que tenga un impacto directo en la práctica docente de Lengua y Literatura en la UE Oswaldo Guayasamín. Esto se alinea con el enfoque de la investigación aplicada, que busca proporcionar soluciones concretas y prácticas a desafíos específicos en el ámbito educativo (Hernández et al., 2014).

## **Variables**

1. **Variable Independiente:**
  - Estrategia de Capacitación en Herramientas Digitales 2.0
2. **Variable Dependiente:**
  - Desempeño docente en el área de Lengua y Literatura.

## **CAPÍTULO I**

### **Marco teórico**

#### **1. Antecedentes**

En la era digital actual, la integración de herramientas tecnológicas en la educación ha emergido como un componente esencial para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes (Prensky, 2008). Esta tendencia se refleja de manera relevante en el campo de la enseñanza de Lengua y Literatura, donde la utilización efectiva de recursos digitales puede enriquecer la comprensión y apreciación de los aspectos lingüísticos y literarios (Johnson, 2016).

Esta tendencia es particularmente relevante en la enseñanza de lengua y literatura, donde, el uso efectivo de recursos digitales puede promover un aprendizaje más interactivo y

atractivo, así como mejorar la comprensión y la apreciación de los elementos literarios y lingüísticos. Además, no solo mejoran la dinámica del aula de clases, sino que también fomentan la comprensión y el disfrute de estas disciplinas.

Sin embargo, a pesar del potencial pedagógico que estas herramientas poseen, diversos estudios señalan la necesidad crítica de capacitación adecuada para los docentes (Levin & Wadmany, 2006). La falta de habilidades y conocimientos en la utilización de tecnologías educativas puede resultar en una subutilización de estas herramientas o incluso en su exclusión del proceso de enseñanza (Ertmer et al., 2012).

Aunque las herramientas tecnológicas tienen un gran potencial pedagógico, es fundamental que los docentes estén adecuadamente capacitados para utilizarlas de manera efectiva. Los educadores podrían perder recursos valiosos si no utilizan plenamente estas tecnologías o incluso las excluyen del proceso de enseñanza si no reciben la capacitación adecuada. La capacitación de los docentes para que utilicen las tecnologías educativas con el fin de mejorar la enseñanza debe ser la prioridad.

Es fundamental reconocer que la capacitación en herramientas digitales no se limita únicamente a la adquisición de habilidades técnicas, sino que también implica un enfoque pedagógico reflexivo y contextualizado (Mishra & Koehler, 2006). La formación efectiva debe estar diseñada considerando las características específicas de los docentes de Lengua y Literatura, así como las necesidades y perfiles de los estudiantes a los que sirven.

Dada la relevancia crucial de este asunto, el estudio actual busca implementar una estrategia de capacitación que ya existe en el campo de la enseñanza de la lengua y la literatura, con un enfoque en la capacitación en herramientas digitales 2.0. Para implementar una estrategia de capacitación que permita a los docentes optimizar el uso de estas herramientas y

enriquecer la experiencia educativa en el ámbito de la lengua y la literatura, se buscan identificar las mejores prácticas y proponer recomendaciones particulares.

## **1.1.Marco conceptual de la variable independiente**

### **1.1.1. Estrategia**

Según Mintzberg, estrategia es "un patrón o plan que integra las principales metas y políticas de una organización, y a la vez, establece la secuencia coherente de las acciones a realizar" (Mintzberg, 1978).

Según el autor, la estrategia es un proceso dinámico que requiere una comprensión completa de los objetivos de la organización y una planificación minuciosa para garantizar que todas las acciones estén en línea con esos objetivos. Esto implica un compromiso con la cohesión y la consistencia en todas las actividades de la organización, así como una visión a largo plazo.

Una estrategia puede ser definida como "un conjunto de acciones planificadas que se llevan a cabo con el propósito de alcanzar un objetivo específico o resolver un problema particular" (Robbins y Coulter, 2002).

Esto implica que una estrategia debe estar enfocada en un resultado concreto y medible; esto le permite evaluar su eficacia y hacer ajustes si es necesario. Para orientar la selección y ejecución de las acciones que componen la estrategia, es fundamental que el objetivo final sea claro.

"Estrategia es el conjunto de decisiones y acciones planificadas que determinan el comportamiento y la posición de una organización en su entorno, y sirven para lograr sus objetivos a largo plazo" (Hitt, Ireland, & Hoskisson, 2017, p. 8).

Esto implica que las acciones y decisiones estratégicas deben ser adaptables y sostenibles a medida que las circunstancias cambian, lo que permite a la organización no solo sobrevivir, sino también prosperar a lo largo del tiempo.

### 1.1.2. Características:

1.1.2.1. **Intencionalidad:** Las estrategias se eligen y se implementan de manera deliberada para lograr un propósito específico. No son acciones aleatorias, sino que están diseñadas para alcanzar un objetivo concreto.

Por lo tanto, la estrategia con intencionalidad, permite una respuesta adaptativa a los cambios ambientales. Las estrategias pueden adaptarse de manera deliberada para mantenerse relevantes y efectivas a medida que se desarrollan nuevas circunstancias o información. Se garantiza que la estrategia esté bien planificada y adaptable a nuevas oportunidades o desafíos gracias a este enfoque adaptativo.

1.1.2.2. **Flexibilidad:** Las estrategias pueden ser adaptadas y ajustadas según las necesidades y contextos cambiantes. No son rígidas y pueden ser modificadas para responder a diferentes situaciones.

1.1.2.3. **Planificación:** Una estrategia suele requerir una planificación cuidadosa. Esto implica determinar qué pasos o acciones se llevarán a cabo y cómo se implementarán para alcanzar el objetivo deseado.

1.1.2.4. **Coherencia con los objetivos:** Las estrategias están alineadas con los objetivos y metas que se desean alcanzar. Deben ser seleccionadas en función de lo que se pretende lograr.

1.1.2.5. **Adaptabilidad:** Las estrategias pueden ser ajustadas o modificadas si se determina que no están produciendo los resultados esperados. Esto implica la capacidad de evaluar y realizar cambios cuando sea necesario.

1.1.2.6. **Recursos y herramientas:** Las estrategias a menudo requieren de recursos específicos, ya sean materiales, tecnológicos o humanos. Estos deben estar disponibles y ser utilizados de manera efectiva.

1.1.2.7. **Evaluación y retroalimentación:** Las estrategias deben ser evaluadas para determinar su eficacia. Se deben recopilar datos y evidencia para medir el progreso hacia el objetivo y realizar ajustes si es necesario.

Por ende, los procesos continuos de evaluación y retroalimentación garantizan que las estrategias sean efectivas y que cumplan con los objetivos deseados. Las organizaciones y las personas pueden mejorar continuamente sus enfoques estratégicos y alcanzar sus metas de manera más efectiva al monitorear el progreso, identificar los problemas y realizar los ajustes necesarios mediante la recopilación de datos y el análisis de resultados.

### 1.2.3. Tipos de estrategias

#### 1.2.3.1. Estrategias de Colaboración

- Wikis: Los docentes tienen la capacidad de establecer wikis donde los alumnos colaboran en la creación de contenidos, compartiendo recursos y conocimientos.
- Foros y Blogs: Animar a los alumnos a participar en discusiones en línea o a crear blogs donde puedan discutir y expresar sus pensamientos sobre temas particulares.
- Documentos que se comparten: Para que los alumnos colaboren en tiempo real en proyectos o tareas, se pueden utilizar plataformas como Google Docs.

#### 1.2.3.2. Estrategias de Comunicación

- Chat y mensajería instantánea: Usar herramientas como Slack, Microsoft Teams o WhatsApp para compartir información y resolver preguntas rápidamente facilita la comunicación entre alumnos y docentes.
- Videoconferencias: Para realizar debates en grupo, clases en vivo o sesiones de tutoría, use Zoom, Google Meet o Microsoft Teams.

#### 1.2.3.3. Estrategias de gamificación

- Los juegos educativos en línea son: Para hacer el aprendizaje más divertido e interactivo, se incorporan plataformas como Classcraft, ¡Kahoot! o Quizizz.
- Recompensas y puntos: Para incentivar a los alumnos a participar y terminar las tareas, se deben implementar sistemas que incluyan tablas de clasificación, puntos e insignias.

#### 1.2.3.4. Estrategias de Evaluación

- Evaluaciones en línea: Realizar exámenes y cuestionarios en plataformas como Moodle, Socrative o Google Forms para medir el conocimiento de los alumnos en tiempo real.
- Portafolios digitales: Los alumnos pueden crear portafolios de su trabajo con herramientas como Seesaw o Google Sites, lo que les permite una evaluación continua y personalizada.

#### **1.2.3.5. Estrategias de Creación de Contenidos**

- Herramientas de presentación: Para crear presentaciones visualmente atractivas y dinámicas, los alumnos pueden usar herramientas de presentación como Prezi, Canva o Google Slides.
- Video y multimedia: Animar a los alumnos a crear videos o podcasts educativos con herramientas como Adobe Spark, WeVideo o Anchor para que puedan comunicar de manera creativa su comprensión de los temas.

#### **1.2.3.6. Estrategias de Reflexión y Autoevaluación**

- Blogs personales: Animar a los estudiantes a llevar un blog donde reflexionen sobre su aprendizaje, con entradas regulares que los ayuden a autoevaluarse.
- Diarios digitales: Usar plataformas como Padlet o Evernote para que los estudiantes mantengan un diario de aprendizaje, registrando sus avances y desafíos.

#### **1.2.4. Capacitación**

"La capacitación se entiende como el proceso de enseñanza-aprendizaje que tiene como propósito desarrollar en el individuo habilidades, destrezas y conocimientos necesarios para el desempeño eficaz de sus funciones en una organización" (Chiavenato, 2002, p. 356).

Esta definición subraya la importancia de la adquisición de habilidades y conocimientos para mejorar el rendimiento en un contexto específico, lo cual es esencial en el contexto de la capacitación en herramientas digitales para docentes de Lengua y Literatura.

La capacitación puede ser definida como el "proceso sistemático de adquirir habilidades, conocimientos y competencias específicas a través de la instrucción, la práctica y la experiencia, con el propósito de mejorar el desempeño y la productividad en un área particular" (Fuente: Noe, 2016).

El "proceso sistemático de adquirir habilidades, conocimientos y competencias específicas a través de la instrucción, la práctica y la experiencia, con el propósito de mejorar el desempeño y la productividad en un área particular" se conoce como capacitación.

La capacitación es el proceso sistemático de adquirir habilidades, conocimientos y competencias específicas a través de la instrucción, la práctica y la experiencia. El objetivo es mejorar el desempeño y la productividad en un área específica, ya sea en el ámbito laboral, educativo o de desarrollo personal.

#### **1.2.4.1. Características de capacitación digital**

**1.2.4.1.1. Acceso Remoto:** Los participantes pueden acceder al contenido de formación desde cualquier lugar con conexión a internet, lo que proporciona flexibilidad en cuanto a ubicación y horario.

**1.2.4.1.2. Multimedialidad:** Utiliza una variedad de formatos multimedia como videos, animaciones, infografías, podcasts y presentaciones interactivas para presentar la información de manera atractiva y efectiva.

**1.2.4.1.3. Interactividad:** Incluye elementos interactivos como cuestionarios, simulaciones, juegos educativos y foros de discusión para fomentar la participación activa de los participantes.

**1.2.4.1.4. Variedad de Recursos Didácticos:** Ofrece una amplia gama de recursos, desde textos y gráficos hasta videos, podcasts y simulaciones, para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje.

## **1.2.5. Tipos de capacitación con enfoques digitales**

**1.2.5.1. Cursos en Línea (e-Learning):** Ofrecen contenido de aprendizaje en un entorno virtual a través de plataformas educativas, permitiendo a los participantes acceder a material de estudio y actividades interactivas en línea.

**1.2.5.2. Webinars y Seminarios en Línea:** Son sesiones de formación en tiempo real que se transmiten a través de internet, permitiendo a los participantes interactuar en tiempo real con el facilitador.

**1.2.5.3. Simulaciones y Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA):** Permiten a los participantes experimentar situaciones y entornos educativos simulados, facilitando el aprendizaje a través de la práctica virtual.

**1.2.5.4. Plataformas de Aprendizaje Social:** Fomentan la colaboración y la interacción entre los participantes, permitiendo la creación de comunidades de aprendizaje en línea.

**1.2.5.5. Gamificación y Juegos Educativos Digitales:** Utilizan elementos de juego para motivar y enganchar a los participantes en el proceso de aprendizaje.

**1.2.5.6. Recursos Multimedia Interactivos:** Incluyen videos, animaciones, infografías y otros recursos digitales que ofrecen una experiencia de aprendizaje más dinámica y atractiva.

**1.2.5.7. Realidad Virtual (VR) y Realidad Aumentada (AR):** Permiten a los participantes explorar entornos y objetos tridimensionales, proporcionando experiencias de aprendizaje inmersivas.

**1.2.5.8. Plataformas de Evaluación y Retroalimentación en Línea:** Facilitan la creación y administración de pruebas, cuestionarios y actividades de evaluación en línea, así como la retroalimentación automatizada.

**1.2.5.9. Herramientas de Colaboración en Línea:** Facilitan la comunicación y la colaboración entre los participantes, permitiendo la creación y edición conjunta de documentos y proyectos.

**1.2.5.10. Plataformas de Gestión del Aprendizaje (LMS):** Ofrecen un entorno centralizado para organizar, administrar y rastrear la formación en línea, incluyendo la gestión de contenidos y el seguimiento del progreso.

**1.2.5.11. Plataformas de Microaprendizaje (Microlearning):** Proporcionan contenido de aprendizaje en unidades pequeñas y digeribles, facilitando el acceso y la retención de información.

**1.2.5.12. Aplicaciones Móviles Educativas:** Ofrecen acceso a recursos de aprendizaje y actividades interactivas a través de dispositivos móviles, permitiendo el aprendizaje en cualquier momento y lugar.

## **1.2.6. Estrategias de capacitación**

Las estrategias de capacitación se refieren al conjunto de métodos, enfoques y técnicas planificadas y organizadas que se utilizan para desarrollar habilidades, conocimientos y competencias específicas en un grupo de individuos (Robinson & Robinson, 1994).

El término "estrategias de capacitación" se refiere al conjunto de procedimientos, enfoques y técnicas planificados y organizados que se utilizan para mejorar las habilidades, conocimientos y competencias específicas en un grupo de personas.

Los métodos y enfoques planificados y sistemáticos utilizados para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades y conocimientos específicos en un grupo de personas con el objetivo de mejorar su desempeño en un área específica se denominan estrategias de capacitación.

### **1.2.7. Herramientas**

Según Engeström (2000), las herramientas son "artefactos físicos o simbólicos, sistemas de reglas y técnicas que mediando las actividades humanas, posibilitan o limitan determinadas prácticas y transformaciones de la realidad" (Engeström, 2000, p. 136).

Esta definición destaca que las herramientas no se limitan a objetos físicos; pueden ser sistemas simbólicos o conjuntos de reglas que facilitan la realización de actividades humanas.

Las herramientas se refieren a "instrumentos, utensilios o dispositivos físicos o digitales diseñados para facilitar la realización de tareas específicas, ya sea en el ámbito manual, tecnológico, o en otros contextos funcionales" (Gómez, 2009, p. 27).

Las herramientas son instrumentos, utensilios o dispositivos físicos o digitales diseñados para facilitar la realización de tareas específicas, ya sea en el ámbito manual, tecnológico o en otros contextos funcionales se denominan "herramientas".

Las herramientas son "instrumentos o utensilios que facilitan la realización de tareas manuales o mecánicas, permitiendo a los individuos llevar a cabo trabajos con mayor eficiencia y precisión" (Merriam-Webster, 2021).

"Instrumentos o utensilios que facilitan la realización de tareas manuales o mecánicas, permitiendo a las personas llevar a cabo trabajos con mayor eficiencia y precisión" se definen como herramientas.

### 1.2.8. Digital

De acuerdo con Manovich (2001), lo digital se caracteriza por ser "numérico, discreto, modular y automático" (Manovich, 2001, p. 34).

Esta definición destaca las características básicas de lo digital, que incluyen la representación de información en unidades discretas mediante números y la posibilidad de modularidad y procesamiento automático.

El adjetivo "digital" se refiere a la representación y procesamiento de información mediante dígitos discretos, generalmente en formato binario (0 y 1). Este término se aplica comúnmente a tecnologías que manipulan y transmiten datos de esta manera, como la electrónica digital y la informática (Enciclopedia Británica, 2021).

La representación y procesamiento de información mediante dígitos discretos, generalmente en el formato binario (0 y 1), se denomina adjetivo "digital". Este término se usa comúnmente para tecnologías que manipulan y transmiten datos de esta manera, como la electrónica digital y la informática.

El término "digital" se refiere a un sistema de representación de información o señales utilizando números discretos, generalmente en base 2 (binaria), lo que implica la utilización de combinaciones de ceros y unos. Este sistema es fundamental en la tecnología de la información y la comunicación, permitiendo el procesamiento y transmisión eficiente de datos (Rouse, 2021).

El término "digital" se refiere a un sistema de representación de información o señales utilizando números discretos, generalmente en base 2 (binaria), que implica una combinación de ceros y unos. Este sistema es esencial en la tecnología de la información y la comunicación porque permite el procesamiento y la transmisión de datos de manera eficiente.

#### **1.2.8.1. "Web 2.0"**

O'Reilly (2005) acuñó el término "Web 2.0" para describir la tran dinámica y participativa, donde los usuarios tienen un papel fundamental en la generación de contenido y la interacción en línea (O'Reilly, 2005).

Esta definición resalta el cambio de la web hacia una plataforma interactiva y colaborativa en la que los usuarios juegan un papel importante en la creación y distribución de contenido.

El término "web 2.0" también se interpreta como una evolución en la forma en que las tecnologías y servicios en línea son utilizados por los usuarios. Se caracteriza por la participación activa, la colaboración y la creación de contenido por parte de la comunidad de usuarios (Anderson, 2007).

El término "web 2.0" también se puede entender como una evolución en la forma en que los usuarios utilizan las tecnologías y servicios en línea. Se caracteriza por la participación activa de la comunidad de usuarios, la colaboración y la creación de contenido.

En el contexto de la tecnología y la web, "2.0" denota una nueva era de interactividad y colaboración en línea. Se refiere a la transición de la web estática a una web dinámica, donde los usuarios participan activamente en la creación y distribución de contenido (Tapscott y Williams, 2006).

En el ámbito de la tecnología y la web, el término "web 2.0" se refiere a una nueva época en la que las personas interactúan y trabajan juntas en línea. Se refiere al cambio de una web estática a una dinámica en la que los usuarios participan activamente en la creación y distribución de contenido.

### **1.2.8.2.Herramientas digitales 2.0**

Anderson y Dron (2011) definen las herramientas digitales 2.0 como "tecnologías web que facilitan la creación de contenido colaborativo y la comunicación en línea, permitiendo a los usuarios ser productores y no solo consumidores de información" (Anderson & Dron, 2011, p. 34).

Esta definición enfatiza la importancia de las herramientas digitales 2.0 como tecnologías que permiten a los usuarios convertirse en participantes activos, transformándolos de consumidores pasivos en productores de información y contenido. Estas herramientas facilitan la creación de contenido colaborativo y la comunicación en línea, lo que permite a los usuarios interactuar, compartir conocimientos y trabajar juntos en tiempo real.

Las herramientas digitales 2.0 se refieren a aplicaciones y plataformas en línea que facilitan la interacción, colaboración y creación de contenido por parte de los usuarios. Estas herramientas representan una evolución en la forma en que las personas utilizan la tecnología para comunicarse y compartir información (O'Reilly, 2005).

Las herramientas digitales 2.0 son aplicaciones y plataformas en línea que permiten a los usuarios interactuar, trabajar juntos y crear contenido. Estas herramientas muestran un cambio en la forma en que las personas utilizan la tecnología para comunicarse y compartir datos.

Las herramientas digitales 2.0 son aplicaciones y plataformas en línea que se caracterizan por su enfoque en la interactividad, colaboración y participación activa de los usuarios. Estas herramientas permiten a las personas no solo consumir contenido, sino también contribuir, compartir y crear contenido de manera colectiva y dinámica (Tapscott y Williams, 2006).

Las herramientas digitales 2.0 son aplicaciones y plataformas en línea que fomentan la participación activa de los usuarios y la colaboración. No solo se puede consumir contenido con estas herramientas, sino que también se puede contribuir, compartir y crear contenido de manera dinámica y colectiva.

#### **1.2.8.2.1. Tipos de herramientas digitales 2.0**

##### **1.2.8.2.1.1. Redes Sociales:**

- **Descripción:** Plataformas en línea que permiten a los usuarios crear perfiles, conectarse con otras personas y compartir contenido multimedia.
- **Ejemplos:** Facebook, Twitter, Instagram.

##### **1.2.8.2.1.2. Wikis:**

- **Descripción:** Plataformas colaborativas que permiten a los usuarios crear, editar y modificar contenido de manera conjunta.
- **Ejemplos:** Wikipedia, Wikispaces.

##### **1.2.8.2.1.3. Blogs:**

- **Descripción:** Plataformas de publicación en línea que permiten a los usuarios escribir y compartir contenido regularmente.
- **Ejemplos:** WordPress, Blogger.

#### 1.2.8.1.4. Herramientas de Colaboración en Línea:

- **Descripción:** Aplicaciones que facilitan la comunicación y colaboración entre usuarios, a menudo en tiempo real.
- **Ejemplos:** Google Workspace (anteriormente G Suite), Microsoft 365.

#### 1.2.8.1.5. Plataformas de Compartición de Medios:

- **Descripción:** Sitios web y aplicaciones que permiten a los usuarios cargar, compartir y visualizar contenido multimedia como imágenes, videos y presentaciones.
- **Ejemplos:** YouTube, Flickr, SlideShare.

#### 1.2.8.1.6. Plataformas de Aprendizaje en Línea (LMS):

- **Descripción:** Sistemas diseñados para administrar, entregar y realizar un seguimiento del aprendizaje en línea y la formación.
- **Ejemplos:** Moodle, Blackboard, Canvas.

#### 1.2.8.1.7. Herramientas de Edición Colaborativa de Documentos:

- **Descripción:** Aplicaciones que permiten a varios usuarios editar y colaborar en documentos en tiempo real.
- **Ejemplos:** Google Docs, Microsoft Office Online.

#### 1.2.8.1.8. Plataformas de Gestión de Proyectos en Línea:

- **Descripción:** Herramientas que facilitan la planificación, organización y seguimiento de proyectos de manera colaborativa.
- **Ejemplos:** Trello, Asana, Basecamp.

### 1.3. Marco conceptual de la variable dependiente

#### 1.3.1. Desempeño docente

El Desempeño docente es considerado uno de los ejes primordiales encargado de movilizar el proceso de formación dentro de todo el sistema educativo formal se vuelve necesaria la evaluación y el análisis del desempeño docente desde varios ámbitos tales como la cotidianidad, las estrategias y las diversas maneras de establecer de manera adecuada el proceso de enseñanza - aprendizaje.

El desempeño docente se refiere al conjunto de habilidades, conocimientos, actitudes y prácticas que un educador emplea en su labor para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes (Stronge, 2018).

El desempeño docente se relaciona directamente con la calidad de los aprendizajes alcanzados por los estudiantes, la preparación académica que se posea, los procesos de actualización y formación tomando en cuenta que dentro del aula se requiere poseer bastante personalidad y un fuerte liderazgo, todo ello tiene relación a la capacitación que los docentes poseen, ya que un docente adecuadamente capacitado posee suficientes herramientas para poder impartir conocimientos logrando así muy altos rendimientos (Anchundia-Delgado, 2019). En ese sentido, según Martínez-Chairez et al., (2016) la labor que los docentes imparten es de extrema importancia en lo que corresponde a la calidad educativa, por todo ello para poseer un buen desempeño se deben realizar planificaciones que atiendan a las necesidades y expectativas que poseen en globalidad los estudiantes, se deben implementar actividades dinámicas enfocándose en el protagonismo de los estudiantes en sus aprendizajes.

Este texto se refiere a la conexión entre la calidad de los aprendizajes de los alumnos y el desempeño de los docentes se destaca en este texto. La preparación académica de los docentes, junto con la formación y actualización continua, son esenciales para lograr niveles

elevados de rendimiento estudiantil. Además, se destaca que los maestros deben tener una personalidad sólida y un liderazgo claro dentro del salón de clases; estas cualidades están directamente relacionadas con la capacitación que han recibido. Un maestro bien preparado posee los medios para transmitir conocimientos de manera efectiva, lo cual resulta en mejores resultados educativos.

Por ende, el desempeño docente se encuentra estrechamente relacionado a su idoneidad como profesional y la calidad de los aprendizajes que este posea, es sabido que el docente es quien debe encargarse de asegurar de manera consistente los procesos de enseñanza aprendizaje eficaz y eficientemente, por lo tanto, su labor debe estar encaminada al cierre de brechas que contribuyan en todas las mejoras de la educación (Martínez y Lavín, 2017). Asimismo, para Mendoza et al., (2020) la práctica docente está sujeta a cambios constantes por tener una característica cíclica, debe ser humanista, contextualizada que responda a la diversidad.

Por lo tanto, se destaca la relevancia del desempeño de los docentes en la calidad educativa, destacando que la eficacia de un educador está directamente relacionada con su idoneidad profesional y su habilidad de aprendizaje, los educadores deben asegurar procesos de enseñanza-aprendizaje de manera efectiva y efectiva, enfocando su labor en solucionar las brechas educativas que puedan existir. Esto es esencial para mejorar la educación en general.

Por su naturaleza cíclica, la práctica docente también debe ser adaptable, según Mendoza et al. (2020). Los maestros deben estar preparados para los cambios constantes; además, deben adoptar un enfoque contextualizado y humanista en su enseñanza para adaptarse a la diversidad de sus alumnos.

Esto quiere decir que los educadores deben tener en cuenta las necesidades individuales de cada alumno, reconociendo y respetando la diversidad presente en el salón de clases, así como el entorno y las circunstancias particulares de sus alumnos. Para crear un entorno de aprendizaje inclusivo y efectivo, es fundamental esta adaptabilidad y la consideración de la diversidad.

Por otro lado, según Martínez et al. (2020), el desempeño docente se relaciona con la evaluación continua, que permite evidenciar su comportamiento diario en un contexto real. Esta evaluación es un componente crucial que afecta su desempeño y el proceso de aprendizaje, y también permite identificar fortalezas y debilidades para transformar la práctica docente. Por lo tanto, según Anchundia-Delgado (2019), es fundamental tener en cuenta los aspectos social, psicológico y cognitivo del alumno, los conocimientos que deben adquirirse, los objetivos de aprendizaje, el escenario de aprendizaje, los recursos y materiales, los procesos pedagógicos y los momentos de implementación para que los aprendizajes sean significativos y sostenibles en el tiempo.

Este texto destaca la evaluación continua, que permite que los docentes demuestren su comportamiento diario en un ambiente real. Esta evaluación es un componente fundamental que tiene un impacto en su desempeño y en el proceso de aprendizaje; además, permite identificar las fortalezas y las debilidades para cambiar la práctica docente. Para que los aprendizajes sean sostenibles y significativos en el tiempo, es esencial considerar los elementos cognitivos, sociales y psicológicos del alumno, los conocimientos que deben adquirirse, el escenario de aprendizaje, los recursos y materiales, los procesos pedagógicos y los momentos de implementación.

Escudero (2019) sugiere que la evaluación puede mejorar la calidad educativa porque toda evaluación propone pautas de mejora y cambio. Esto ha generado debates sobre la utilización

del rendimiento académico de los estudiantes como medida de la efectividad del desempeño de los maestros. Sin embargo, el maestro no tiene control directo sobre las características y comportamientos de los estudiantes. Gonzales (2021) afirma que una evaluación efectiva puede mejorar la calidad de la educación.

La calidad educativa es un tema complejo y no se tiene una definición precisa porque depende de muchos factores, incluidos políticos, económicos, culturales, científicos, tecnológicos y sociales. El desempeño del maestro está relacionado con la calidad del aprendizaje, los métodos de enseñanza, la participación familiar y la motivación de los estudiantes.

#### **1.3.1.1. Dimensiones del desempeño docente.**

- **Planificación y Organización:**

**Diseño del Plan de Estudios:** Establecer metas de aprendizaje claras y factibles.

**Organización de Contenidos:** La organización del material de manera lógica y secuencial.

**Preparación de Recursos:** Uso adecuado de tecnología y materiales didácticos.

- **Ejecución de la Enseñanza:**

**Metodología:** Aplicación de métodos pedagógicos eficaces.

**Interacción con los Estudiantes:** Capacidad para promover un ambiente respetuoso y participativo.

- **Adaptación y Flexibilidad:** Se ajustan los métodos y los contenidos según las demandas del grupo.

- **Evaluación:**

**Diseño de Instrumentos:** Realizar pruebas y evaluaciones pertinentes y justas.

**Retroalimentación:** Providencia de comentarios útiles que contribuyan al aprendizaje.

**Uso de Resultados:** Para mejorar la enseñanza, se utilizan los resultados de la evaluación.

- **Desarrollo Profesional:**

**Capacitación Continua:** Participación en talleres, cursos y otras formas de capacitación.

**Reflexión sobre la Práctica:** La búsqueda de mejoras en la práctica docente y la autoevaluación.

**Investigación y Actualización:** Mantenerse informado de los avances en el ámbito educativo.

- **Relación con la Comunidad:**

**Comunicación con Padres y Tutores:** Interacción efectiva con los padres de los alumnos.

**Participación en Actividades Escolares:** Buena interacción con los padres de los alumnos.

**Colaboración con Colegas:** Trabajo en colaboración con otros educadores y el personal de la escuela.

- **Competencias Emocionales y Sociales:**

**Empatía y Motivación:** La habilidad de entender y motivar a los alumnos.

**Gestión del Aula:** Manejo efectivo de las dinámicas grupales y del comportamiento.

**Resolución de Conflictos:** Habilidad para resolver problemas y mediar entre alumnos.

Complementándose entre sí, estas dimensiones constituyen un perfil completo del desempeño docente que tiene como objetivo no solo la transmisión de conocimientos, sino también el desarrollo integral de los alumnos y la mejora continua del ambiente educativo.

### 1.3.1.2. Dimensiones de las competencias digitales

- **Fomento de la comprensión y expresión lingüística:**

"El papel del docente en el área de Lengua y Literatura es fundamental para el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes. Los docentes no solo enseñan gramática y vocabulario, sino que también ayudan a los estudiantes a comprender cómo usar el lenguaje de manera efectiva para expresar sus ideas y emociones." (Kress, G. & Street, B., 2006).

- **Fomento del pensamiento crítico y la apreciación literaria:**

"Los docentes de Lengua y Literatura tienen la tarea de fomentar el pensamiento crítico entre sus estudiantes a través del análisis de textos literarios. Al estudiar la estructura, el contenido y el contexto de los textos, los estudiantes desarrollan habilidades para interpretar, evaluar y cuestionar las ideas presentadas en ellos." (Rosenblatt, L., 1978).

- **Promoción de la alfabetización digital y mediática:**

"En la era digital, los docentes de Lengua y Literatura deben ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de alfabetización digital y mediática para navegar de manera crítica y responsable en el vasto océano de información en línea. Esto implica enseñarles a evaluar la credibilidad de las fuentes, discernir entre información relevante y superflua, y utilizar herramientas digitales de manera efectiva para comunicarse y colaborar." (Hobbs, R., 2010)

### 1.3.1.3. Factores contextuales que influyen en el desempeño docente

Las evaluaciones se realizan como elementos independientes de todos los contextos y, en raras ocasiones, se valoran los esfuerzos de contextualización. Estos esfuerzos suelen ser modestos y se centran en comparaciones con pares.

Los factores que afectan el desempeño docente en la educación primaria y secundaria (obligatoria y postobligatoria) generalmente se centran en los sistemas educativos y se basan en datos recopilados de dichos sistemas sobre el entorno (si están dirigidos a estudiantes, profesores, familias o cualquier otra persona) directores de escuelas, preferentemente.

Los elementos que están presentes pueden servir como indicadores de entrada, dentro del proceso y acorde al contexto. Estos aspectos dependen de las condiciones de la oferta educativa (instalaciones escolares y del aula, etc.). Herramientas, datos sociodemográficos de los estudiantes y otros datos relevantes instructor y los directores, preparación docente y desarrollo profesional, el clima y oportunidades educativas desde el aula, oportunidades de aprendizaje, etc.).

La dificultad que existe para aprovechar adecuadamente dichas informaciones deviene de diversos factores entre los que es posible destacar:

- a) La delimitación teórica del contexto en que desarrolla su trabajo el profesorado,
- b) La calidad de la información recogida (características de la fuente de información),
- c) Las posibilidades de análisis de la información en relación a medidas de producto.

En esta ponencia se analizan alternativas a considerar para optimizar la calidad y utilidad de las evaluaciones docentes y el rol que pueden aportar informaciones acerca de sus contextos de actuación. La calidad educativa, desde esta perspectiva, deberá valorarse en

función de lo que el profesorado es capaz de realizar según las condiciones en que imparte su docencia.

#### **1.3.1.4.Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.**

La importancia de este proyecto radica en la creciente digitalización de la educación y la necesidad de preparar a los docentes para utilizar herramientas digitales de manera efectiva en el aula. Esto permitirá a los profesores de Lengua y Literatura potenciar la enseñanza y el aprendizaje, fomentando la participación activa de los estudiantes y desarrollando habilidades digitales esenciales para su formación integral (Johnson & Smith, 2018).

Este texto enfatiza en la importancia del proyecto en el marco de la digitalización educativa se destaca en el texto, destacando la importancia de capacitar a los docentes en el uso de herramientas digitales. Preparar a los profesores de lengua y literatura para utilizar estas tecnologías les permitirá desarrollar habilidades digitales esenciales, mejorar la enseñanza y promover la participación activa de los alumnos.

La necesidad social en el contexto actual, la sociedad demanda una educación actualizada que refleje las tecnologías y métodos pedagógicos contemporáneos. La capacitación en herramientas digitales 2.0 es esencial para equipar a los docentes de Lengua y Literatura con las habilidades necesarias para abordar las demandas de una educación moderna y efectiva (UNESCO, 2013).

Según el texto, la sociedad necesita una educación moderna que integre tecnologías actuales debido al progreso tecnológico, según el texto. Para que los docentes de lengua y literatura adquieran las habilidades necesarias para brindar una enseñanza efectiva y adaptada a las demandas actuales, es fundamental que se capaciten en herramientas digitales 2.0.

Aunque la integración de la tecnología en la educación no es nueva, el enfoque específico en herramientas digitales 2.0 para el manejo de contenidos en la enseñanza de Lengua y Literatura es un campo en constante evolución. Investigaciones recientes están explorando enfoques innovadores y efectivos para optimizar esta integración, brindando oportunidades para avances significativos en la enseñanza de estas materias (García & Martínez, 2020).

El texto indica que el enfoque en herramientas digitales 2.0 específicas para la enseñanza de lengua y literatura sigue siendo un campo en desarrollo, a pesar de que la tecnología en la educación ha existido durante un tiempo. Para mejorar cómo se integran estas herramientas en el aula, las investigaciones actuales están evaluando métodos innovadores. Para mejorar la práctica educativa en este campo, este enfoque tiene como objetivo mejorar la calidad de la enseñanza de estas materias.

La actualidad científica del tema se refleja en la creciente cantidad de investigaciones que exploran el uso efectivo de herramientas digitales 2.0 en la enseñanza de Lengua y Literatura. Estudios recientes muestran que la formación docente en el uso de estas herramientas es esencial para lograr un aprendizaje significativo y motivador (Rodríguez & González, 2019).

Al mencionar que se están realizando más investigaciones sobre cómo emplear herramientas digitales 2.0 de manera efectiva en la enseñanza de lengua y literatura, el texto destaca la importancia actual del tema. Para garantizar un aprendizaje motivador y significativo, los docentes deben ser capacitados en el uso de estas tecnologías, según estudios recientes. El texto destaca principalmente que la capacitación en herramientas digitales es esencial para mejorar la calidad educativa en este ámbito y promover una enseñanza más efectiva.

## CAPÍTULO II

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

El presente capítulo proporciona una guía metodológica detallada que recopila información alcanzando los objetivos de la investigación. La operacionalización de las variables, el procesamiento y el análisis de los datos recopilados se abordan para determinar la situación actual que presentan los docentes de lengua y literatura en cuanto al manejo de herramientas digitales 2.0.

#### 2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías

La operacionalización de variables es el proceso mediante el cual los investigadores transforman conceptos abstractos o teóricos en medidas concretas y observables que puedan ser utilizadas en la recolección de datos y análisis estadístico (Stevens, 1951).

La definición precisa de cómo se miden o calculan las variables relevantes en un estudio de investigación es parte de este proceso. También incluye los métodos, los instrumentos o los indicadores que se emplearán para recopilar datos pertinentes.

**Tabla 1**

*Tabla 1. conceptualización y operacionalización de las variables, independiente y dependiente.*

| <b>Variable Independiente</b>                             | <b>Dimensión</b>  | <b>Indicadores</b>   | <b>Escala de medición</b>       |
|---|---|--|---------------------------------|
| Estrategias de capacitación en herramientas digitales 2.0 | Acceso a recursos educativos ampliados y actualizados           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantidad y diversidad de recursos digitales</li> <li>• Frecuencia de actualización de los recursos</li> </ul> | Escala Likert (Siempre a Nunca) |
|   | Desarrollo de habilidades tecnológicas y competencias digitales | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dominio de herramientas digitales específicas</li> </ul>  | Opción múltiple (Si/No)         |

| Variable Dependiente                                       | Dimensión  | Indicadores   | Escala de medición              |
|--|--|---|---------------------------------|
| Desempeño docente aplicadas al área de Lengua y Literatura | Fomento de la innovación y la creatividad en la enseñanza  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Capacidad para integrar tecnología en la enseñanza</li> <li>● Promoción de la participación activa de los estudiantes</li> </ul>   | Escala Likert (Siempre a Nunca) |
|  | Fomento de la comprensión y expresión lingüística          | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Diversidad de medios utilizados en las actividades de aprendizaje</li> <li>● Participación activa de los estudiantes en actividades de expresión oral y escrita</li> </ul> |                                 |
|  | Fomento del pensamiento crítico y la apreciación literaria | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Promoción del debate y la discusión</li> <li>● Análisis de textos literarios</li> </ul>  |                                 |
|  | Promoción de la alfabetización digital y mediática         | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Uso de herramientas digitales en la enseñanza</li> <li>● Creación de contenido digital</li> </ul>  |                                 |

Nota. Fuente: Hidalgo J. 2024

## 2.2. Enfoque de la investigación

El método mixto de investigación combina métodos cuantitativos y cualitativos en un solo análisis. El enfoque mixto busca combinar ambos enfoques para lograr una comprensión más completa y profunda del fenómeno en cuestión, en lugar de elegir solo una metodología, ya sea cualitativa o cuantitativa.

El enfoque cualitativo se centra en comprender fenómenos sociales desde la perspectiva de los participantes, explorando sus experiencias, percepciones y significados (Merriam & Tisdell, 2016). La investigación sobre estrategias de capacitación en herramientas digitales 2.0 incluyó entrevistas exhaustivas con maestros de la asignatura de Lengua y Literatura para

investigar sus experiencias, problemas y perspectivas sobre el uso de estas herramientas en su práctica docente.

El texto sugiere que el propósito de la investigación es comprender los fenómenos sociales a través de las experiencias y perspectivas de los participantes, según se explica en el texto. Para profundizar en sus experiencias y problemas con el uso de estas herramientas en su práctica docente, se realizaron entrevistas extensas con profesores de lengua y literatura en el estudio sobre estrategias de capacitación en herramientas digitales 2.0. Esto demuestra que al incorporar herramientas digitales en su enseñanza, los maestros pueden obtener una comprensión detallada y rica de las realidades y desafíos.

El enfoque cuantitativo se basa en la recolección y análisis de datos numéricos para establecer patrones, relaciones y generalizaciones (Creswell & Creswell, 2017). En este caso, se implementó cuestionarios estructurados para evaluar el nivel de competencia digital de los docentes tanto antes como después de recibir la capacitación en herramientas digitales 2.0.

El enfoque cuantitativo en la investigación se basa en la recopilación y el análisis de datos numéricos para encontrar patrones, relaciones y formular generalizaciones, según se explica en el texto. Se emplearon cuestionarios estructurados para evaluar la competencia digital de los docentes tanto antes como después de una capacitación en herramientas digitales 2.0 en el contexto mencionado. Esto indica que el método cuantitativo es útil para evaluar objetivamente los cambios en las habilidades de los docentes; esto permite medir de manera estadísticamente significativa el impacto de la capacitación recibida.

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

El alcance de la investigación se define como la extensión y los límites en los que se lleva a cabo el estudio. Define el alcance y los temas que se abordarán, así como las restricciones y el contexto en el que se lleva a cabo el estudio. El alcance puede depender del

tipo de investigación, de sus objetivos y de los recursos disponibles. Aquí te doy una explicación detallada de los diversos elementos que componen el alcance de la investigación:

### 2.3.1. Alcance Temporal

- **Estudio Transversal:** Analiza los datos en un solo momento o en un breve período de tiempo. Para obtener una imagen instantánea de la situación actual, es útil.

### 2.3.2. Alcance Geográfico

- **Local:** Investigación enfocada en una comunidad, ciudad o región particular.

### 2.3.3. Alcance Metodológico

- **Mixto:** Combina métodos cualitativos y cuantitativos, buscando una visión completa y robusta del problema de investigación.

### 2.3.4. Alcance de los Objetivos

- **Descriptivo:** Sin buscar explicaciones causales, proporciona una explicación detallada y completa de un fenómeno.
- **Explicativo:** Se centra en comprender los mecanismos subyacentes de los fenómenos y en explicar las relaciones causales entre variables.
- **Aplicado:** Con el propósito de resolver problemas reales y ofrecer soluciones precisas basadas en los hallazgos de la investigación.

### 2.3.5. Alcance de los Resultados

- **Práctico:** Tiene como objetivo producir resultados útiles y aplicables en situaciones reales o en la toma de decisiones.

### 2.3.6. Alcance de la Investigación en el Contexto

- **Contexto Sociocultural:** Considera el contexto cultural y social en el que se realiza la investigación, lo cual puede influir en los resultados y su interpretación.

En síntesis, el alcance de la investigación establece los límites y la extensión de un estudio en cuanto a espacio, tiempo, tema, muestra, metodología y objetivos. Para establecer expectativas claras y diseñar una investigación que sea relevante y coherente dentro de sus parámetros definidos, es útil aclarar el alcance.

### 2.3.7. Declaración y justificación del tipo de investigación

En contraste con la investigación básica, la investigación se enfoca en la resolución de problemas concretos y la mejora de situaciones reales. Su enfoque radica en la aplicación de conocimientos científicos para abordar desafíos específicos en una variedad de áreas. Para crear soluciones que sean efectivas y medibles, se utilizan las teorías que ya existen (Vargas, 2009). Este tipo de investigación se utiliza porque permite encontrar soluciones a problemas reales en el campo educativo.

## 2.4. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Para alcanzar los objetivos de la investigación, se han utilizado técnicas cuantitativas. Donde docentes de lengua y literatura a través de cuestionarios estructurados sobre el nivel de competencia digital de los docentes y su percepción de la eficacia de las estrategias de capacitación en herramientas digitales. Según Creswell y Creswell (2017) afirman que los cuestionarios son útiles para recopilar datos numéricos que se pueden analizar estadísticamente.

## 2.5. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

La encuesta es una técnica de recolección de datos que consiste en preguntas escritas estructuradas que se aplican a los sujetos de análisis por parte de los investigadores con el

objetivo de recopilar información empírica para obtener respuestas sobre las variables de estudio (Cisneros et al., 2022). Esta encuesta se utilizó para recopilar datos mediante la realización de preguntas a los docentes del área de lengua y literatura.

## **2.6. Delimitación de la población y muestra**

La población destinada a participar en esta investigación es una población finita, perteneciente a la Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín”, la cual, abarca a todos los docentes pertenecientes al área de Lengua y Literatura (20 docentes) en donde, al ser un grupo menor a 100 personas es recomendable trabajar con la totalidad de la población debido a que al trabajar con pequeñas cantidades de participantes toda opinión afecta en los resultados finales obtenidos. La población, según lo definido por Babbie (2016), se refiere al conjunto completo de elementos que cumplen con ciertas especificaciones establecidas para el estudio. Este autor describe la población como “el conjunto completo de individuos, objetos, o eventos a los cuales los investigadores desean generalizar los resultados de una investigación”.

## **2.7. Técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos**

El análisis de datos incluye técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales. La estadística descriptiva ayuda a expresar información cuantificable y facilita el análisis e interpretación de datos mediante múltiples cálculos (como estadísticos descriptivos de la repartición de una variable y de los vínculos entre esas) (López & Fachelli, 2015).<sup>1</sup>

La estadística inferencial es utilizada para establecer la base de los elementos estadísticos que permiten lograr generalizaciones de la población y cumplir con la quinta condición. Esta técnica se basa en la teoría de probabilidades y de la inferencia y destaca la importancia del procesamiento de datos en función del sistema de evaluación de las cuantificaciones poblacionales inicialmente de los estadísticos de muestra (López & Fachelli, 2015).

Para mejorar la comprensión de los hallazgos, se tabularon los datos cuantitativos en una tabla de Excel para obtener frecuencias y porcentuales para su posterior análisis. Además, se utilizaron gráficos y tablas para representar los resultados.

## **2.8. Proceder metodológico**

Para la realización de la investigación se tomó en cuenta tres etapas que se exponen a continuación:

### **2.9. La primera etapa del proceso de diagnóstico.**

En este punto, el problema o situación en cuestión se reconoce y se analiza, lo que da inicio al proceso de investigación. Se examinaron los antecedentes, se recopiló información relevante utilizando los instrumentos mencionados en las secciones anteriores y se estableció una base de conocimiento que permite comprender el contexto del tema en consideración.

### **2.10. Evaluación de habilidades y competencias tecnológicas:**

Se evaluaron las habilidades y competencias tecnológicas de los docentes que imparten la asignatura de Lengua y Literatura. Esto implicó la aplicación de una encuesta para determinar el nivel de familiaridad y experiencia de los educadores con herramientas digitales 2.0, así como su capacidad para integrar la tecnología en su práctica pedagógica.

#### **2.10.1. Análisis de necesidades de formación:**

Se identificaron las necesidades de formación específicas de los educadores en relación con el uso de herramientas digitales 2.0. Esto incluyó identificar áreas donde los educadores necesitaban mejorar sus habilidades técnicas, su comprensión de cómo integrar la tecnología de manera efectiva en el currículo, o su capacidad para utilizar herramientas digitales para mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes.

**2.10.2. Exploración del contexto educativo:** Se analizó el contexto educativo en el que se desarrollarán las estrategias de capacitación en herramientas digitales 2.0. Esto incluyó consideraciones sobre la infraestructura tecnológica disponible en la institución educativa, las políticas y recursos disponibles para apoyar la integración de la tecnología en el aula, así como las expectativas y necesidades específicas de los estudiantes y otros interesados.

**2.10.3. Establecimiento de objetivos y metas de capacitación:** Con base en el análisis de las necesidades y el contexto, se establecieron objetivos y metas claras para la capacitación en herramientas digitales 2.0. Estos objetivos fueron específicos, medibles, alcanzables, relevantes y limitados en el tiempo (SMART) y estuvieron alineados con las metas educativas más amplias de la institución.

#### **2.10.4. La etapa de modelación de la propuesta.**

Durante esta etapa, se realizó la verificación de la estrategia de capacitación en herramientas digitales 2.0 para el desempeño docente del área de lengua y literatura.

La propuesta fue creada utilizando una variedad de herramientas y técnicas.

**2.10.4.1. Diseño del plan de capacitación:** Se elaboró un plan de capacitación que detalla los objetivos, el alcance, la duración, los métodos de entrega y los recursos necesarios para la implementación de las actividades de capacitación. Este plan tuvo en cuenta las necesidades identificadas en la etapa de diagnóstico y se alineó con los objetivos educativos más amplios de la institución.

**2.10.4.2. Selección de contenidos y herramientas:** Se seleccionaron los contenidos de capacitación y las herramientas digitales que se utilizaron durante las actividades de capacitación. Esto incluyó la identificación de temas específicos que se abordaron durante la

capacitación, así como la selección de herramientas digitales 2.0 que fueron relevantes y adecuadas para las necesidades de los educadores y los objetivos de aprendizaje.

### 2.11. Contenidos

- Introducción al uso de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura.
- Exploración de las posibilidades y beneficios de la tecnología en el aula.
- Uso de herramientas para la creación de presentaciones interactivas.
- Exploración de recursos para la creación de contenido multimedia.
- Uso de plataformas de aprendizaje colaborativo.
- Herramientas para la comunicación síncrona y asíncrona.
- Uso de plataformas de evaluación en línea.
- Herramientas para la retroalimentación personalizada y el seguimiento del progreso.
- Uso de plataformas de evaluación en línea.
- Herramientas para la retroalimentación personalizada y el seguimiento del progreso.

**2.11.1. Diseño de actividades de aprendizaje:** Se diseñaron actividades de aprendizaje que permitieron a los educadores adquirir habilidades y conocimientos prácticos en el uso de herramientas digitales 2.0. Estas actividades incluyeron demostraciones prácticas, ejercicios de práctica y simulaciones, que proporcionaron oportunidades para la experimentación y el aprendizaje activo.

**2.11.2. Desarrollo de materiales de capacitación:** Se desarrollaron materiales de capacitación que apoyaron la implementación de las actividades de aprendizaje. Estos materiales incluyeron guías de capacitación, tutoriales en línea, videos instructivos, infografías,

entre otros, que proporcionaron orientación y apoyo adicional a los educadores durante el proceso de capacitación.

### **2.11.3. Planificación logística:**

Se realizó la planificación logística necesaria para garantizar que las actividades de capacitación se lleven a cabo de manera efectiva y eficiente. Esto incluyó la programación de sesiones de capacitación, la reserva de espacios adecuados, la coordinación de recursos tecnológicos, la comunicación con los participantes y la gestión de cualquier otro aspecto logístico relacionado con la capacitación.

### **2.11. Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica)**

Para la finalización con el proceso de investigación, es importante realizar una encuesta de evaluación para las clases de Lengua y Literatura con herramientas Digitales 2.0 dirigida a los docentes de la institución esta encuesta permite conocer el grado de satisfacción de los docentes permitiendo conocer el logro de los objetivos planteados.

La encuesta tiene como base la utilización de la escala de likert como herramienta que consiste en establecer una serie de afirmaciones o ítems relacionados al uso de herramientas digitales 2.0 en donde a los encuestados se les pide que indiquen su grado de acuerdo o desacuerdo con cada afirmación.

#### **Rango de Respuestas:**

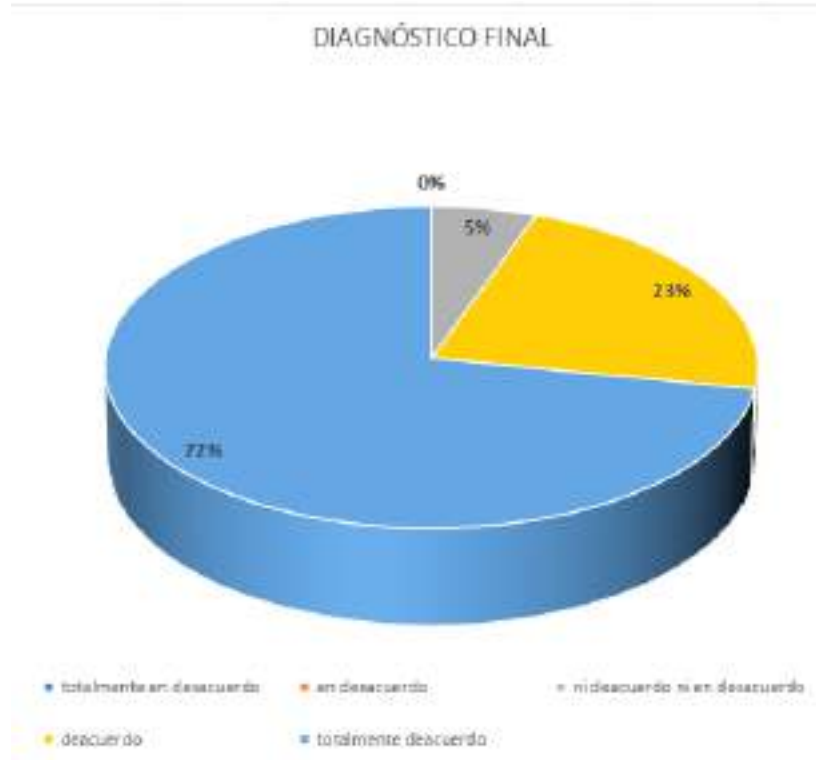
Las respuestas se estructuran en una escala de uno a cinco puntos, donde cada punto representa un grado de acuerdo o desacuerdo.

- 1: Totalmente en desacuerdo

- 2: En desacuerdo
- 3: Neutral o ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 4: De acuerdo
- 5: Totalmente de acuerdo

Obteniéndose los siguientes resultados:

| escala                         | TOTAL |
|--------------------------------|-------|
| totalmente en desacuerdo       | 0     |
| en desacuerdo                  | 0     |
| ni de acuerdo ni en desacuerdo | 11    |
| de acuerdo                     | 45    |
| totalmente de acuerdo          | 144   |



## 2.10. Etapa final de validación del diagnóstico.

En este punto, se llevó a cabo la verificación y evaluación de la propuesta o solución ideada. Una actividad esencial dentro del proceso de investigación es la validación de la propuesta.

### **2.9.1. Análisis de resultados del diagnóstico inicial**

Se implementó una encuesta utilizando escala de Likert (anexo 2) que consta de 12 preguntas con una escala de medición que responde a los siguientes ítems.

1: Nunca

2: Casi nunca

3: A veces

4: Casi siempre

5: Siempre

De las cuales se pueden observar los siguientes resultados:

Se realizaron preguntas relacionadas a la:

#### **Utilización de Herramientas Digitales.**

**Pregunta 1:** ¿Utilizo herramientas digitales 2.0 para preparar mis clases?

Tabla 2. pregunta 1, análisis de frecuencia

| ENCUESTADOS  | PREGUNTA 1 |
|--------------|------------|
| 1            | 3          |
| 2            | 3          |
| 3            | 3          |
| 4            | 3          |
| 5            | 3          |
| 6            | 3          |
| 7            | 3          |
| 8            | 2          |
| 9            | 2          |
| 10           | 2          |
| 11           | 2          |
| 12           | 2          |
| 13           | 2          |
| 14           | 4          |
| 15           | 4          |
| 16           | 4          |
| 17           | 4          |
| 18           | 4          |
| <b>Ítems</b> | <b>P 1</b> |
| Nunca        | 0          |
| casi nunca   | 6          |
| a veces      | 7          |
| casi siempre | 5          |
| siempre      | 0          |
| Total        | 18         |

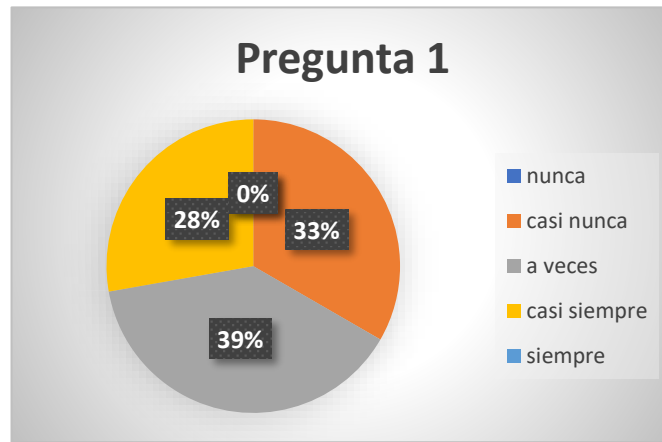


Ilustración pregunta 1

**Análisis e interpretación:**

**Análisis:** Los resultados reflejan que el 0% de encuestados nunca utiliza herramientas digitales 2.0 para preparar las clases, el 33% casi nunca utiliza estas herramientas digitales, el 39% las utiliza a veces, el 28% casi siempre y el 0% siempre.

**Interpretación:**

**Tendencias generales:** No todos los encuestados utilizan las herramientas digitales 2.0 de manera continua. Esto indica que no existe un patrón uniforme de uso constante de estas herramientas, aunque los encuestados las utilicen en algún grado.

**Uso ocasional y frecuente:** Las herramientas digitales 2.0 se utilizan de niveles bajos a altos. Aunque no de manera constante, la mayoría de los encuestados utilizan estas herramientas en algún momento.

**Ausencia de uso total:** A pesar de que las herramientas digitales 2.0 se emplean, la falta de encuestados que las utilizan sugiere que no han sido completamente implementadas en la preparación de clases.

#### **Conclusiones:**

**Adopción variable:** La adopción variable de las herramientas digitales 2.0 se muestra en los resultados. Esto podría estar relacionado con factores como las preferencias personales, la familiaridad con la tecnología, la capacitación o las necesidades de las clases.

**Posible necesidad de capacitación:** Según la proporción de encuestados que utiliza las herramientas digitales 2.0 con poca frecuencia o de manera ocasional, podría ser beneficioso brindar capacitación y recursos adicionales.

Una oportunidad para promover una integración más amplia de estas herramientas en la preparación de clases se evidencia por la falta de usuarios que usan las herramientas digitales 2.0 en cada ocasión.

**Pregunta 2:** ¿Empleo plataformas de gestión del aprendizaje (LMS) como Moodle o Google Classroom en mi práctica docente?

Tabla 3 pregunta 2, análisis de frecuencia.

| ENCUESTADOS  | PREGUNTA 2 |
|--------------|------------|
| 1            | 2          |
| 2            | 2          |
| 3            | 2          |
| 4            | 2          |
| 5            | 2          |
| 6            | 2          |
| 7            | 2          |
| 8            | 2          |
| 9            | 2          |
| 10           | 2          |
| 11           | 2          |
| 12           | 2          |
| 13           | 2          |
| 14           | 2          |
| 15           | 2          |
| 16           | 2          |
| 17           | 2          |
| 18           | 2          |
| <b>ítems</b> | <b>p 2</b> |
| nunca        | 0          |
| casi nunca   | 18         |
| a veces      | 0          |
| casi siempre | 0          |
| siempre      | 0          |
| total        | 18         |

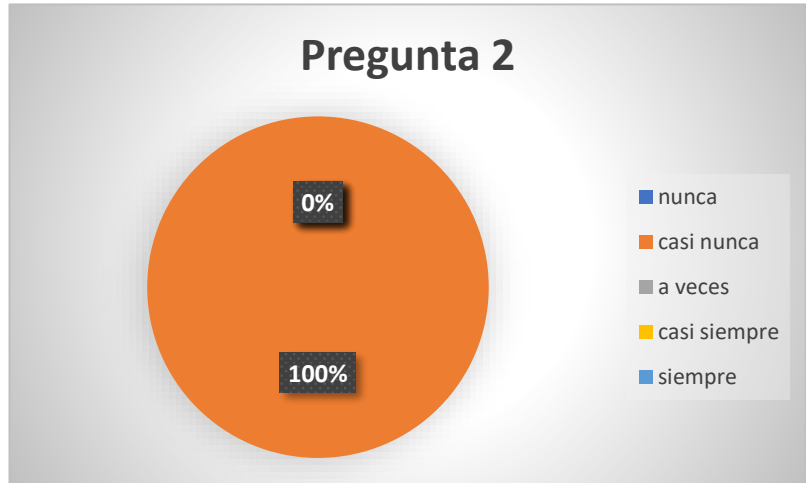


Ilustración . pregunta 2, analisis de frecuencia

**Análisis e interpretación:**

**Análisis:** Los resultados reflejan que el 0% de encuestados nunca emplea plataformas de gestión del aprendizaje (LMS), el 100% casi nunca las emplea, el 0 % las emplea a veces, el 0% las emplea casi siempre y el 0% siempre.

**Interpretación:**

**Tendencia general:** Según los datos, los encuestados no utilizan las plataformas LMS con frecuencia. A pesar de que todos utilizan estas plataformas en cierta medida, su uso es limitado.

**Falta de frecuencia:** Según la información, el uso de las plataformas LMS es ocasional y no alcanza niveles regulares o frecuentes. Con poca frecuencia, los encuestados utilizan estas plataformas.

**Adopción inconsistente:** La falta de uso regular o continuo de las plataformas LMS indica que no están presentes en las prácticas de los encuestados.

**Conclusiones:**

**Uso limitado:** Los resultados muestran que, a pesar de que todos los encuestados utilizan las plataformas LMS, la adopción es baja. Esto puede estar relacionado con aspectos como la percepción del valor de estas plataformas, la capacitación o la familiaridad con la tecnología.

**Es necesario crear estrategias de implementación:** La baja frecuencia de uso indica que es necesario brindar capacitación adicional para promover un uso más frecuente y efectivo de las plataformas LMS.

**Oportunidades para una integración más amplia:** La falta de uso continuo ofrece una oportunidad para fomentar una mayor integración de las plataformas LMS en la gestión y preparación del aprendizaje, lo que mejoraría su impacto en el entorno educativo.

**Pregunta 3:** ¿Utilizo herramientas de colaboración en línea, como Google Docs o Microsoft Teams, para fomentar el trabajo en equipo entre los estudiantes?

Tabla 4. pregunta 3, análisis de frecuencia

| ENCUESTADOS | PREGUNTA 3 |
|-------------|------------|
| 1           | 2          |
| 2           | 3          |
| 3           | 2          |
| 4           | 3          |
| 5           | 3          |
| 6           | 3          |
| 7           | 3          |
| 8           | 2          |
| 9           | 2          |
| 10          | 2          |

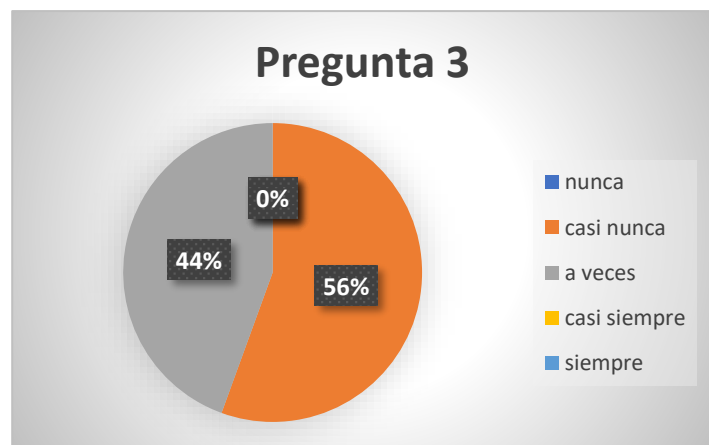


Ilustración . pregunta 3, análisis de frecuencia

|              |           |    |
|--------------|-----------|----|
|              | 11        | 2  |
|              | 12        | 3  |
|              | 13        | 3  |
|              | 14        | 3  |
|              | 15        | 2  |
|              | 16        | 2  |
|              | 17        | 2  |
|              | 18        | 2  |
| <b>ítems</b> | <b>p3</b> |    |
| nunca        |           | 0  |
| casi nunca   |           | 10 |
| a veces      |           | 8  |
| casi siempre |           | 0  |
| siempre      |           | 0  |
| total        |           | 18 |

### **Análisis e interpretación:**

**Análisis:** Los resultados reflejan que el 0% de encuestados nunca utiliza herramientas de colaboración en línea para fomentar el trabajo en equipo entre los estudiantes, el 56% casi nunca las utiliza, el 44% las utiliza a veces, el 0% casi siempre y el 0% siempre.

### **Interpretación:**

**Tendencia general:** Los encuestados no utilizan con frecuencia las herramientas de colaboración en línea, según los datos. La frecuencia de uso es baja, a pesar de que no hay usuarios que se abstengan por completo.

**Uso Ocasional:** La mayoría de los encuestados usa estas herramientas de vez en cuando; una parte menor lo hace con menos frecuencia.

**Ausencia de uso constante:** Si los usuarios no utilizan estas herramientas de manera regular o constante, esto indica que no han asimilado plenamente las prácticas de trabajo en equipo.

### **Conclusiones:**

**Adopción limitada:** Los hallazgos muestran que, a pesar de que existen herramientas de colaboración en línea, su uso es poco común. Esto podría ser el resultado de variables como la

familiaridad con la tecnología, la capacitación o las necesidades particulares de los grupos de alumnos.

**Posible necesidad de ayuda:** La falta de frecuencia de uso indica que se deben crear métodos para mejorar la integración y el uso de estas herramientas en el trabajo en equipo.

**Oportunidad para mejorar:** La falta de uso continuo ofrece una oportunidad para fomentar una mayor adopción de herramientas de colaboración en línea y mejorar la dinámica de trabajo en equipo entre los estudiantes.

**Pregunta 4:** ¿Integro redes sociales (Facebook, Twitter, etc.) en mis actividades educativas?

Tabla 5. pregunta 4, análisis de frecuencia.

| ENCUESTADO<br>S | PREGUNTA 4 |
|-----------------|------------|
| 1               | 1          |
| 2               | 1          |
| 3               | 1          |
| 4               | 1          |
| 5               | 1          |
| 6               | 1          |
| 7               | 1          |
| 8               | 1          |
| 9               | 1          |
| 10              | 1          |
| 11              | 1          |
| 12              | 1          |
| 13              | 1          |
| 14              | 3          |
| 15              | 1          |
| 16              | 1          |
| 17              | 1          |
| 18              | 1          |
| <b>ítems</b>    | <b>p4</b>  |
| nunca           | 17         |
| casi nunca      | 0          |
| a veces         | 1          |
| casi siempre    | 0          |
| siempre         | 0          |
| total           | 18         |

Ilustración . pregunta 4, análisis de frecuencia.

**Análisis e interpretación:**

**Análisis:** Los resultados reflejan que el 94% de encuestados nunca integra redes sociales en sus actividades educativas, el 0% casi nunca las integra, el 6% las integra a veces, el 0% casi siempre y el 0% siempre.

**Interpretación:**

**Tendencia general:** Según los datos, las redes sociales no se emplean con frecuencia en las actividades educativas. En este contexto, la mayoría de los encuestados no las incluyen.

**Uso Ocasional:** Las redes sociales no se utilizan con frecuencia o con regularidad en las actividades educativas; además, solo un pequeño grupo de encuestados las utiliza de forma ocasional.

**Falta de integración continua:** La falta de integración continua de las redes sociales en las prácticas educativas de los encuestados se evidencia por la falta de usuarios que las integren regularmente o siempre.

**Conclusiones:**

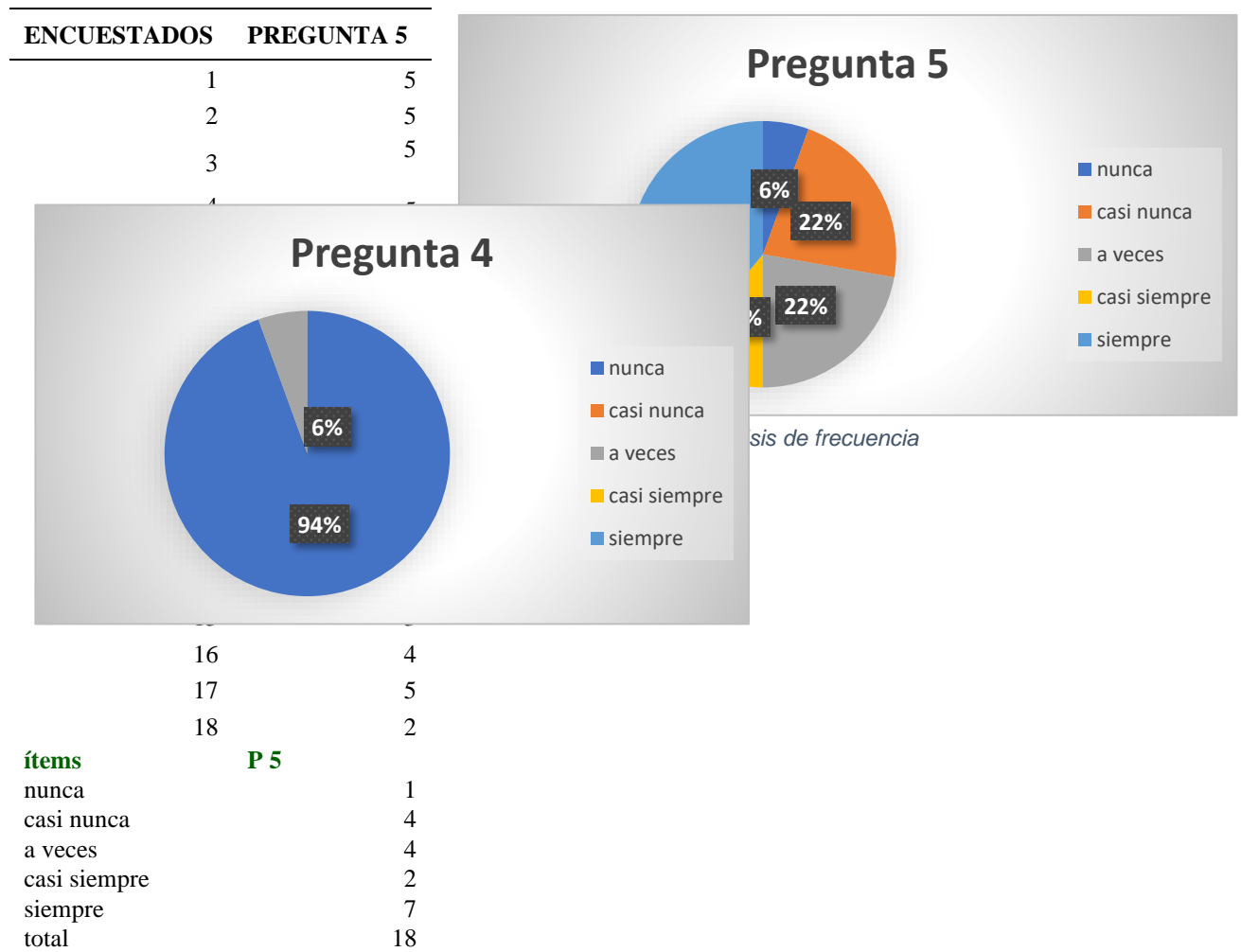
**Adopción mínima:** Según los hallazgos, entre los encuestados las redes sociales tienen una adopción baja en el ámbito educativo. Esto podría ser el resultado de restricciones institucionales, la percepción de utilidad o la falta de familiaridad.

**Posible necesidad de investigación:** La falta de integración de redes sociales indica que es necesario investigar más a fondo los motivos por los cuales no se utilizan con frecuencia en actividades educativas.

**Oportunidad de implementación:** La falta de integración continua ofrece la posibilidad de considerar métodos que fomenten el uso de las redes sociales en la educación, evaluando cómo estas pueden ser incorporadas de manera efectiva en las prácticas educativas.

**Pregunta 5:** ¿Uso herramientas de creación de contenido multimedia, como Canva o Prezi, para hacer mis clases más atractivas?

Tabla 6. pregunta 5, análisis de frecuencia



**Análisis e interpretación:**

**Análisis:** Los resultados reflejan que el 6% de encuestados nunca utiliza herramientas de creación de contenido multimedia, el 22% casi nunca las utiliza, el 22% las utiliza a veces, el 11 % casi siempre y el 39% siempre.

**Interpretación:**

**Pregunta 6:** ¿Realizo clases en línea mediante plataformas de videoconferencia como Zoom, Microsoft Teams o Google Meet?

Tabla 7. pregunta 6, análisis de frecuencia

| ENCUESTADOS | PREGUNTA 6 |
|-------------|------------|
| 1           | 3          |
| 2           | 3          |
| 3           | 3          |
| 4           | 3          |
| 5           | 4          |
| 6           | 3          |
| 7           | 4          |
| 8           | 3          |
| 9           | 3          |
| 10          | 3          |
| 11          | 3          |
| 12          | 3          |
| 13          | 3          |
| 14          | 3          |
| 15          | 3          |
| 16          | 3          |
| 17          | 3          |
| 18          | 3          |

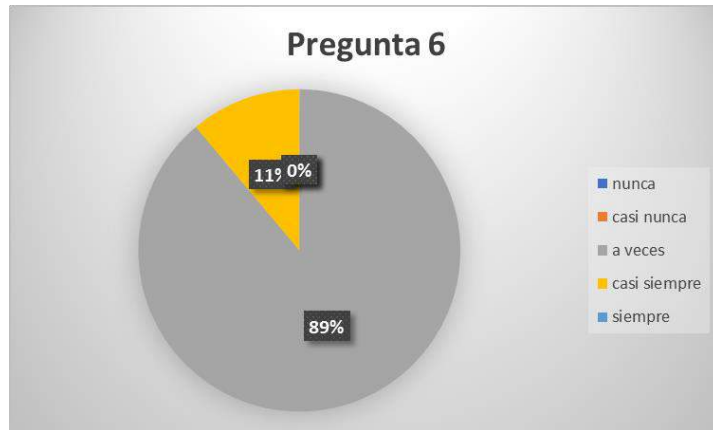


Ilustración . pregunta 6, análisis de frecuencia.

| ítems        | P 6 |
|--------------|-----|
| nunca        | 0   |
| casi nunca   | 0   |
| a veces      | 16  |
| casi siempre | 2   |
| siempre      | 0   |
| total        | 18  |

**Análisis e interpretación:**

**Análisis:** Los resultados reflejan que el 0% de encuestados nunca realiza clases en línea mediante plataformas de videoconferencia, el 0% casi nunca las realiza, el 89% las realiza a veces, el 11 % casi siempre y el 0% siempre.

**Interpretación:**

**Tendencia general:** Todos los encuestados utilizan plataformas de videoconferencia en algún momento para realizar clases en línea, aunque no de manera continua, según los datos.

**Uso ocasional y habitual:** La mayoría de los encuestados las utiliza en ocasiones, mientras que una parte menor las usa con más frecuencia. Entre los encuestados no hay uso continuo.

**Falta de uso constante:** La falta de encuestados que utilicen plataformas de videoconferencia en todas las ocasiones sugiere que, a pesar de que se utilizan, no se han asimilado completamente en la práctica diaria de las clases en línea.

**Conclusiones:**

**Adopción Variable:** Según los hallazgos, las plataformas de videoconferencia se emplean en diversos grados. La mayoría de los encuestados las utilizan de manera ocasional, pero algunos las utilizan con más frecuencia.

Es una oportunidad para investigar cómo mejorar la incorporación de estas herramientas en las prácticas educativas en línea debido a la falta de un uso continuo.

**Análisis de estrategias:** Evaluar las razones detrás del uso ocasional y crear estrategias que faciliten una adopción más constante podrían ser beneficiosos para mejorar la integración de las plataformas de videoconferencia.

**Propósitos del Uso de Herramientas Digitales.**

**Pregunta 7:** ¿Utilizo herramientas digitales 2.0 para evaluar a mis estudiantes?

Tabla 8. pregunta 7, análisis de frecuencia.

| ENCUESTADOS | PREGUNTA<br>7 |
|-------------|---------------|
| 1           | 5             |
| 2           | 5             |
| 3           | 5             |
| 4           | 5             |
| 5           | 4             |
| 6           | 5             |
| 7           | 4             |
| 8           | 4             |
| 9           | 4             |
| 10          | 4             |

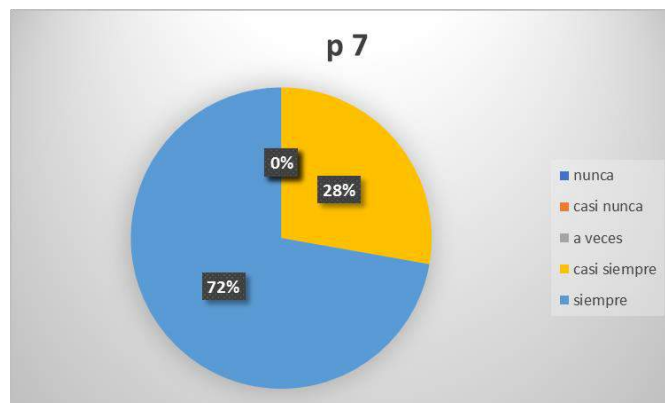


Ilustración . pregunta 7, análisis de frecuencia.

|              |     |    |
|--------------|-----|----|
|              | 11  | 5  |
|              | 12  | 5  |
|              | 13  | 5  |
|              | 14  | 5  |
|              | 15  | 5  |
|              | 16  | 5  |
|              | 17  | 5  |
|              | 18  | 5  |
| Ítems        | p 7 |    |
| Nunca        |     | 0  |
| casi nunca   |     | 0  |
| a veces      |     | 0  |
| casi siempre |     | 5  |
| Siempre      |     | 13 |
| Total        |     | 18 |

### **Análisis e interpretación**

**Análisis:** Los resultados reflejan que el 72% de encuestados nunca utiliza herramientas digitales 2.0 para evaluar a los estudiantes, el 0% casi nunca las utiliza, el 0% las utiliza a veces, el 28 % casi siempre y el 0% siempre.

### **Interpretación:**

**Tendencia general:** Para evaluar a los alumnos, la mayoría de los encuestados no emplean herramientas digitales 2.0. Solo una parte de los encuestados utiliza con frecuencia estas herramientas.

**Uso Ocasional:** Según el análisis, las herramientas digitales 2.0 no se utilizan para la evaluación de manera constante o ocasional.

**Adopción limitada:** La falta de adopción de herramientas digitales 2.0 indica que no están incorporadas de manera significativa en las prácticas de evaluación de los encuestados.

### **Conclusiones:**

**Uso Mayoritariamente Bajo:** Según los hallazgos, las herramientas digitales 2.0 son utilizadas con menor frecuencia en la evaluación de los alumnos. Solo una pequeña parte de los encuestados las usa con frecuencia, y la mayoría de ellos no las utiliza.

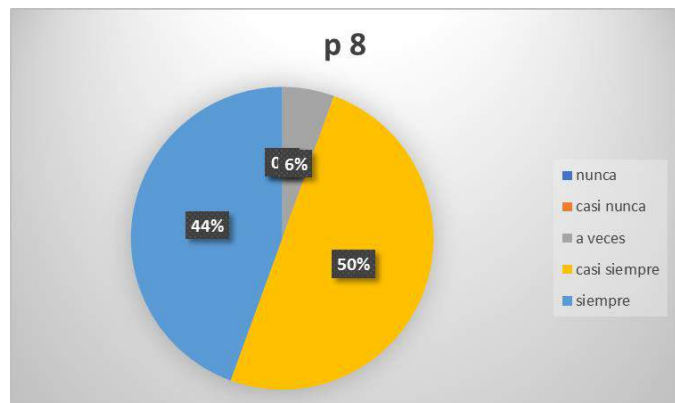
**Necesidad de exploración:** La falta de uso de estas herramientas en la evaluación se debe investigar por razones como la falta de formación adecuada, la falta de percepción de utilidad o las barreras tecnológicas.

**Oportunidad para el desarrollo:** La situación ofrece la posibilidad de fomentar la incorporación de herramientas digitales 2.0 en la evaluación educativa a través de recursos y capacitación adecuadas.

**Pregunta 8:** ¿Las herramientas digitales 2.0 me ayudan a mejorar la comunicación con mis estudiantes y sus padres?

Tabla 9. pregunta 8, análisis de frecuencia

| ENCUESTADOS | PREGUNTA 8 |
|-------------|------------|
| 1           | 3          |
| 2           | 4          |
| 3           | 4          |
| 4           | 4          |
| 5           | 5          |
| 6           | 5          |
| 7           | 5          |
| 8           | 4          |
| 9           | 4          |
| 10          | 4          |
| 11          | 4          |
| 12          | 4          |
| 13          | 4          |
| 14          | 5          |
| 15          | 5          |
| 16          | 5          |
| 17          | 5          |



|              | 18         | 5  |
|--------------|------------|----|
| <b>ítems</b> | <b>p 8</b> |    |
| nunca        |            | 0  |
| casi nunca   |            | 0  |
| a veces      |            | 1  |
| casi siempre |            | 9  |
| siempre      |            | 8  |
| total        |            | 18 |

**Análisis e interpretación:**

**Análisis:** Los resultados reflejan que el 0% de encuestados mencionan que las herramientas digitales 2.0 nunca ayudan a mejorar la comunicación con estudiantes y padres, el 0% casi nunca, el 6% a veces, el 50 % casi siempre y el 44% siempre.

**Interpretación:**

**Percepción general:** Según todos los encuestados, las herramientas digitales 2.0 mejoran la comunicación con padres y estudiantes de manera significativa. No hay comentarios que muestren una ausencia total de beneficios.

**Uso frecuente y consistente:** En la mayoría de los casos, la mayoría de los encuestados consideran que estas herramientas son útiles para mejorar la comunicación. La idea de que las herramientas digitales 2.0 mejoran la comunicación es ampliamente aceptada.

**Diversidad en la percepción de eficacia:** A pesar de que la mayoría de la gente cree que las herramientas digitales 2.0 son útiles para mejorar la comunicación, hay una pequeña parte que cree que el efecto es ocasional.

**Conclusiones:**

**Percepción positiva:** Según los hallazgos, la mayoría de las personas tienen una percepción positiva sobre la eficacia de las herramientas digitales 2.0 para mejorar la comunicación con padres y alumnos.

**Variación en la eficiencia percibida:** A pesar de que la percepción es en gran medida ventajosa, hay cierta variación en la percepción de la consistencia y la frecuencia de la mejora en la comunicación que estas herramientas brindan.

**Oportunidad para evaluar la eficacia:** La percepción positiva general indica que las herramientas digitales 2.0 tienen un impacto considerable; sin embargo, podría ser beneficioso examinar más a fondo las circunstancias y contextos particulares en los que su eficacia varía.

**Pregunta 9:** ¿Fomento la creatividad de mis estudiantes mediante el uso de herramientas digitales 2.0?

Tabla 10. pregunta 9, análisis de frecuencias

| ENCUESTADOS  | PREGUNTA 9 |
|--------------|------------|
| 1            | 2          |
| 2            | 3          |
| 3            | 4          |
| 4            | 3          |
| 5            | 2          |
| 6            | 2          |
| 7            | 2          |
| 8            | 2          |
| 9            | 2          |
| 10           | 2          |
| 11           | 3          |
| 12           | 3          |
| 13           | 3          |
| 14           | 4          |
| 15           | 4          |
| 16           | 3          |
| 17           | 3          |
| 18           | 2          |
| ítems        | p 9        |
| nunca        | 0          |
| casi nunca   | 8          |
| a veces      | 7          |
| casi siempre | 3          |
| siempre      | 0          |

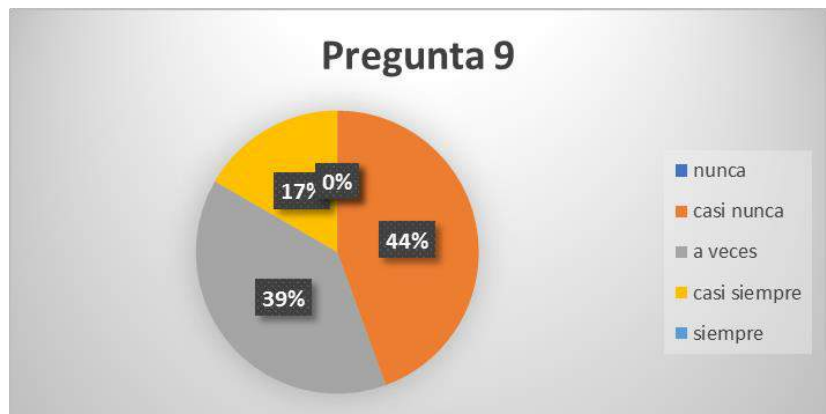


Ilustración . pregunta, análisis de frecuencias.

**Análisis e interpretación:**

**Análisis:** Los resultados reflejan que el 0% de encuestados fomentan la creatividad de los estudiantes mediante el uso de herramientas digitales 2.0, el 44% casi nunca, el 39% a veces, el 17% casi siempre y el 0% siempre.

### **Interpretación:**

**Tendencia general:** Para promover la creatividad de los alumnos, la mayoría de los encuestados no emplean herramientas digitales 2.0. Algunas veces se usa con frecuencia, pero su uso es mínimo o ocasional.

**Uso ocasional y limitado:** Según la tendencia, las herramientas digitales 2.0 se emplean para fomentar la creatividad en ocasiones limitadas; hay una gran cantidad de uso esporádico y menos de uso constante.

**Ausencia de integración completa:** La falta de uso universal o constante de herramientas digitales 2.0 para este propósito indica que no se han integrado de manera completa en las prácticas que fomenten la creatividad.

### **Conclusiones:**

**Uso Escaso:** Según los hallazgos, las herramientas digitales 2.0 no se involucran en la promoción de la creatividad en el aula. Para este propósito, la mayoría de los encuestados no las utilizan o lo hacen de manera inusual.

**Posible necesidad de apoyo:** Es posible que se requieran estrategias y recursos que faciliten su adopción en el ámbito educativo debido a la falta de uso de estas herramientas para fomentar la creatividad.

**Oportunidad para la promoción:** La situación ofrece la posibilidad de investigar cómo se podrían integrar mejor las herramientas digitales 2.0 en actividades que fomenten la creatividad, así como de crear métodos que promuevan su uso más frecuente en el aula.

### Percepciones y Actitudes.

**Pregunta 10:** ¿Considero que el uso de herramientas digitales 2.0 mejora el aprendizaje de los estudiantes?

Tabla 11. pregunta 10, análisis de frecuencias

| ENCUESTADOS | PREGUNTA 10 |
|-------------|-------------|
| 1           | 3           |
| 2           | 3           |
| 3           | 3           |
| 4           | 3           |
| 5           | 3           |
| 6           | 4           |
| 7           | 4           |
| 8           | 5           |
| 9           | 5           |
| 10          | 5           |
| 11          | 4           |
| 12          | 4           |
| 13          | 4           |
| 14          | 3           |
| 15          | 3           |
| 16          | 3           |
| 17          | 4           |
| 18          | 4           |

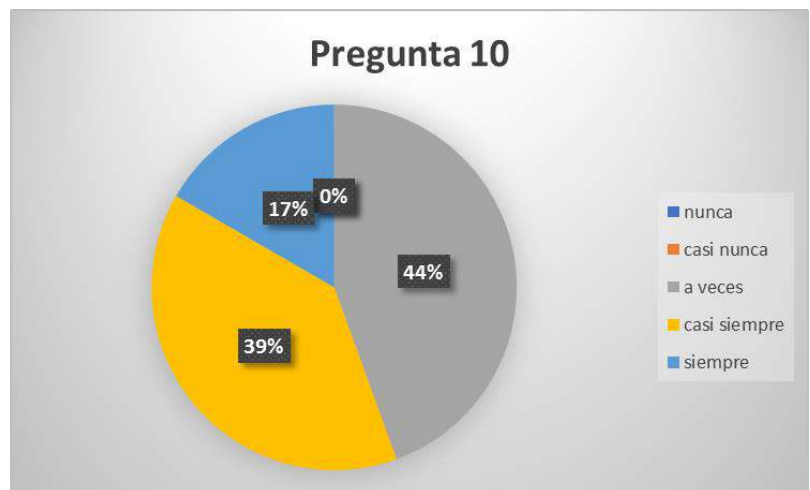


Ilustración . pregunta 10, análisis de frecuencias

| Items        | 10 |
|--------------|----|
| nunca        | 0  |
| casi nunca   | 0  |
| a veces      | 8  |
| casi siempre | 7  |
| siempre      | 3  |
| total        | 18 |

### Análisis e interpretación.

**Análisis:** Los resultados reflejan que el 0% de encuestados consideran que el uso de herramientas digitales 2.0 mejoran el aprendizaje de los estudiantes, el 0% casi nunca, el 44% a veces, el 39% casi siempre y el 17% siempre.

### **Interpretación:**

**Percepción general:** Todos los encuestados admiten que el uso de herramientas digitales 2.0 tiene un impacto en el aprendizaje de los alumnos. No hay comentarios que sugieren una falta completa de mejora.

**Variedad en la evaluación de impacto:** Los encuestados muestran una variedad de percepciones sobre la efectividad de las herramientas digitales 2.0. El aprendizaje tiene un impacto positivo, aunque varía en frecuencia y consistencia.

**Existen opiniones favorables:** La percepción de que estas herramientas mejoran el aprendizaje es ampliamente positiva; sin embargo, existe una variación en la frecuencia con que se cree que se produce este impacto.

### **Conclusiones:**

**Percepción positiva generalizada:** Los encuestados reconocen que, aunque el grado de efectividad percibida varía, las herramientas digitales 2.0 tienen un impacto positivo en el aprendizaje, según los hallazgos.

**Espacio para una exploración más extensa:** La variedad de percepciones indica la posibilidad de examinar más a fondo los factores que afectan la efectividad de estas herramientas, así como cómo su impacto puede variar en diferentes situaciones.



**Una oportunidad para mejorar la integración:** La percepción positiva general ofrece una oportunidad para mejorar el uso de herramientas digitales 2.0 en la educación y para investigar cómo pueden tener el mayor impacto en el aprendizaje.

**Pregunta 11:** ¿Me siento cómodo/a utilizando herramientas digitales 2.0 en mi enseñanza?

Tabla 12. Pregunta 11, análisis de frecuencias.

| ENCUESTADOS | PREGUNTA 11 |
|-------------|-------------|
| 1           | 2           |
| 2           | 3           |
| 3           | 2           |
| 4           | 2           |
| 5           | 2           |
| 6           | 3           |
| 7           | 3           |
| 8           | 3           |
| 9           | 3           |
| 10          | 3           |
| 11          | 3           |
| 12          | 2           |
| 13          | 2           |
| 14          | 2           |
| 15          | 2           |
| 16          | 3           |
| 17          | 3           |
| 18          | 3           |

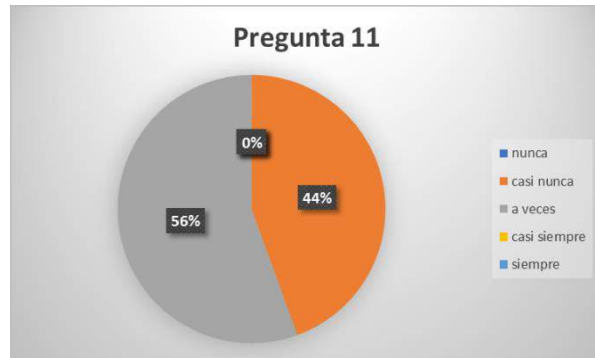


Ilustración . pregunta 11, análisis de frecuencias

| item:        | P 11 |
|--------------|------|
| nunca        | 0    |
| casi nunca   | 8    |
| a veces      | 10   |
| casi siempre | 0    |

### Análisis e interpretación

**Análisis:** Los resultados reflejan que el 0% de encuestados no se sienten cómodos utilizando herramientas digitales 2.0 en la enseñanza, el 44% casi nunca, el 56% a veces, el 0% casi siempre y el 0% siempre.

### Interpretación:

**Percepción general de comodidad:** Según los datos, la comodidad de los encuestados en el uso de herramientas digitales 2.0 varía, con una ausencia de comodidad constante o total.

La mayoría con comodidad ocasional: La mayoría de los encuestados se sienten cómodos al usar estas herramientas de forma intermitente; sin embargo, una proporción menor se siente incómoda.

**Falta de comodidad consistente:** La falta de respuestas que indiquen una comodidad frecuente o total indica que las herramientas digitales 2.0 no se han incorporado por completo en las prácticas de enseñanza de los encuestados.

**Conclusiones:**

**Comodidad Variable:** La variabilidad en la comodidad de los encuestados al usar herramientas digitales 2.0 se ve en los resultados. La comodidad no es uniforme, aunque no existe incomodidad total.

**Posible necesidad de asistencia y capacitación:** La percepción de comodidad ocasional y limitada indica que puede ser necesario recibir asistencia o capacitación para aumentar la confianza en el uso de estas herramientas.

**Oportunidades para mejorar la integración:** La falta de comodidad continua ofrece una oportunidad para investigar cómo mejorar la integración de herramientas digitales 2.0 y brindar a los educadores una experiencia más cómoda.

**Pregunta 12:** ¿Los estudiantes se muestran más motivados cuando utilizan herramientas digitales 2.0?

Tabla 13. pregunta 12, análisis de frecuencia.

| ENCUESTADOS | PREGUNTAS |
|-------------|-----------|
| 1           | 5         |
| 2           | 5         |
| 3           | 5         |
| 4           | 5         |
| 5           | 5         |
| 6           | 5         |
| 7           | 5         |
| 8           | 4         |
| 9           | 5         |
| 10          | 5         |
| 11          | 4         |
| 12          | 4         |
| 13          | 5         |
| 14          | 5         |
| 15          | 5         |
| 16          | 5         |
| 17          | 5         |
| 18          | 5         |

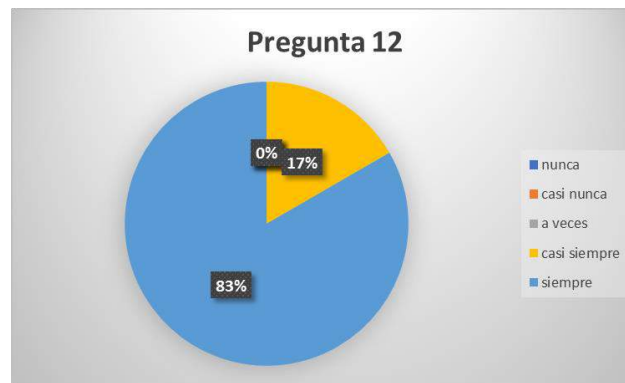


Ilustración . pregunta 12, análisis de frecuencias.

| ítems        | P 12 |
|--------------|------|
| nunca        | 0    |
| casi nunca   | 0    |
| a veces      | 0    |
| casi siempre | 3    |
| siempre      | 15   |

### Análisis e interpretación:

**Análisis:** Los resultados reflejan que el 0% de encuestados mencionan que los estudiantes se muestran motivados cuando utilizan herramientas digitales 2.0 en la enseñanza, el 0% casi nunca, el 0% a veces, el 17% casi siempre y el 83% siempre.

### Interpretación:

**Percepción general de motivación:** Según los datos, los encuestados consideran que las herramientas digitales 2.0 tienen un efecto positivo en la motivación de los alumnos.

**Predominancia de motivación constante:** Según la mayoría de los encuestados, los alumnos están motivados en todas las ocasiones cuando utilizan herramientas digitales 2.0, con algunos casos de motivación frecuente.



**Escasa variabilidad en la motivación:** La percepción uniforme del impacto positivo se indica por la ausencia de reportes de motivación ocasional o falta de motivación.

### **Conclusiones:**

**Impacto positivo generalizado:** Los hallazgos muestran que las herramientas digitales 2.0 tienen un efecto positivo y continuo en la motivación de los alumnos.

**Validación del uso de herramientas digitales:** La utilidad de estas herramientas en la enseñanza se corrobora por la gran cantidad de encuestados que indican una motivación constante.

**Oportunidad para profundizar en el impacto:** La percepción positiva general ofrece una oportunidad para investigar más a fondo cómo las herramientas digitales 2.0 influyen en la motivación y para comprender mejor los factores que contribuyen a este impacto.

**CAPÍTULO III****ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

El presente se planteó en base a los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial, el cual nos proporcionaba información de la importancia de implementar y consolidar el conocimiento en los docentes de las herramientas digitales 2.0.3.1. Presentación

**Programa de Capacitación en herramientas digitales 2.0: Fortalecimiento del  
Desempeño Docente en el Área de Lengua y Literatura.**

**3. Justificación**

En la actualidad, el avance vertiginoso de la tecnología digital ha transformado diversos aspectos de nuestra sociedad, incluyendo el ámbito educativo. En este contexto, la integración efectiva de herramientas digitales en la enseñanza de áreas como Lengua y Literatura se ha convertido en una prioridad para potenciar el aprendizaje de los estudiantes y mejorar el desempeño docente (Prensky, 2008).

Este programa de capacitación se sustenta en la necesidad de proporcionar a los educadores las habilidades y competencias necesarias para aprovechar al máximo el potencial pedagógico de las herramientas digitales 2.0 en el aula. Según Ertmer y Ottenbreit-Leftwich (2013), la capacitación adecuada en tecnología educativa es fundamental para que los docentes puedan utilizar eficazmente estas herramientas en su práctica pedagógica, lo que a su vez puede mejorar significativamente la calidad de la enseñanza y el aprendizaje.

Además, diversos estudios han destacado los beneficios de la integración de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura. Por ejemplo, según un estudio realizado por So (2016), el uso de herramientas digitales puede aumentar la motivación de los

estudiantes, mejorar su comprensión de los textos literarios y fomentar su creatividad y expresión escrita.

Sin embargo, a pesar del potencial de estas herramientas, muchos docentes carecen de la formación y el apoyo necesarios para utilizarlas de manera efectiva en el aula (Mishra & Koehler, 2006). Por lo tanto, este programa de capacitación busca llenar este vacío proporcionando a los educadores las habilidades, conocimientos y recursos necesarios para integrar las herramientas digitales 2.0 en su práctica docente de manera significativa y eficaz.

En conclusión, el Programa de Capacitación Digital 2.0 en el Área de Lengua y Literatura se justifica en base a la necesidad de preparar a los educadores para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades que ofrece la tecnología digital en el contexto educativo actual.

### **3.1. Objetivos**

#### **3.1.1. Objetivo general**

Fortalecer las competencias digitales de los docentes del área de Lengua y Literatura, capacitándose en el uso efectivo de herramientas digitales 2.0, mejorando así la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en el aula.

#### **3.1.2. Objetivos específicos**

- Fomentar la colaboración y el intercambio de experiencias entre los docentes participantes, creando oportunidades para la reflexión, la discusión y el aprendizaje compartido sobre el uso de herramientas digitales en el aula.

- Promover la comprensión de los fundamentos teóricos y pedagógicos del uso de herramientas digitales en la enseñanza de la lengua y la literatura, incluyendo aspectos como la alfabetización digital, el diseño de actividades interactivas y el fomento de la creatividad.
- Desarrollar habilidades para integrar de manera efectiva las herramientas digitales en la planificación y diseño de actividades de enseñanza y aprendizaje, con el objetivo de mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes.

### 3.2. Guía metodológica

Aunque es cierto, el maestro se enfrenta a numerosos desafíos en el proceso de realizar las diligencias académicas debido a las características únicas de cada estudiante. La idea de que cualquier docente debe poseer la competencia necesaria para concebir, crear y mantener actualizada una guía educativa, de estudio o para el profesor puede influir en la importancia de considerar a diario la atención, las modalidades, las categorías y los ritmos de aprendizaje. Esto se debe a que se considera un recurso muy recomendado y a menudo obligatorio. En otras palabras, el maestro juega un papel fundamental en la adquisición de conocimientos básicos en los estudiantes. Además, es la conexión entre la familia y la institución, por lo que debe aceptar y llevar a cabo recomendaciones para mejorar el proceso educativo (García, 2009).

La guía es un recurso que fomenta la interacción entre el maestro y el estudiante, según lo planteado. Además, ayuda a la estructuración metodológica, ayuda a los maestros y proporciona información vital para el proceso de aprendizaje de los estudiantes. El objetivo principal de la guía es proporcionar todas las instrucciones necesarias para incorporar los elementos didácticos necesarios para el estudio de la materia. Esto se debe a que la guía se convierte en un instrumento estratégico para mejorar los procesos educativos de los estudiantes al brindar orientación metodológica a los maestros (Rodríguez et al., 2018).

### 3.2.1. Características de una guía metodológica

Según el autor Mora (2019), alude que los criterios necesarios para desempeñar el papel de supervisión de la gestión pedagógica y estratégica deben cumplir con las siguientes características:

- **Instrumental:** Estos estándares están relacionados con las actividades aplicables para el desarrollo de habilidades investigativas en la creación de proyectos escolares. Proporcionarán recursos enfocados en las competencias laborales.
- **Adaptable:** Pueden adaptarse fácilmente al entorno de la institución educativa.
- **Sistemática:** Se enfocan en cada etapa de diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación a través de un proceso secuencial. Esto se logra utilizando una metodología clara que incluye actividades fáciles y sencillas de realizar.
- **Relevante:** Deben proporcionar información esencial que ayude al logro de los objetivos y sea esencial para la toma de decisiones.

### 3.2.2. Beneficiarios de la propuesta

Los principales beneficiarios de esta propuesta son los docentes del área de Lengua y Literatura, quienes recibirán capacitación específica en el uso efectivo de herramientas digitales 2.0. Esta capacitación les permitirá mejorar sus prácticas pedagógicas, enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y adaptarse a las demandas de un entorno educativo cada vez más digitalizado. Además, los estudiantes serán beneficiarios directos al experimentar un aprendizaje más interactivo y participativo, lo que puede mejorar su comprensión, motivación y rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura, así como prepararlos para el uso efectivo de la tecnología en su futuro personal y profesional.

Además de los docentes y estudiantes, las instituciones educativas en su totalidad se beneficiarán de esta propuesta al fortalecer su reputación y calidad educativa. Un cuerpo docente bien capacitado en el uso de herramientas digitales puede atraer a más estudiantes, mejorar los resultados académicos y contribuir al desarrollo de una comunidad educativa más innovadora y colaborativa. Asimismo, la implementación exitosa de este programa podría tener un impacto positivo en la comunidad educativa en general al promover el intercambio de conocimientos y experiencias, así como el desarrollo de mejores prácticas en la enseñanza de Lengua y Literatura en un contexto digital.

### **3.2.3. Recursos para la implementación**

- Infraestructura tecnológica (computadoras, internet de alta velocidad).
- Plataformas y software educativos.
- Material didáctico (guías, manuales, tutoriales).
- Docente capacitador
- Apoyo técnico.
- Evaluación y seguimiento.
- Espacios adecuados para las sesiones.

### **3.3. Estructura de la guía metodológica**

#### **a. Introducción**

- Presentación de la guía metodológica
- Justificación
- Objetivos de la guía

#### **b. Fundamentos Teóricos**

- Guía metodológica

- Características de una guía metodológica
- Teoría del aprendizaje constructivista
- Teoría TPACK
- Teoría de la Alfabetización Digital
- Modelo SAMR (Sustitución, Ampliación, Modificación, Redefinición)
- Teoría del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

### c. Beneficiarios

- Docentes del área de Lengua y Literatura.
- Estudiantes de Lengua y Literatura.
- Instituciones educativas.
- Comunidad educativa en general.

### d. Recursos para la guía metodológica

- Físicos
- Humanos
- Materiales
- Digitales

### e. Metodología de implementación

La metodología de implementación para el programa de capacitación en herramientas digitales 2.0 aplicadas al área de Lengua y Literatura incluye los siguientes pasos:

Diagnóstico inicial: Evaluación del nivel de competencias digitales de los docentes y análisis de las necesidades específicas en el uso de herramientas digitales en el área de Lengua y Literatura.

#### 3.4. Diseño del programa:

Establecimiento de objetivos, selección de contenidos y metodologías de enseñanza, así como la planificación de las actividades y recursos necesarios para la capacitación.

Sesiones de capacitación: Implementación de sesiones presenciales y/o virtuales, talleres prácticos, demostraciones de herramientas digitales, y actividades de práctica guiada para los docentes participantes.

Acompañamiento y seguimiento: Brindar apoyo continuo a los docentes durante el proceso de aprendizaje, ofrecer tutorías individuales o grupales, y proporcionar recursos adicionales para su desarrollo profesional.

Evaluación y retroalimentación: Realizar evaluaciones formativas y sumativas para medir el progreso de los participantes, recopilar comentarios sobre la efectividad del programa, y realizar ajustes según sea necesario.

Consolidación y difusión: Promover la integración de las habilidades adquiridas en la práctica docente, fomentar la colaboración entre los docentes capacitados, y compartir las experiencias y buenas prácticas con la comunidad educativa.

### **3.5. Diseño del plan de clase**

La explicación general del plan de clases para el programa de capacitación en herramientas digitales 2.0 aplicadas al área de Lengua y Literatura consiste en una serie de pasos diseñados para guiar a los docentes en el aprendizaje efectivo del uso de herramientas digitales en su práctica pedagógica. Este plan se estructura de manera lógica y secuencial para facilitar la comprensión y la aplicación práctica de los conceptos y habilidades enseñadas.

En primer lugar, se establecen los objetivos específicos que se espera alcanzar durante la sesión de capacitación. Luego, se presenta el tema de manera contextualizada, resaltando su relevancia para la enseñanza de Lengua y Literatura. Se proporciona una explicación detallada de las herramientas digitales seleccionadas, acompañada de demostraciones prácticas y ejemplos de su aplicación en actividades de aprendizaje.

Después de la introducción y la explicación teórica, los docentes tienen la oportunidad de practicar el uso de las herramientas digitales bajo la supervisión del facilitador, recibiendo apoyo individualizado para resolver dudas y mejorar sus habilidades. Posteriormente, se fomenta la reflexión y la discusión entre los participantes, donde comparten sus experiencias, reflexionan sobre los desafíos y oportunidades del uso de la tecnología en el aula, y discuten estrategias para su implementación efectiva.

Finalmente, se proporcionan sugerencias y recomendaciones para la aplicación práctica de las herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura, junto con ejemplos de buenas prácticas y recursos adicionales para continuar explorando el tema. El plan de clases se cierra con una recapitulación de los puntos clave, la invitación a compartir impresiones finales y la asignación de una tarea o actividad de seguimiento para consolidar lo aprendido y reflexionar sobre su aplicación en la práctica docente.

Tabla 14. Introducción a las herramientas digitales

| Semana 1: Introducción a las herramientas digitales en Lengua y Literatura.   |   |               |   |
|---|---|---------------|---|
| <b>Objetivo:</b> Presentar el programa de capacitación y establecimiento de expectativas.   |   |               |   |
| <b>Contenido</b>  | <b>Actividades</b>  | <b>Tiempo</b> | <b>Recursos</b>   |
| - Introducción al uso de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura.<br>- Exploración de las posibilidades y beneficios de la tecnología en el aula. | - Dinámica de presentación.   | 20 min.       |   |
|   | - Discusión sobre experiencias previas con herramientas digitales.                    | 20 min.       | - Computador<br>- Proyector<br>- Internet<br>- Video tutorial |
|   | - Demostración de herramientas básicas (procesadores de texto, presentaciones, etc.). | 40 min.       |   |

Fuente: Elaboración propia

Tabla 15. Herramientas para la creación de contenido digital

| Semana 2: Herramientas para la creación de contenido digital.   |  |               |   |
|---|--|---------------|---|
| <b>Objetivo:</b> Socializar las herramientas de creación de contenido digital.  |  |               |   |
| <b>Contenido</b>  | <b>Actividades</b>   | <b>Tiempo</b> | <b>Recursos</b>   |
| - Uso de herramientas para la creación de presentaciones interactivas.<br>- Exploración de recursos para la creación de contenido multimedia. | - Práctica guiada en la creación de presentaciones digitales.            | 40 min.       |   |
|   | - Ejercicios prácticos con herramientas de edición de imágenes y videos. | 40 min.       | - Computador<br>- Proyector<br>- Internet<br>- Video tutorial |

Fuente: Elaboración propia

Tabla 16

*Tabla 16. herramientas para la colaboración y comunicación*


---

**Semana 3: Herramientas para la colaboración y comunicación.**


---

**Objetivo:** Explorar herramientas para la colaboración y comunicación en línea.

| Contenido   | Actividades  | Tiempo  | Recursos  |
|---|--|---------|---|
| - Uso de plataformas de aprendizaje colaborativo.         | - Trabajo en grupos colaborativos utilizando plataformas en línea.                 | 40 min. |   |
| - Herramientas para la comunicación síncrona y asíncrona. | - Pruebas prácticas con herramientas de videoconferencia y mensajería instantánea. | 40 min. | - Computador<br>- Proyector<br>- Internet<br>- Video tutorial |

Fuente: Elaboración propia

*Tabla 17. herramientas para la evaluación y retroalimentación*


---

**Semana 4: Herramientas para la evaluación y retroalimentación.**


---

**Objetivo:** Conocer herramientas para la evaluación y retroalimentación en línea.

| Contenido   | Actividades  | Tiempo  | Recursos  |
|---|--|---------|---|
| - Uso de plataformas de evaluación en línea.  | - Exploración de diferentes tipos de evaluaciones en línea.          | 40 min. |   |
| - Herramientas para la retroalimentación personalizada y el seguimiento del progreso. | - Creación de actividades de retroalimentación para los estudiantes. | 40 min. | - Computador<br>- Proyector<br>- Internet<br>- Video tutorial |

Fuente: Elaboración propia

*Tabla 18. Integración de herramientas digitales en la práctica docente*


---

**Semana 5: Integración de herramientas digitales en la práctica docente**


---

**Objetivo:** Reflexionar sobre la integración de herramientas digitales en la práctica docente.

| Contenido   | Actividades  | Tiempo  | Recursos  |
|---|--|---------|---|
| - Uso de plataformas de evaluación en línea.  | - Estrategias para integrar las herramientas digitales en las clases de Lengua y Literatura. | 40 min. |   |
| - Herramientas para la retroalimentación personalizada y el seguimiento del progreso. | - Planificación de actividades y proyectos utilizando las herramientas aprendidas.           | 40 min. | - Computador<br>- Proyector<br>- Internet<br>- Video tutorial |

Fuente: Elaboración propia

### 3.5. Evaluación del aprendizaje

La evaluación del aprendizaje en el programa de capacitación se basó en un enfoque formativo y multidimensional, que permita medir tanto el dominio de las habilidades técnicas como la capacidad de aplicarlas de manera efectiva en contextos educativos reales (Black & William, 1998; Brookhart, 2013). Se utilizaron múltiples estrategias y herramientas de evaluación, incluyendo:

**Evaluaciones prácticas:** Se llevó a cabo ejercicios prácticos durante las sesiones de capacitación, donde los participantes tuvieron la oportunidad de demostrar su dominio en el uso de las herramientas digitales en situaciones simuladas o reales.

**Portafolios digitales:** Los participantes crearon y mantuvieron un portafolio digital donde documentaron sus experiencias, proyectos y reflexiones relacionadas con el uso de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura (Barrett, 2005).

Autoevaluación y coevaluación: Se fomentó la autoevaluación y la coevaluación entre los participantes, donde reflexionaron sobre su propio progreso y brindaron retroalimentación constructiva a sus compañeros (Falchikov & Goldfinch, 2000).

Evaluación por pares: Los participantes fueron evaluados por sus compañeros en actividades colaborativas, lo que fomentó el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo y la construcción de una comunidad de aprendizaje (Topping, 1998).

Proyectos integradores: Se asignaron proyectos integradores donde los participantes diseñaron y llevaron a cabo actividades de enseñanza utilizando las herramientas digitales aprendidas. Estos proyectos fueron evaluados en función de criterios específicos relacionados con la calidad del diseño, la implementación y los resultados del aprendizaje (Wiggins & McTighe, 2005).

### **3.6. Validación teórica práctica**

La validación teórico-práctica en el programa de capacitación en herramientas digitales 2.0 para el área de Lengua y Literatura es esencial para garantizar que los docentes puedan integrar de manera efectiva los conceptos teóricos en su práctica educativa. Durante las sesiones de capacitación, se lleva a cabo una combinación de demostraciones prácticas y práctica guiada, donde los docentes tienen la oportunidad de observar y participar en la aplicación de las herramientas digitales en situaciones de enseñanza simuladas o reales. Esto les permite comprender cómo se traducen los conceptos teóricos en acciones concretas en el aula, y les da la confianza y habilidades necesarias para implementar estas herramientas en su propia enseñanza.

Además de las demostraciones prácticas, se asignan proyectos y tareas prácticas que requieren que los docentes apliquen los conceptos teóricos aprendidos en el diseño y la implementación de actividades de enseñanza utilizando herramientas digitales. Estos proyectos

proporcionan una oportunidad para la práctica activa y la aplicación de los conocimientos adquiridos en un contexto relevante y significativo. A través de esta práctica, los docentes pueden experimentar los desafíos y beneficios de la integración de herramientas digitales en su enseñanza, y recibir retroalimentación sobre su desempeño para mejorar continuamente su práctica docente.

Finalmente, la reflexión y la discusión son componentes clave del proceso de validación teórico-práctica. Al final de cada sesión o proyecto, se facilitan sesiones de reflexión donde los docentes comparten sus experiencias, desafíos y aprendizajes. Esta reflexión les permite conectar sus experiencias prácticas con los conceptos teóricos subyacentes, identificar áreas de fortaleza y áreas de mejora, y desarrollar estrategias para abordar los desafíos que enfrentan en la implementación de herramientas digitales en su enseñanza. En conjunto, estas estrategias de validación teórico-práctica garantizan que los docentes puedan aprovechar al máximo el programa de capacitación y mejorar su práctica educativa en el área de Lengua y Literatura.

## CONCLUSIONES

- El proyecto de capacitación en herramientas digitales 2.0 aplicadas al área de Lengua y Literatura ha resultado en una mejora notable en el desempeño de los docentes. A través de la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos en el uso de tecnología educativa, los participantes han demostrado una mayor confianza en la integración de herramientas digitales en su práctica docente. Esto se refleja en un aumento en la creatividad, la innovación y la eficacia de sus estrategias de enseñanza.
- La implementación de herramientas digitales en el aula ha tenido un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura. Se ha observado un mayor compromiso y motivación por parte de los estudiantes al interactuar con contenido digitalmente enriquecido. Además, las herramientas digitales han

proporcionado oportunidades para la diferenciación instruccional y la personalización del aprendizaje, lo que ha llevado a una mejora en los resultados académicos y el desarrollo de habilidades.

- El proyecto ha sentado las bases para una integración sostenible de la tecnología educativa en el área de Lengua y Literatura. Los docentes capacitados han demostrado un compromiso continuo con la exploración y la implementación de nuevas herramientas digitales en su práctica docente. Además, se han establecido mecanismos de apoyo y seguimiento para garantizar que los docentes puedan continuar desarrollando sus habilidades y conocimientos en el uso efectivo de la tecnología en el aula. Esto asegura que el impacto positivo del proyecto perdure a largo plazo y siga beneficiando a los estudiantes y a la comunidad educativa en general.

### RECOMENDACIONES

- Es fundamental que los docentes sigan participando en actividades de desarrollo profesional continuo relacionadas con el uso de herramientas digitales en el aula. Esto podría incluir la asistencia a talleres, cursos en línea, conferencias y comunidades de práctica donde puedan compartir experiencias y aprender nuevas estrategias.
- Se recomienda promover espacios de colaboración entre docentes, tanto dentro como fuera de la institución educativa, donde puedan compartir sus experiencias, recursos y lecciones aprendidas en la integración de tecnología en la enseñanza de Lengua y Literatura. Esto puede facilitarse a través de reuniones regulares, grupos en línea o redes profesionales.
- Es importante llevar a cabo una evaluación continua del impacto de la integración de herramientas digitales en el área de Lengua y Literatura a lo largo del tiempo. Esto



puede incluir la recopilación y análisis de datos sobre el rendimiento académico de los estudiantes, la participación en el aula, y las percepciones de los docentes y los estudiantes sobre el uso de la tecnología. Estos datos pueden proporcionar información valiosa para ajustar y mejorar las prácticas educativas en el futuro.

### Referencias bibliográficas

- Anderson, T., & Dron, J. (2011). *Three generations of distance education pedagogy*. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 12(3), 80-97.
- Bautista, G. (2018). *Integración de las tecnologías de la información y comunicación en la enseñanza de la lengua y la literatura*. *Revista Iberoamericana de Educación*, 78(3), 39-56.
- Bughin, J., Chui, M., & Manyika, J. (2011). *Clouds, big data, and smart assets: Ten tech-enabled business trends to watch*. *McKinsey Quarterly*, 56(1), 1-11.
- Chiavenato, I. (2002). *Gestión del Talento Humano*. McGraw-Hill Interamericana Editores.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Enciclopedia Británica. (2021). *Digital Technology*.
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. (2010). *Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect*. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255-284.
- Ertmer, P. A., et al. (2012). *Teacher beliefs and technology integration practices: A critical relationship*. *Computers & Education*, 59(2), 423-435.
- García, A., & Martínez, R. (2020). *Herramientas Digitales 2.0 en la Enseñanza de Lengua y Literatura: Nuevas Perspectivas*. Editorial Educativa.

- Gómez, J. M. (2009). *Diseño y Desarrollo de Productos Innovadores*. Ediciones Díaz de Santos.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill.
- Hew, K. F., & Cheung, W. S. (2010). *Use of Web 2.0 technologies in K-12 and higher education: The search for evidence-based practice*. *Educational Research Review*, 5(2), 128-144.
- Hitt, M. A., Ireland, R. D., & Hoskisson, R. E. (2017). *Concepts of Strategic Management*. Cengage Learning.
- Hobbs, R. (2011). *Digital and media literacy: Connecting culture and classroom*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE). (2013). *Marco de referencia para la evaluación del desempeño docente*.
- Johnson, M., & Smith, L. (2018). *Enhancing Language Education through Digital Tools 2.0*. *Journal of Language Teaching*, 12(3), 45-57.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative research: A guide to design and implementation* (4th ed.). John Wiley & Sons.
- Mintzberg, H. (1978). *Patterns in strategy formation*. *Management Science*, 24(9), 934-948.
- Noe, R. A. (2016). *Employee Training and Development*. McGraw-Hill Education.

- O'Reilly, T. (2005). *What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. O'Reilly Media, Inc.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Puentedura, R. R. (2006). *SAMR: A model for enhancing technology integration*.
- Richardson, W., & Mancabelli, R. (2011). *Personal learning networks: Using the power of connections to transform education*. Bloomington, IN: Solution Tree Press.
- Robbins, S. P., & Coulter, M. (2002). *Administración* (7.a ed.). Pearson Educación.
- Robinson, S. L., & Robinson, K. H. (1994). *Título del artículo o libro*. Nombre de la Revista o Editorial.
- Smith, J. (2005). *Desarrollo de habilidades docentes: Teoría y práctica*. Editorial Educación.
- Stevens, S. S. (1951). *Mathematics, measurement, and psychophysics*. En S. S. Stevens (Ed.), *Handbook of Experimental Psychology* (pp. 1-49). John Wiley & Sons.
- Tobón, S., Pimienta, J., & García, F. J. (2010). *Competencias Docentes del Docente Universitario en la Sociedad del Conocimiento*. Ediciones Egregius.
- UNESCO. (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*. UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2013). *Education for the 21st Century: Issues and Trends*. UNESCO Publishing.

- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Neuman, W. L. (2006). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches* (6th ed.). Boston, MA: Pearson.
- Elo, S., & Kyngäs, H. (2008). *The qualitative content analysis process. Journal of Advanced Nursing*, 62(1), 107-115.
- Hsieh, H. F., & Shannon, S. E. (2005). *Three approaches to qualitative content analysis. Qualitative Health Research*, 15(9), 1277-1288.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE handbook of qualitative research* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Hammersley, M., & Atkinson, P. (2007). *Ethnography: Principles in practice* (3rd ed.). London: Routledge.
- Bryman, A. (2016). *Social research methods* (5th ed.). New York, NY: Oxford University Press.
- Rubin, H. J., & Rubin, I. S. (2012). *Qualitative interviewing: The art of hearing data* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Aron, A., Coups, E. J., & Aron, E. N. (2016). *Statistics for psychology* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Gravetter, F. J., & Wallnau, L. B. (2014). *Essentials of statistics for the behavioral sciences* (8th ed.). Belmont, CA: Wadsworth Cengage Learning.
- Kress, G., & Street, B. (2006). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. Routledge.
- Rosenblatt, L. (1978). *The Reader, the Text, the Poem: The Transactional Theory of the Literary Work*. Carbondale: Southern Illinois University Press.

- Hobbs, R. (2010). *Digital and media literacy: A plan of action*. The Aspen Institute.
- Black, P., & William, D. (1998). *Inside the black box: Raising standards through classroom assessment*. Phi Delta Kappan, 80(2), 139-148.
- Brookhart, S. M. (2013). *How to create and use rubrics for formative assessment and grading*. ASCD.
- Barrett, H. C. (2005). *Researching electronic portfolios and learner engagement: The REFLECT initiative*. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 49(6), 518-527.
- Falchikov, N., & Goldfinch, J. (2000). *Student peer assessment in higher education: A meta-analysis comparing peer and teacher marks*. *Review of Educational Research*, 70(3), 287-322.
- Topping, K. J. (1998). *Peer assessment between students in colleges and universities*. *Review of Educational Research*, 68(3), 249-276.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by design*. ASCD.