

UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

MAGISTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA:

Estrategia metodológica con uso de herramientas digitales para la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, quinto año, Escuela Ciudad de Guachapala.

Autor/es:

Nube del Rocio Ordóñez López

Thomas Jeferson Soledispa Villegas

Tutor/a:

PhD. ALEJANDRO ANTUAN DIAZ DIAZ

ECUADOR

2025



Agradecimiento:

Agradezco a Dios por permitirme estar con buena salud y poder avanzar con mis estudios, así mismo mis padres por el apoyo que me han brindado.

Agradezco a mi compañera de tesis

Thomas Soledispa

Profundamente agradecida con la vida, con el Ser supremo que me dio fortaleza y conocimiento para culminar con este trabajo, a mi compañero y al tutor por su apoyo y orientación. A mi familia por ser mi apoyo constante y mi razón de superación.

Nube Ordoñez López



RESUMEN

El presente trabajo aborda la problemática de enseñanza – aprendizaje de Lengua y Literatura en el quinto año de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guachapala, y a su vez se centra en la elaboración y evaluación de la estrategia innovadora que combina los métodos tradicionales con recursos digitales interactivos. El objetivo es comprender tanto la efectividad de la estrategia en términos de resultados como las experiencias y percepciones de los actores involucrados.

La investigación se ha fundamentado en la revisión literaria exhaustiva sobre la relación de la tecnología con la educación, las teorías de aprendizaje y las didácticas específicas para la enseñanza de lengua y literatura. Se ha aplicado un diseño metodológico mixto, a través de la recopilación y análisis de datos cuantitativos con pre y post test a estudiantes para medir la incidencia en el rendimiento académico; así mismo, los datos cualitativos mediante entrevistas a docentes y directivo y observaciones en el aula para analizar el impacto de la estrategia en el aprendizaje, la motivación, la interacción en el aula y el desarrollo de las habilidades digitales de los estudiantes.

De acuerdo a los resultados y al criterio de expertos, se ha identificado la necesidad de modernizar las prácticas pedagógicas con la integración de las herramientas digitales, que conducen a dinamizar y enriquecer el proceso educativo. Se espera que los hallazgos de este trabajo proporcionen un modelo metodológico práctico y adaptable a contextos educativos similares, ofreciendo estrategias concretas que incorporen plataformas educativas, aplicaciones interactivas y recursos en línea; con el objeto de optimizar la enseñanza-aprendizaje, creando una experiencia más significativa y atractiva para los estudiantes.

Palabras claves: estrategia metodológica, enseñanza-aprendizaje, integración tecnológica.



ABSTRACT

This present work addresses the problem of teaching and learning Language and Literature in the fifth year of the Ciudad de Guachapala Basic Education School, and in turn focuses on the development and evaluation of an innovative proposal that combines traditional methods with interactive digital resources. The objective is to understand both the effectiveness of the proposal in terms of results and the experiences and perceptions of the actors involved.

The research has been based on a thorough literature review on the relationship between technology and education, learning theories, and specific didactics for the teaching of language and literature. A mixed methodological design has been applied, through the collection and analysis of quantitative data with pre- and post-tests for students to measure the impact on academic performance; likewise, qualitative data through interviews with teachers and the principal, and classroom observations to analyze the impact of the proposal on learning, motivation, classroom interaction, and the development of students' digital skills.

According to the results and expert opinion, the need to modernize pedagogical practices with the integration of digital tools has been identified, which leads to dynamizing and enriching the educational process. It is hoped that the findings of this work will provide a practical and adaptable methodological model for similar educational contexts, offering concrete strategies that incorporate educational platforms, interactive applications, and online resources; with the aim of optimizing teaching and learning, creating a more meaningful and engaging experience for students.

Keywords: methodological proposal, teaching-learning, technological integration.



Contenido

Introducción:	1
Presentación y contextualización	1
Justificación del problema	2
Planteamiento del problema.....	3
Precisión del tema	3
Objeto de investigación.....	3
Objetivo general.....	3
Preguntas científicas	3
Declaración de las variables.....	4
Campo de acción:.....	4
Ubicación geoespacial:	4
Ubicación temporal:.....	4
Variable dependiente:	4
Variable independiente:	4
Categorías de investigación	4
Categoría 1:.....	4
Categoría 2:.....	5
Categoría 3:.....	5
Objetivos específicos	5



Identificación de los métodos a emplear.....	5
Declaración de la población y muestra	7
Declaración del tipo de investigación.....	7
Principales aportes	8
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica	8
Descripción breve del contenido de los capítulos.....	9
CAPÍTULO 1	11
Marco teórico.....	11
1.1 Antecedentes investigativos.....	11
1.1.1 Tecnología Educativa: Ventajas y Desventajas	12
1.1.2 Tipos de herramientas digitales	14
1.1.3 Beneficios de las herramientas tecnológicas en el aula	18
1.1.4 Ejemplos de estrategias metodológicas	20
1.2 Bases teóricas.....	23
1.2.1 Constructivismo	23
1.2.2 Conectivismo	24
1.2.3 Cognitivismo.....	26
1.2.4 Aprendizaje Social	28
1.3 Bases legales	29
1.4 Bases conceptuales.....	30



CAPÍTULO 2.....	36
Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico	36
2.1. Conceptualización y Operacionalización de las Variables y Categorías	36
2.2 Enfoque de la investigación	39
2.3 Alcance de la Investigación	39
2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación	39
2.5 Métodos empleados y sus propósitos.....	40
2.5.1 Métodos teóricos.....	40
2.5.1.1 Análisis y síntesis:.....	40
2.5.1.2 Método deductivo:	40
2.5.1.2 Método inductivo:.....	41
2.5.2 Métodos Empíricos	41
2.5.2.1 Encuesta:.....	41
2.5.2.2 Entrevista:	41
2.5.2.3 Observación directa:	41
2.5.3 Método estadístico	41
2.5.3.1 Estadística descriptiva.....	42
2.6 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	42
2.6.1 Cuestionarios:	42
2.6.2 Guion de entrevista:.....	42



2.6.3 Guía de observación:.....	42
2.7 Delimitación de la población y la muestra.....	43
2.7.1 Población.....	43
2.7.2 Muestra	43
2.7.3 Muestreo no probabilístico	43
2.8 Estrategia metodológica investigativa	44
2.9 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico: el análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnóstico.....	45
2.9.1 Resultados de las Encuestas a Estudiantes.....	45
2.9.2 Resultados de la Encuesta a Docentes de Lengua y Literatura.....	47
2.10 Conclusiones del diagnóstico.....	49
CAPÍTULO 3.....	51
Presentación y validación de la estrategia	51
3.1 Fundamentación de la estrategia.....	51
3.2 Objetivos de la estrategia	52
3.2.1 Objetivo general.....	52
3.2.2 Objetivos específicos	52
3.3 Características de la estrategia	52
3.3.1 Metodologías Activas	53
3.4 Estructura de la Estrategia	54



3.4.1 Fase 1: Diagnóstico y Sensibilización	55
3.4.2 Fase 2: Capacitación Docente	56
3.4.3 Fase 3: Aplicación en el Aula	57
3.4.3.1 Aprendizaje Colaborativo con Padlet:	58
3.4.3.2 Creación de sitios web con Google Sites:	59
3.4.3.3 Actividades interactivas con Educaplay:	61
3.4.4 Fase 4: Evaluación Continua	63
3.5 Proyección Financiera	64
3.6 Validación de la Estrategia	65
3.6.1 Validación Teórica	65
3.6.1.1 Teoría del Constructivismo (Jean Piaget y Lev Vygotsky):	65
3.6.1.2 Aprendizaje Social (Albert Bandura):	66
3.6.1.3 Teoría de la Carga Cognitiva (John Sweller):	66
3.6.2 Validación Empírica	67
3.6.2.1 Análisis de los resultados de encuestas y guía de observación, post-implementación de herramientas digitales	67
3.6.3 Validación de la estrategia metodológica por expertos	74
3.6.3.1 Proceso de validación	74
3.6.3.2 Instrumentos de evaluación	75
3.6.3.3 Resultados obtenidos	76



3.6.3.4 Discusión.....	78
Conclusiones y recomendaciones	79
Conclusiones.....	79
Recomendaciones	80
Referencias bibliográficas.....	81

Índice de Tablas

Tabla 1 Operacionalización de las Variable dependiente	37
Tabla 2 Operacionalización de las Variables independiente	38
Tabla 3 Total de Estudiantes de Quinto año de Básica en la Escuela Ciudad de Guachapala	43
Tabla 4 Validación de expertos.....	76

Índice de Figura:

Figura 1 Ubicación de la escuela Ciudad de Guachapala, fuente Google Maps	4
Figura 2 Resultados de Encuesta Diagnóstico Inicial a Estudiantes.....	45
Figura 3 Resultados de Encuesta Diagnostico inicial a docentes	48
Figura 4 Fases de la Estrategia metodológica con Herramientas Digitales	54
Figura 5 Padlet del tema 1 y 2	58
Figura 6 Página principal de Google Sites.....	59
Figura 7 Uso de Google Sites en la metodología del aula invertida para el tema 1	60
Figura 8 Uso de Educaplay para el tema 2	62
Figura 9 Frecuencia de uso de herramientas digitales (docentes).....	68



Figura 10	Percepción docente sobre el cambio en el aprendizaje	68
Figura 11	Frecuencia de uso de herramientas digitales en estudiantes.....	69
Figura 12	Tipo de herramientas digitales más utilizadas (estudiantes)	69
Figura 13	Facilidad de aprendizaje con herramientas digitales	70
Figura 14	Cambio en la motivacion e interes (estudiantes).....	70
Figura 15	Dificultades encontradas (estudiantes)	71
Figura 16	Preferencia sobre uso de herramientas digitales (estudiantes)	71
Figura 17	Comparativo entre observaciones durante y post implementación – participación y motivación estudiantil.....	72
Figura 18	Aplicabilidad de la estrategia metodológica.....	77
Figura 19	Resultados de Diagnóstico inicial Pregunta 1	93
Figura 20	Resultados del diagnóstico inicial pregunta 2	94
Figura 21	Resultados del Diagnóstico inicial pregunta 3	94
Figura 22	Resultados del diagnóstico inicial pregunta 4	95
Figura 23	Resultados del diagnóstico inicial pregunta 5	96
Figura 24	Resultados del diagnóstico inicial pregunta 6	96
Figura 25	Resultados del diagnóstico inicial pregunta 7	97
Figura 26	Resultados del diagnóstico inicial pregunta 8	98
Figura 27	Resultados del diagnóstico inicial pregunta 9	98
Figura 28	Resultados del diagnóstico inicial pregunta 10	99



Índice de Anexos:

Anexo 1 Formato de Cuestionario Docentes Diagnóstico Inicial	88
Anexo 2 Fotografía de aplicación de encuesta a Lcdo. Carlos Méndez profesor de Lengua y Literatura.....	90
Anexo 3 Fotografía de la encuesta a Lcda. Maricela Mendoza Farfán, profesora de Lengua y Literatura.....	90
Anexo 4 Formato de Cuestionario Estudiantes Diagnóstico Inicial.....	91
Anexo 5 Análisis detallado de las preguntas de la encuesta a Estudiantes Diagnóstico inicial ...	93
Anexo 6 Formato de Cuestionario para docentes (Evaluación posterior a la implementación de herramientas digitales	100
Anexo 7 Formato de Cuestionario para estudiantes de quinto año (Evaluación posterior a la implementación de herramientas digitales)	101
Anexo 8 Fotografía durante la encuesta pos implementación de la estrategia metodológica a estudiantes de quinto año de básica de la Escuela Ciudad de Guachapala.	102
Anexo 9 Resultados de la primera guía de observación durante la implementación de herramientas digitales en lengua y literatura a docente Carlos Méndez y Mariela Mendoza	103
Anexo 10 Resultados de la segunda guía de observación durante la implementación de herramientas digitales en lengua y literatura a docente Carlos Méndez y Mariela Mendoza.....	105
Anexo 11 Formato de preguntas de entrevista a la directora del Subnivel Media	107
Anexo 12 Transcripción de la entrevista a la directora del Subnivel Media	108
Anexo 13 Fotografía durante la entrevista a la Directora del Subnivel Media, Lcda. Diana Pesantez	110
Anexo 14 Formato de Validación de Los Instrumentos Post Implementación De La Estrategia	111



Anexo 15	Formato de ficha de validación de la Estrategia metodológica	112
Anexo 16	Resultados de validación de la encuesta, Experto 1.....	113
Anexo 17	Resultados de validación de la estrategia metodológica, experto 1	113
Anexo 18	Resultados de validación de la encuesta, Experto 2.....	113
Anexo 19	Resultados de validación de la estrategia metodológica, experto 2	113
Anexo 20	Resultados de validación de la encuesta, Experto 3.....	113
Anexo 21	Resultados de validación de la estrategia metodológica, experto 3	113
Anexo 22	Sugerencias de la validación de la encuesta, experto 3.....	113
Anexo 23	Resultados de validación de la encuesta, Experto 4.....	113
Anexo 24	Resultados de validación de la estrategia metodológica, experto 4	113
Anexo 25	Resultados de validación de la encuesta, Experto 5.....	113
Anexo 26	Resultados de validación de la estrategia metodológica, experto 5	113



Introducción:

Presentación y contextualización

La educación a nivel mundial está adaptándose a diversos cambios, siempre adaptándose a las nuevas necesidades de los educandos y a las instancias de la colectividad. En este contexto, el saber de la asignatura de Lengua y Literatura juega un papel valioso en el progreso de los estudiantes. No solo les aporta herramientas lingüísticas y destrezas de comunicación, sino que también les ofrece una profunda comprensión de la diversidad de culturas y a su vez de la sociedad a través de la literatura. Cabe resaltar que, en quinto año de educación básica, los alumnos están en una etapa crucial donde consolidan y enriquecen sus habilidades en estas áreas, marcando un momento clave en su formación.

Desde sus inicios, la educación de Lengua y Literatura ha pasado por muchas transformaciones, impulsadas por nuevas teorías educativas, avances tecnológicos y una mejor visión de cómo aprenden los estudiantes. En el pasado, el enfoque estaba muy centrado en la gramática y la memorización de textos clásicos. Sin embargo, con el lapso del tiempo, se ha visto la necesidad de adoptar enfoques más variados y actuales.

En América Latina, la educación de Lengua y Literatura ha cambiado mucho, influenciada por las particularidades políticas, nacionales y formativas de cada país. Aunque durante mucho tiempo se centraba en la literatura clásica europea y en la gramática normativa, reflejando un legado colonial, desde el siglo XX se ha avanzado hacia la inclusión de literaturas locales y el reconocimiento de la diversidad lingüística.

En Ecuador, el enfoque en la enseñanza de Lengua y Literatura también ha evolucionado. Con el tiempo, se ha comenzado a reconocer y valorar la rica diversidad cultural y lingüística del país. Las reformas curriculares han integrado literaturas indígenas, afrodescendientes y populares, y han



promovido métodos de enseñanza más comunicativos y funcionales. Aunque durante muchos años predominaban los enfoques tradicionales, desde finales del siglo XX se han hecho esfuerzos por incluir autores ecuatorianos y latinoamericanos en los currículos.

Hoy en día, el currículo de Lengua y Literatura en Ecuador se enfoca en entender críticamente los textos literarios y en la comunicación seria, eficaz en diferentes contextos. Se da una gran importancia a la diversidad formativa y lingüística, reflejando un enfoque más inclusivo y moderno en la enseñanza de esta materia.

Justificación del problema

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han transformado los procesos de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo hechos oportunos para el aprendizaje y la cooperación. La pandemia de COVID-19 aceleró la integración de las TIC en la educación en Ecuador, lo que ha dejado una huella notable en cómo se enseña y aprende.

En Ecuador, el marco legal promueve emplear las TIC en la educación. La Constitución garantiza el derecho a una educación accesible y sin discriminación, mientras que la Ley Orgánica de Educación Intercultural destaca el acceso a una a una educación pública con altos estándares y al papel fundamental de las TIC en la formación y el fortalecimiento del trabajo docente.

Sin embargo, en la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guachapala, los estudiantes de quinto año enfrentan la falta de recursos TIC, lo que limita a los docentes a métodos tradicionales como la exposición oral y el uso de la pizarra. Esta limitación disminuye la diversidad de materiales didácticos disponibles y repercute negativamente en las posibilidades de aprendizaje del alumnado.



Planteamiento del problema

¿De qué manera se puede optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura mediante la incorporación de herramientas digitales en los estudiantes de quinto año de básica de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guachapala, durante el periodo comprendido entre junio de 2024 y enero de 2025?

Precisión del tema

Empleo de recursos digitales en el proceso educativo de Lengua y Literatura con estudiantes de quinto año de educación básica en la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guachapala.

Objeto de investigación

El uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura con estudiantes del quinto año de básica de primaria.

Objetivo general

Elaborar una estrategia metodológica que contribuya al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la integración de herramientas digitales, dirigida a los docentes de Lengua y Literatura que enseñan a los estudiantes de quinto año de educación básica en la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guachapala, en el periodo comprendido entre junio de 2024 y enero de 2025.

Preguntas científicas

Pregunta científica 1: ¿Qué fundamentos teóricos respaldan la incorporación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura?

Pregunta científica 2: ¿Cuál es la situación actual respecto al uso de herramientas digitales en el proceso educativo con docentes de Lengua y Literatura y estudiantes de quinto año de básica en la

Escuela de Educación Básica Ciudad de Guachapala, durante el periodo de junio 2024 a enero 2025?

Pregunta científica 3: ¿Qué elementos, vínculos y estructuras debe contemplar la estrategia metodológica basada en herramientas digitales para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura con estudiantes de quinto año de básica en la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guachapala, durante el periodo junio 2024 - enero 2025?

Pregunta científica 4: ¿Qué cambios se evidencian en el proceso de enseñanza-aprendizaje tras aplicar la estrategia metodológica diseñada con el apoyo de herramientas digitales?

Declaración de las variables

Campo de acción:

Escuela de Educación Básica Ciudad de Guachapala

Ubicación geoespacial:

Azuay – cantón Guachapala.

Ubicación temporal:

Junio 2024 – enero 2025.

Variable dependiente:

Proceso de enseñanza – aprendizaje de Lengua y Literatura.

Variable independiente:

Estrategia metodológica con uso de herramientas digitales.

Categorías de investigación

Categoría 1: Desarrollo del proceso educativo en Lengua y Literatura con estudiantes de quinto grado de educación básica.

Figura 1 Ubicación de la escuela Ciudad de Guachapala, fuente Google Maps





Categoría 2: Aplicación de metodologías activas en la enseñanza de Lengua y Literatura: enfoque en el aula invertida y el aprendizaje colaborativo.

Categoría 3: Elaboración e implementación de una estrategia metodológica sustentada en herramientas digitales para docentes de Lengua y Literatura en el nivel de quinto año de básica.

Objetivos específicos

Objetivo específico 1: Identificar los principios teóricos que respaldan la estrategia metodológica con el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Objetivo específico 2: Describir el proceso educativo de Lengua y Literatura en los estudiantes de quinto año de educación básica de la escuela de Educación Básica Ciudad de Guachapala, durante el periodo junio 2024 - enero 2025.

Objetivo específico 3: Establecer los elementos, vínculos y organización de la estrategia metodológica con el uso de herramientas digitales para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de quinto año de básica de la escuela de Educación Básica Ciudad de Guachapala, durante el periodo junio 2024 - enero 2025.

Objetivo específico 4: Comprobar la influencia de la estrategia metodológica con el uso de herramientas digitales en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de quinto año de básica de la escuela de Educación Básica Ciudad de Guachapala, durante el periodo junio 2024 - enero 2025.

Identificación de los métodos a emplear

En el desarrollo de nuestra investigación, aplicamos una combinación de métodos teóricos, empíricos y estadísticos que nos permitieron construir, sustentar y validar la estrategia metodológica basada en el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



Esta integración metodológica nos permitió comprender de manera amplia y profunda la realidad educativa en la que se enmarca nuestro estudio.

Desde el enfoque teórico, recurrimos a los métodos de análisis y síntesis, los cuales nos ayudaron a examinar, organizar y resumir el conocimiento existente sobre la incorporación de tecnologías digitales en la educación. A través del método deductivo, partimos de conceptos generales relacionados con metodologías activas y digitales, para aplicarlos a la realidad concreta de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guachapala. Asimismo, el método inductivo nos permitió identificar patrones y tendencias emergentes a partir de la observación directa en el aula, reforzando así la validez de nuestra propuesta desde la experiencia práctica.

En cuanto a los métodos empíricos, empleamos encuestas, entrevistas y observación directa como principales técnicas de recolección de datos. Las encuestas, dirigidas tanto a estudiantes como a docentes, nos ofrecieron información valiosa sobre las percepciones, actitudes y prácticas frente al uso de herramientas digitales. A través de una entrevista aplicada a la directora del Subnivel Media, obtuvimos una perspectiva institucional sobre el tema. Por su parte, la observación directa, guiada por una herramienta previamente diseñada, nos permitió registrar de forma detallada cómo se integraban los recursos digitales en el desarrollo de las clases y en la interacción cotidiana dentro del aula.

De manera complementaria, aplicamos un método estadístico descriptivo para analizar los datos obtenidos. Utilizamos técnicas como la tabulación de frecuencias, el cálculo de porcentajes y la representación gráfica mediante diagramas de barras y circulares. Estas herramientas nos permitieron organizar y presentar los resultados de forma clara, visual y accesible, facilitando la interpretación de los niveles de aceptación, uso y efectividad de las herramientas digitales en el aula. Además, esta estrategia estadística fue clave para realizar una comparación entre los

resultados obtenidos en el diagnóstico inicial y los del diagnóstico final, lo que nos permitió evidenciar el impacto real de la estrategia metodológica implementada.

Declaración de la población y muestra

Para llevar a cabo nuestra investigación, partimos de la comunidad educativa de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guachapala, conformada por 283 estudiantes, quienes representaron el universo sobre el cual dirigimos nuestras observaciones, reflexiones y análisis. Esta institución fue el escenario real donde se desarrolló e implementó nuestra estrategia metodológica, centrada en el uso de herramientas digitales en el área de Lengua y Literatura.

Al momento de definir la muestra, tomamos en cuenta la posibilidad de trabajar de manera directa con los estudiantes de quinto año de Educación Básica, grupo que consideramos idóneo por su nivel de escolaridad, apertura al uso de recursos digitales y su relevancia dentro del contexto de nuestra estrategia metodológica. Esta elección nos permitió enfocar el estudio de forma precisa y observar con mayor profundidad los efectos que genera la integración de tecnología en su proceso de aprendizaje.

Además, decidimos incluir en la muestra a los dos docentes que imparten la asignatura de Lengua y Literatura, ya que su rol fue clave tanto en la implementación como en la evaluación de la estrategia metodológica. Su experiencia y participación activa aportaron una mirada profesional y enriquecedora a los datos recopilados.

Declaración del tipo de investigación

Se trata de una investigación de carácter aplicada, ya que su propósito se centra en problemas específicos que requieren soluciones directas y efectivas. También es un trabajo de investigación de campo debido a que recolecta datos directamente de la realidad mediante técnicas como



encuestas, entrevistas, observación. Se considera además como una investigación descriptiva, ya que describe las características o propiedades de la muestra de la investigación.

El enfoque de esta investigación es mixto porque se contará con datos cualitativos y cuantitativos para obtener una vista más completa del proceso de enseñanza-aprendizaje de la escuela Ciudad de Guachapala.

Asume un paradigma interpretativo porque los autores trataran de comprender al estudiante antes y después de la estrategia metodológica y asume también el carácter socio crítico se basa en la crítica social, en el cual se plantea el cómo mejoraría esta estrategia metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, comprendido en profesores y estudiantes del quinto año de básica de la asignatura de Lengua y Literatura de la escuela Ciudad de Guachapala en los meses de junio 2024 a enero 2025, buscando dar solución a la problemática.

Principales aportes

La contribución principal de este trabajo radica en ofrecer una estrategia metodológica concreta y adaptable para la enseñanza de Lengua y literatura en el quinto año de básica, integrando de manera efectiva las herramientas digitales interactivas.

Se busca dinamizar de proceso de aprendizaje, con la participación activa y significativa de los estudiantes.

Apunta a mejorar los resultados académicos, desarrollando habilidades digitales en docentes y estudiantes esenciales para el siglo XXI, que los prepara para desenvolverse en un entorno cada vez más tecnológico.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

La **importancia** de incorporar herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura trae consigo grandes beneficios. Los estudiantes ahora tienen acceso a una variedad de recursos, como

libros electrónicos y bases de datos, que enriquecen su aprendizaje. Además, las plataformas educativas y los foros en línea facilitan la interacción y el intercambio de ideas, haciendo las clases más dinámicas y preparándolos para un mundo profesional cada vez más digital.

En la Escuela de Educación Básica de Guachapala, se ha visto la **necesidad** de usar herramientas digitales para enseñar Lengua y Literatura es esencial para varios aspectos importantes:

- Asegurar que todos los estudiantes tengan igual acceso a la educación.
- Desarrollar habilidades lingüísticas que serán valiosas en su futuro.
- Fomentar la creatividad y el pensamiento crítico.
- Preparar a los alumnos para los desafíos del futuro.
- Mejorar la comunicación y colaboración entre docentes y estudiantes.

Esta estrategia es **novedosa** porque se distingue por su enfoque creativo al integrar herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura. Al utilizar plataformas educativas y herramientas en línea, fomenta un ambiente de interacción, debate y colaboración entre los estudiantes, algo que puede transformar la manera en que aprenden y trabajan juntos.

La estrategia está en sintonía con las tendencias educativas **actuales** de carácter **científico** que valoran el uso de la tecnología para preparar a los estudiantes para un mundo digitalizado. La investigación podría profundizar en cómo estas herramientas digitales se incorporan en el currículo, la formación de los docentes en tecnologías educativas y cómo impactan en el rendimiento académico y la motivación de los alumnos. Esto es especialmente relevante en la era pos pandemia, donde la educación a distancia y el aprendizaje híbrido están en auge.

Descripción breve del contenido de los capítulos

En el capítulo 1, se establece el marco contextual y teórico de la investigación, se presenta una revisión de los antecedentes relacionados con la enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura, así



como la integración de las herramientas digitales en la educación. Se explora las fundamentaciones pedagógicas que sustentan el trabajo.

El capítulo 2, describe el diseño y procedimientos metodológicos empleados, como el enfoque mixto aplicado, y los instrumentos de recolección de datos. Se justifica la selección de la muestra y se presenta el proceso para la implementación de la estrategia.

En el capítulo 3, se presenta en detalle la estrategia diseñada, se exponen resultados obtenidos en la aplicación y se valida a través del criterio de expertos.

CAPÍTULO 1

Marco teórico

1.1 Antecedentes investigativos

El sistema educativo ecuatoriano se evidencia de una manera crítica, lidiando con problemas que afectan tanto a estudiantes como a docentes. A pesar todos los esfuerzos por mejorar la situación, como la implementación de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) en 2011, la realidad en las aulas aún está lejos de lograr las metas de equidad y calidad educativa que se esperaban. Los problemas son variados: desde la disposición de las instalaciones y las políticas educativas hasta la preparación formativas de los profesores y la relevancia del contenido en relación con las demandas existentes del mercado profesional y laboral.

El artículo: “Desafíos de la educación virtual en Latinoamérica” de la Revista Latinoamericana de Educación (Martínez, 2022) revela que, aunque se han hecho reformas para abordar estos problemas, aún persisten obstáculos significativos. La falta de tecnología en la infraestructura escolar, especialmente en las zonas rurales, presenta grandes disparidades, y los recursos tecnológicos disponibles para los maestros a menudo no son suficientes porque son obsoletos y lentos en el tema de las computadoras. Esta brecha entre las políticas educativas y su implementación efectiva refleja una realidad preocupante que impacta directamente en la calidad del aprendizaje ecuatoriano y a nivel de Latinoamérica.

A pesar de estos desafíos, hay señales de esperanza en el sistema formativo ecuatoriano. El estudio “Desafíos y oportunidades en la educación ecuatoriana pos pandemia” (Loachamin, Bazantes,



Reyes, Quilambaqui, & Anguisaca, 2023) muestra que las innovaciones están empezando a hacer una diferencia.

La educación ha recorrido un largo camino desde sus inicios. En el pasado, el aprendizaje solía ser un proceso bastante simple: los estudiantes se reunían en aulas tradicionales, con libros y conferencias como principales herramientas.

En esta actualidad, la educación ha sido transformada por la tecnología, lo que permite que el aprendizaje se realice en línea, desde cualquier territorio y en cualquier instante, siempre que se tenga acceso a una computadora e Internet. Esta evolución ha dado lugar a innovaciones como los MOOCs (cursos de forma online abiertos y masivos) y plataformas de aprendizaje personalizado, que han generalizado el acceso a la educación (Enriquez, 2023)

La educación en línea ha ampliado las oportunidades para quienes viven en áreas remotas o enfrentan limitaciones físicas. También ha abierto puertas para el aprendizaje continuo y el desarrollo profesional (Gamarra, 2023). Sin embargo, este modelo no está exento de desafíos. La falta de interacción física entre las personas tanto de parte de maestros y estudiantes puede hacer que los alumnos se sientan aislados y limitar el apoyo personalizado que pueden recibir. Además, requiere una mayor autodisciplina y motivación para mantener el ritmo y alcanzar los objetivos de enseñanza o como le llamamos aprendizaje.

1.1.1 Tecnología Educativa: Ventajas y Desventajas

La tecnología educativa ha traído consigo una diversidad de herramientas y recursos que han enriquecido el proceso de enseñanza. Desde plataformas de aprendizaje online hasta simulaciones interactivas, estos recursos tecnológicos permiten a los docentes ajustar sus métodos y ofrecer una retroalimentación más rápida y precisa (Hidalgo & Contreras, 2023). Sin embargo, también hay desventajas. El costo de la tecnología y el acceso desigual siguen siendo preocupaciones

importantes. Como mencionan Carlos Narcizo Tarazona (Tarazona, 2021), la brecha digital puede dejar a algunos estudiantes atrás si no tienen acceso a las herramientas necesarias. Además, no todas las tecnologías educativas son efectivas; algunas pueden incluso distraer o tener un impacto perjudicial en el aprendizaje. Por ello, es crucial evaluar las herramientas tecnológicas con cuidado antes de su implementación, asegurándose de que estén respaldadas por investigaciones sólidas.

Transformaciones educativas mediadas por la tecnología

El uso de herramientas tecnológicas ha generado cambios significativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Ha permitido a los profesores personalizar el aprendizaje y hacerlo más interactivo, facilitando una colaboración más estrecha entre estudiantes y docentes (Romero & Hormaza, 2022). También ha impulsado el aprendizaje a distancia, conectando a estudiantes y maestros de todo el mundo y creando una comunidad global de aprendizaje (Fernández, Calvo, & Fernández, 2020). Sin embargo, la deficiencia de interacción física puede limitar el apoyo personalizado, y el uso excesivo de tecnología puede afectar la salud mental de los educandos.

Perspectivas tecnológicas para la educación del mañana

Mirando hacia el futuro, la concordancia entre formación y tecnología promete seguir estrechándose. Se anticipa que la tecnología continuará innovando en los procesos pedagógicos y educativos. Las herramientas digitales y los métodos de instrucción de forma online seguirán evolucionando, ofreciendo nuevas oportunidades para ajustar el aprendizaje a las necesidades personales de cada alumno (Montoya, McGreal, & Agbu, 2022). Además, la tecnología cambiará cómo se evalúa el aprendizaje y el éxito académico. En resumen, la instrucción y la tecnología han cambiado drásticamente y seguirán haciéndolo, con la tecnología desempeñando un rol cada vez más crucial en la transformación educativa global.

1.1.2 Tipos de herramientas digitales

Plataformas de Gestión del Aprendizaje (LMS): Google Classroom, Moodle, Blackboard

Las plataformas LMS se han convertido en ejes fundamentales del proceso educativo actual, permitiendo centralizar la gestión de clases, recursos y actividades académicas. Estas plataformas facilitan la planificación y distribución del contenido, automatizan procesos como la entrega de tareas, evaluaciones y retroalimentaciones, y permiten un seguimiento personalizado del avance de los estudiantes.

Google Classroom, por ejemplo, es ampliamente utilizado en instituciones educativas por su integración con otras herramientas de Google como Drive, Docs y Meet, facilitando una experiencia fluida tanto para docentes como para estudiantes. Moodle, por otro lado, permite una mayor personalización y autonomía institucional, siendo útil en contextos donde se necesita adaptar la plataforma a distintas necesidades curriculares.

Estas herramientas fortalecen la autonomía del estudiante al permitirle acceder al contenido en cualquier momento, y favorecen la transparencia en el proceso de aprendizaje, al tener todo el historial de actividades disponible en línea. Además, posibilitan una educación asincrónica y flexible, ideal en contextos de educación híbrida o remota.

Herramientas para crear contenidos: Canva, PowerPoint, Prezi

La creación de contenidos digitales es una habilidad esencial para el docente del siglo XXI. Herramientas como Canva, PowerPoint y Prezi permiten diseñar recursos educativos visualmente atractivos, lo que aumenta la atención y comprensión por parte del estudiante. Estas plataformas fomentan el aprendizaje visual y permiten representar conceptos abstractos mediante esquemas, ilustraciones, mapas conceptuales y otros recursos gráficos.

Canva, en particular, se destaca por su facilidad de uso y por ofrecer miles de plantillas prediseñadas que pueden adaptarse a cualquier nivel educativo. PowerPoint sigue siendo una herramienta clave para exposiciones y presentaciones con animaciones, videos y enlaces interactivos. Prezi, por su parte, ofrece una forma dinámica y no lineal de presentar contenidos, ideal para romper con la estructura tradicional y lineal de las diapositivas.

Además de facilitar la exposición de contenidos por parte del docente, estas herramientas promueven la creatividad del estudiante cuando se le permite crear sus propios productos digitales como parte del proceso de evaluación, generando así un aprendizaje activo, autónomo y significativo.

Aplicaciones de Evaluación y Retroalimentación: Educaplay, ¡Kahoot!, Quizizz, Socrative

Estas herramientas permiten transformar el proceso evaluativo en una experiencia participativa, dinámica y lúdica. Al incluir elementos de gamificación, fomentan la motivación intrínseca del estudiante y reducen la ansiedad tradicionalmente asociada a las pruebas académicas. Kahoot! y Quizizz, por ejemplo, convierten las evaluaciones en competencias amistosas y emocionantes mediante juegos de preguntas cronometradas y recompensas virtuales.

Educaplay es ideal para crear actividades como crucigramas, sopas de letras, dictados interactivos, entre otros, que refuerzan la memoria, la ortografía y el análisis textual. Socrative, en cambio, permite evaluaciones más formales, con la posibilidad de recopilar respuestas en tiempo real y generar reportes detallados de resultados.

Estas herramientas favorecen una retroalimentación inmediata, clave para que el estudiante reconozca sus errores, refuerce sus conocimientos y regule su aprendizaje. Además, permiten al docente obtener información valiosa para ajustar sus estrategias pedagógicas en función de las dificultades detectadas.

Herramientas de Comunicación y Colaboración: Padlet, Microsoft Teams, Zoom, Slack

La interacción entre los distintos actores del proceso educativo es esencial para el aprendizaje efectivo. Herramientas como Padlet promueven la colaboración a través de murales digitales donde los estudiantes pueden publicar textos, imágenes, enlaces o videos, creando espacios interactivos para la discusión o el trabajo en grupo.

Microsoft Teams y Zoom permiten clases sincrónicas, reuniones entre docentes y actividades colaborativas en tiempo real, con funcionalidades como grabación de sesiones, trabajo en salas pequeñas (breakout rooms) y pizarras interactivas. Estas aplicaciones resultan imprescindibles en contextos de educación híbrida o a distancia.

Recursos Educativos Digitales: Khan Academy, Duolingo, National Geographic Kids

Los recursos digitales abiertos son una valiosa fuente de información y práctica autónoma para los estudiantes. Khan Academy ofrece lecciones en video, ejercicios interactivos y seguimiento personalizado en áreas como matemáticas, ciencias, historia y lectura. Su formato claro y secuencial permite avanzar según el ritmo del estudiante, fomentando el aprendizaje autodirigido.

Duolingo es una de las plataformas más reconocidas para la enseñanza de idiomas. A través de ejercicios gamificados, los usuarios aprenden vocabulario, gramática y pronunciación de forma divertida. Es útil tanto como herramienta principal como complemento del currículo formal de Lengua extranjera.

National Geographic Kids ofrece contenidos adaptados a la infancia, con videos, juegos, artículos y fichas educativas sobre naturaleza, geografía y cultura general. Estos recursos permiten integrar el aprendizaje con el entretenimiento y promueven la curiosidad por el mundo, estimulando el pensamiento crítico y la exploración autónoma.

Simulaciones y Juegos Educativos: Minecraft Education Edition, BrainPOP, Prodigy

Las simulaciones digitales permiten experimentar contextos complejos o abstractos mediante entornos virtuales, donde el estudiante aprende haciendo. Minecraft Education Edition, por ejemplo, permite construir y explorar mundos que replican fenómenos naturales, históricos o sociales, promoviendo el pensamiento lógico, la creatividad y la resolución de problemas.

Realidad Aumentada y Virtual: Google Expeditions, AR Flasheares

La realidad aumentada (RA) y la realidad virtual (RV) están revolucionando la forma en que los estudiantes exploran y comprenden el mundo. Google Expeditions permite realizar excursiones virtuales por lugares históricos, geográficos o científicos sin salir del aula, enriqueciendo el aprendizaje con una experiencia sensorial única.

AR Flasheares ofrece contenidos interactivos que se superponen al entorno real mediante el uso de dispositivos móviles, como representaciones 3D de órganos humanos, estructuras moleculares o planetas del sistema solar. Estas tecnologías permiten visualizar y manipular conceptos complejos de forma tangible y motivadora.

Estas herramientas fomentan el aprendizaje multisensorial, estimulan la curiosidad y permiten adaptar los contenidos a distintos estilos de aprendizaje. Su uso mejora la comprensión, la retención y el interés, sobre todo en asignaturas abstractas como ciencias naturales, matemáticas o historia.

Sistemas de Análisis de Datos y Seguimiento: Edmodo, PowerSchool

El seguimiento del progreso académico es esencial para implementar una educación personalizada. Edmodo y PowerSchool permiten al docente monitorear el desempeño de los estudiantes a través de reportes detallados, gráficas de avance y estadísticas de participación.



Estos sistemas recopilan datos sobre asistencia, calificaciones, entregas de tareas y comportamiento, lo cual permite identificar a tiempo a los estudiantes que requieren apoyo adicional o ajustes en las estrategias de enseñanza.

Bibliotecas Digitales y Recursos de Investigación: Google Scholar, JSTOR, EBSCOhost

En el ámbito académico, contar con fuentes confiables y actualizadas es esencial. Las bibliotecas digitales como Google Scholar, JSTOR y EBSCOhost brindan acceso a miles de artículos científicos, libros, tesis y revistas especializadas, permitiendo al estudiante investigar de manera autónoma y fundamentar sus argumentos con rigor.

Estas plataformas son especialmente útiles para el desarrollo de trabajos de investigación, proyectos integradores y tareas de profundización, ya que promueven el pensamiento crítico, el análisis y la búsqueda responsable de información.

Además, familiarizar al estudiante desde temprana edad con este tipo de recursos fortalece su competencia informacional y su preparación para futuros estudios superiores, donde la investigación académica será una herramienta clave en su formación profesional.

1.1.3 Beneficios de las herramientas tecnológicas en el aula

- **Mayor acceso e inclusión**

Uno de los mayores beneficios de la tecnología en la educación es que ha ayudado a que más estudiantes tengan acceso a recursos educativos. Antes, los materiales educativos de calidad estaban a menudo fuera del alcance de muchos estudiantes, especialmente aquellos en áreas rurales o con menos recursos. Pero ahora, con plataformas digitales y aplicaciones, la información está disponible para todos. Francisco Guillen, en su libro "Tecnologías de la Información y la Comunicación en contextos educativos"(2020), explican cómo estas herramientas ayudan a romper barreras geográficas y económicas, permitiendo que todos los estudiantes tengan acceso a

materiales de aprendizaje valiosos (Guillen, Tecnologías de la Información y la Comunicación en contextos Educativos, 2020). Esto también es crucial para los estudiantes con discapacidades, quienes pueden usar herramientas adaptativas para participar plenamente en clase.

- **Aumento de la motivación y el compromiso**

El uso de tecnologías digitales ha convertido el aprendizaje en una experiencia más atractiva y motivadora. Por ejemplo, aprender matemáticas mediante juegos interactivos o explorar eventos históricos a través de simulaciones en realidad virtual puede despertar un interés genuino en los estudiantes. En su obra *Innovación y tecnología educativa en el contexto actual latinoamericano* (Camacho Marin, 2020) resalta cómo herramientas como la realidad aumentada permiten crear entornos inmersivos que capturan la atención del alumnado y estimulan su participación activa. Estas innovaciones no solo hacen que el aprendizaje sea más dinámico, sino que también fortalecen el compromiso de los estudiantes con los contenidos académicos.

- **Fomento de la colaboración y el aprendizaje activo**

La incorporación de la tecnología también fortalece la colaboración y promueve el aprendizaje activo. Herramientas como Google Classroom y Microsoft Teams facilitan que los estudiantes colaboren en proyectos, intercambien ideas y reciban retroalimentación de forma inmediata. En su estudio *Aprendizaje Activo y Participativo en el Aula* (Coapaza Mamani, 2024) evidencian que estas plataformas contribuyen a construir ambientes educativos más dinámicos y participativos, donde los estudiantes no solo trabajan de manera conjunta, sino que también desarrollan competencias fundamentales como la comunicación efectiva y la resolución de problemas. Estas habilidades resultan clave tanto para su formación académica como para su futuro desempeño profesional.

- **Optimización del tiempo y la gestión del aula**

Otra ventaja importante de la tecnología es cómo ayuda a los maestros a gestionar mejor el aula. Las herramientas digitales permiten a los docentes organizar tareas, calificar trabajos y seguir el progreso de los alumnos de manera más eficaz. “Al utilizar las herramientas digitales sirven para fomentar el desarrollo de los ejes del currículo nacional de Educación Inicial II, con base en el principio de autonomía del método Montessori" (2024), Rodríguez Rivera Vilma Alexandra explica cómo estas herramientas ayudan a los profesores a ahorrar tiempo en tareas administrativas, permitiéndoles dedicar más tiempo a enseñar y apoyar a los estudiantes (Rivera Rodríguez, 2024). Además, los sistemas de análisis educativo proporcionan datos útiles sobre el rendimiento de los estudiantes, lo que ayuda a los docentes a tomar decisiones más informadas.

- **Preparación para el futuro profesional**

En última instancia, el uso de la tecnología en el ámbito educativo contribuye a preparar a los estudiantes para enfrentar las exigencias del mundo laboral contemporáneo. En un entorno cada vez más digitalizado, resulta fundamental que los estudiantes desarrollen competencias tecnológicas. (Gaibor, 2020) En su obra *La tecnología educativa en tiempos de crisis*, señala que la integración de herramientas digitales en la educación no solo fortalece las destrezas técnicas, sino que también impulsa el desarrollo de habilidades transferibles como el pensamiento crítico y la capacidad para resolver problemas. Estas competencias son determinantes para que los futuros profesionales logren adaptarse y prosperar en escenarios laborales en constante transformación.

1.1.4 Ejemplos de estrategias metodológicas

En el contexto de la educación contemporánea, las estrategias metodológicas deben responder a las necesidades del estudiante del siglo XXI, caracterizado por su exposición temprana a la tecnología, su familiaridad con los entornos digitales y su necesidad de experiencias de aprendizaje activas, dinámicas y contextualizadas. En esta tesis se ha apostado por metodologías innovadoras

que, apoyadas en herramientas digitales, propician un aprendizaje significativo, colaborativo y autónomo. Estas estrategias están directamente relacionadas con las variables de la investigación: motivación, participación, desempeño y adaptación pedagógica.

Flipped Classroom (Aula Invertida)

El Aula Invertida cambia radicalmente el paradigma de la enseñanza tradicional. En lugar de utilizar el tiempo de clase para transmitir información, esta metodología promueve que los contenidos teóricos sean revisados por los estudiantes antes de la clase, dejando el tiempo presencial para resolver dudas, analizar casos, desarrollar proyectos o aplicar los conocimientos. Esta forma de enseñanza promueve la autonomía, la responsabilidad del estudiante y la participación activa durante las sesiones. En esta tesis, se aplicó mediante Google Sites, donde se organizaban recursos previos como videos, lecturas o infografías, y se complementó con Padlet, espacio donde los estudiantes compartían reflexiones previas y preguntas. Esta estrategia permitió atender a distintos ritmos de aprendizaje y evidenció mejoras en la comprensión y en la disposición hacia la clase.

El Flipped Classroom también se relaciona con la Teoría del Constructivismo, al permitir que los estudiantes construyan conocimiento a partir de sus propias experiencias, y con el Conectivismo, ya que aprenden mediante redes digitales y compartidas. (Sousa Santos, Peset González, & Muñoz Sepúlveda, 2021).

TBL – Aprendizaje Basado en el Pensamiento

El TBL parte de la idea de que enseñar a pensar es más importante que enseñar a memorizar. . (Buelvas Romero & Corzo Peralta, 2023) Esta estrategia promueve que los estudiantes aprendan a observar, comparar, clasificar, inferir y tomar decisiones, permitiéndoles desarrollar pensamiento crítico y reflexivo, habilidades fundamentales para enfrentar situaciones nuevas y complejas.

En la práctica educativa del proyecto, se diseñaron actividades con herramientas como Educaplay, que permiten organizar ejercicios de inferencia, clasificación y análisis, así como Canva, para que los estudiantes construyeran esquemas visuales que reflejaran sus procesos mentales. Esto generó una mayor profundización del contenido literario, fortaleciendo habilidades de interpretación, análisis de personajes, escenarios y tramas narrativas.

Gamificación

La gamificación transforma la experiencia de aprendizaje en una dinámica atractiva, incorporando elementos de juego como puntuaciones, niveles, retroalimentación inmediata y recompensas simbólicas. (Palazuelo Ginzo, 2022) Lejos de banalizar el aprendizaje, esta metodología aumenta la motivación intrínseca, especialmente en estudiantes de niveles básicos, quienes encuentran en la dinámica lúdica un estímulo para la participación.

Durante la implementación de la estrategia, el uso de Genially y Kahoot! fue clave para diseñar cuestionarios interactivos, juegos tipo “Escape Room” y trivias literarias que permitieron reforzar conocimientos de forma divertida. También se utilizó Educaplay para evaluar comprensión lectora mediante crucigramas y sopas de letras temáticas.

Los resultados mostraron una mayor disposición para participar, una actitud positiva hacia la evaluación y una retención más efectiva del contenido. Esto se alinea directamente con el indicador de grado de motivación por el uso de herramientas digitales, planteado en la investigación.

ABP – Aprendizaje Basado en Proyectos y DT – Design Thinking

El Aprendizaje Basado en Proyectos y el Pensamiento de Diseño tienen en común que colocan al estudiante como protagonista del aprendizaje, enfrentándolo a retos del mundo real que debe resolver de manera colaborativa, creativa y estructurada. Estas metodologías favorecen el trabajo en equipo, la investigación, la planificación y la solución de problemas.

En el marco de esta tesis, se propusieron proyectos como la elaboración de cuentos interactivos, historietas digitales, cápsulas informativas o presentaciones narrativas utilizando Padlet, Jamboard y Google Sites. Estas herramientas sirvieron para la planificación, colaboración y presentación de los productos finales.

1.2 Bases teóricas

1.2.1 Constructivismo

Hoy en día, entender bien las teorías del aprendizaje es clave para crear estrategias de enseñanza que realmente funcionen. Esto cobra aún más importancia en Lengua y Literatura, donde comunicar y comprender son la base. Al unir métodos clásicos y actuales con herramientas digitales, los docentes logran enriquecer mucho más el aprendizaje. Por eso, vale la pena analizar cómo estas teorías impactan en la educación y cómo su aplicación puede transformar la enseñanza de Lengua y Literatura en tiempos digitales.

Así pues, se plantea el constructivismo, cuyos precursores Jean Piaget y Lev Vygotsky, como un enfoque pedagógico que prioriza la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante. Si bien este modelo sostiene que el conocimiento no se transmite de forma pasiva, sino más bien motiva a la participación activa de los estudiantes, de manera que pueda relacionar sus experiencias e interacciones en el mundo con los nuevos conocimientos, donde el docente desempeña un papel trascendental como guía y facilitador del aprendizaje, creando un entorno de reflexión e interacción. Ahora bien, el auge tecnológico plantea varias exigencias y desafíos tanto para los docentes como para las instituciones educativas, entre de las cuales se desempeña el desarrollo de Competencias digitales. Como lo señala (LOPEZ MOROCHO, 2025), “Las teorías del aprendizaje constructivista enfatizan el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno y los recursos educativos” (p. 239). Y

precisamente, la función extraordinaria del docente dependerá de como vaya ajustando los recursos educativos disponibles, además de la forma de como consigue integrarlos en el aula, desde la selección de recursos hasta la forma de diseñar actividades interactivas significativas adheridas al los principios del constructivismo. Tal como lo indica Cardozo (2023):

Para este propósito el docente debe generar estrategias novedosas, para que los estudiantes logren adquirir capacidades expresivas, narrativas y comunicativas. Por ello, es esencial que los docentes tengan dominio teórico que se relaciona con el Saber, poseer habilidades y destrezas para fortalecer el Hacer, tomando la experiencia en el área y la aptitud para aprender. El Ser que se vincula con la disposición psicológica o actitud. Así mismo, el querer hacer relacionado directamente con la motivación. En esencia, el profesor debe desarrollar prácticas pedagógicas que faciliten a los niños apropiarse de habilidades para comunicarse con facilidad para interactuar y compartir información.” (p. 52)

En este contexto, el constructivismo en la enseñanza de Lengua y literatura promueve las habilidades lingüísticas como: comprensión lectora, escritura creativa, colaboración y comunicación, pensamiento crítico y autonomía; y que mejor a través de herramientas digitales acorde a las necesidades y alcance de los estudiantes. Y así lo afirma Ortiz (2023, como se citó en Saldarriaga et al., 2016).

Concibe el conocimiento como una construcción personal del individuo, que se desarrolla continuamente a partir de la interacción entre factores cognitivos y sociales, ocurriendo de forma constante en todos los entornos donde la persona se desenvuelve. (p. 296)

1.2.2 Conectivismo

Si bien el constructivismo se desarrolló antes de la aparición de la tecnología, con el tiempo se ha ido adaptando a los contextos educativos y a las demandas de la era digital. Por ello, esta

investigación enfatiza la enseñanza de Lengua y Literatura con el uso de herramientas digitales. Sería un error no considerar una teoría pedagógica con tanta relevancia en los procesos educativos a todos los niveles y modalidades. En este marco, el conectivismo propuesto por George Siemens, cobra especial importancia. Esta teoría reconoce que el aprendizaje en la era digital es un proceso dinámico y complejo que va más allá de las fronteras de las instituciones educativas tradicionales. En el conectivismo, la tecnología ocupa un papel central, ya que facilita la creación de conexiones y el intercambio de conocimientos a través de entornos virtuales, ofreciendo una amplia gama de recursos que enriquecen la experiencia educativa y promueven un aprendizaje más profundo y significativo. Así lo menciona Ortiz (2023):

Poco a poco la educación se ha transformado de una enseñanza tradicional a una que integra las TIC como herramienta educativa. Este proceso no ha resultado fácil para los maestros considerados inmigrantes digitales que han tenido que adaptarse a las nuevas formas de enseñanza. Por tal motivo, es necesario hacer una revisión de las teorías de aprendizaje y atemperarlas a la nueva realidad de los maestros y estudiantes en donde las TIC son una herramienta indispensable del proceso enseñanza-aprendizaje.

El conectivismo representa gran relevancia en la educación del siglo XXI, exige adaptarse a mundo de constantes cambios, dada por la influencia de la tecnología en nuestra vida.

Y lo corrobora Mulmeoderhwa (2024, como se citó en Siemens, 2005): “Sostiene que el conectivismo tiene la capacidad de facilitar conexiones entre diferentes áreas, ideas y conceptos. Esto implica que las personas tienen que actualizarse constantemente porque la actualización es la característica principal del conocimiento en la era digital” (p. 3).

Sin embargo, se debe considerar que, a la par de lo novedoso y el gran potencial que ofrece la tecnología para mejorar la educación, surgen los riesgos asociados y no se puede dejar de ser

conscientes para tomar medidas para mitigarlos. Al abordar estos desafíos de manera proactiva, es posible aprovechar al máximo los beneficios de la tecnología en la educación. Los docentes juegan un papel crucial en la gestión de los riesgos asociados al uso de herramientas tecnológicas en el aula.

Según, Mulumeoderhwa (2024) hay que ser concientes al momento de elegir un medio o instrumento tecnológico, de tomar una buena o mala decisión dependerá los resultados en el entorno digital mañana. (p. 3)

Se determina entonces que el constructivismo y el conectivismo son teorías que comparten puntos en común y a su vez se complementan, buscan un aprendizaje en construcción activa con énfasis en la tecnología, es decir, no solo son fundamentales para el éxito académico, sino que también preparan a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo digital actual.

Desde lo anterior, surge la característica llamada la interacción. Esta es la liberación del conocimiento del monopolio de la información, el conectivismo favorece la construcción interactiva del conocimiento. La información desde este punto de vista, es esencialmente resultado de las interacciones entre los nodos interconectados que permiten la adquisición de las competencias tecnológicas. (Mulumeoderhwa, 2024, p. 5)

1.2.3 Cognitivismo

La otra línea de investigación que conduce a esta estrategia es el cognitivismo de Jerome Bruner, al ser una corriente de la psicología que se enfoca en los procesos mentales y la forma que influyen en el aprendizaje y la adquisición de conocimientos, ha tenido impacto en la educación, proporcionando una base teórica para el diseño de estrategias de enseñanza y aprendizaje. Se debe enfatizar que todo proceso educativo debe centrarse en cómo las personas perciben, piensan, recuerdan, aprenden, resuelven problemas y dirigen su atención hacia estímulos específicos; con

ello podemos diseñar experiencias de aprendizaje más efectivas, relevantes y personalizadas, lo que a su vez conduce a mejores resultados.

La etapa cognitiva, que se inspiró en las teorías psicológicas que enfatizan los procesos mentales implicados en el aprendizaje, como la memoria, la atención, el razonamiento o la resolución de problemas. Esta etapa propició el diseño de materiales didácticos más flexibles e interactivos, que favorecían el aprendizaje significativo y el desarrollo de estrategias cognitivas y metacognitivas. (Duarte, 2024)

En decir, el cognitivismo implica una aporte importante en el desarrollo de la tecnología educativa, ya que se centra en cómo las personas procesan la información, aprenden y retienen conocimientos. A pesar que tradicionalmente esta teoría, presta menos énfasis en la interacción social y la colaboración en el aprendizaje, y tiende a tratar el aprendizaje como un proceso universal y no contextualizado; no se descarta del diseño de tecnología educativa, sino que no debería ser la única teoría en la que se sustenta esta investigación.

“El Conectivismo se origina del conductismo, cognitivismo y el constructivismo, promovido por Downes y Siemens, el punto de inicio es la persona misma, basado en la diversidad de ideas y opiniones.” (Cruz, 2021)

Esa estrecha relación de teorías, no es casualidad, sino más bien coinciden en la premisa de que el aprendizaje es un proceso activo y constructivo, no solo transmiten conocimientos sino que también cultivan habilidades para la vida. Así, mientras el cognitivismo subraya los procesos mentales involucrados, a través de la organización del conocimiento, el constructivismo enfatiza la construcción de significado a partir de las experiencias, desarrollo del pensamiento y la autonomía, a su vez, el conectivismo destaca la importancia de las conexiones en la era digital, logrando habilidades digitales y la adaptabilidad del docente y estudiante. Aunque con diferentes

énfasis, todas confluyen en la idea de que el aprendizaje es un proceso complejo y dinámico que involucra tanto aspectos individuales como sociales. Es por ello, es oportuno considerar esta integración de diferentes teorías del aprendizaje que proporcionan una base más equilibrada y holística para desarrollar tecnologías educativas efectivas, relevantes y adaptadas a las necesidades de los estudiantes en contextos modernos.

1.2.4 Aprendizaje Social

No obstante, si la sociedad del conocimiento exige al estudiante adaptarse al contexto a través de las competencias digitales para aprovechar las oportunidades y vencer desafíos de una sociedad moderna; es fundamental recurrir a la teoría del Aprendizaje Social que propone Albert Bandura, misma que proporciona un marco valioso para entender y mejorar la educación digital, promoviendo la interacción entre el estudiante y el entorno que a su vez promueven el desarrollo integral.

En este sentido, el aprendizaje social es generado por la interacción, habilidades, experiencias y la solución de conflictos; por eso, la educación se direcciona al aprendizaje social en el aula y en el manejo de los medios de interacción digital. (Manzueta, 2022)

La enseñanza de Lengua y Literatura y el aprendizaje social están profundamente interconectados, a través de esta asignatura, los estudiantes desarrollan habilidades de comunicación, empatía, pensamiento crítico y colaboración, que son esenciales para interactuar eficazmente con los demás y participar de manera significativa en la sociedad, a su vez mantienen relación con el conectivismo a través de la gamificación que se dirige al aprendizaje interactivo y dinámico en el aula. A la vez el constructivismo, dispone de un amplio abanico de herramientas digitales que facilitan la construcción del conocimiento como el acceso a la información, creación de contenidos, presentación multimedia y más recursos que encaminan el desarrollo de competencias. Al mismo

tiempo que el cognitivismo combinado con las TIC, ofrece un enfoque poderoso para la enseñanza de lengua y literatura, promoviendo un aprendizaje más profundo, interactivo y personalizado.

1.3 Bases legales

Constitución de la Republica del ecuador Art3 y Art 28

Ley Orgánica Educación Intercultural Art 6, Art 7, Art 10

El marco legal ecuatoriano establece un conjunto de normas y principios que orientan el uso de las Tics en el ámbito educativo, algunas de las principales leyes y normativas que regulan el uso de las TIC en la educación en Ecuador están en la Constitución, que establece el derecho a la educación en sus artículos 3 y 28 que manifiestan sobre los deberes primordiales del Estado Ecuatoriano; como garantizar sin discriminación alguna el derecho a la educación y a su vez responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos.

Por lo tanto la Ley Orgánica de Educación Intercultural en su artículo 6 se refiere que toda persona tiene acceso a la educación pública y de calidad y en el artículo 7 literal o; expresa que en toda institución estos derechos deben de contar con estrategias educacionales flexibles, y por último el literal a del artículo 10 todos tienen derechos a acceder a procesos de capacitación, actualización, formación continua, mejoramiento pedagógico y académico en todos los niveles y modalidades según las necesidades del sistema nacional de educación y reconoce la importancia de las TIC como herramienta para el desarrollo del conocimiento.

La integración de las teorías del constructivismo y conectivismo en el proceso de enseñanza - aprendizaje ofrece una base teórica firme para diseñar experiencias de aprendizaje, enfatiza la construcción del conocimiento autónomo y dinámico en un entorno digitalizado. Esto lo precisa la LOEI en uno de los principios (Ministerio de Educación, 2015) La investigación, construcción y desarrollo continuo del conocimiento garantizan el fomento de la creatividad, la innovación

educativa y la formación científica, promoviendo la investigación y la experimentación como pilares fundamentales (p. 11).

Así pues, las teorías del aprendizaje en la era digital no son excluyentes, sino complementarias. Las diferentes teorías pueden ser aplicadas simultáneamente para abordar las diversas necesidades de los estudiantes y las múltiples formas en que el conocimiento puede ser adquirido y compartido. La tecnología permite una mayor flexibilidad y personalización en la educación, integrando principios de múltiples teorías para crear experiencias de aprendizaje más completas y efectivas. Pues, concuerda con otro de los principios de la LOEI, (Ministerio de Educación, 2015):

El interaprendizaje y el multiaprendizaje son vistos como medios clave para fortalecer las capacidades humanas a través de la cultura, el deporte, la tecnología, la comunicación y el conocimiento, impulsando así el desarrollo individual y colectivo (p. 9).

Surge con ello la necesidad urgente de una formación continua que garantice el cumplimiento del Art. 347, numeral 8 (Constitución de la República del Ecuador , 2021) que establece: “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.” (p. 168).

De esta manera se dará cumplimiento a lo que establece Constitución de la República del Ecuador (2021) en el Art. 347, numeral 8 sobre el sistema educativo nacional:

Tendrá como propósito desarrollar capacidades individuales y colectivas que promuevan el aprendizaje y la generación de conocimientos, saberes y cultura. El sistema educativo se centrará en el sujeto que aprende, operando de forma flexible, dinámica, incluyente y eficaz (p. 168).

1.4 Bases conceptuales

1.4.1 Herramientas digitales

Revisadas las teorías de aprendizaje que sustentan la estrategia, se concluye que todas aportan al cambio de los métodos pedagógicos tradicionales. Esto responde al interés actual del docente por innovar con herramientas digitales en Lengua y Literatura. Este proceso no es imposible, pero necesita aplicar estrategias pedagógicas que emergen al combinar las capacidades tecnológicas con los objetivos educativos tradicionales, buscando mejorar tanto la experiencia de enseñanza como los resultados de aprendizaje de los estudiantes. Lo ideal es que los docentes se adapten a las exigencias del entorno digital, facilitando el acceso a recursos literarios. Esto permite crear entornos interactivos que fortalecen la comprensión y el análisis crítico. Así, se potencia un aprendizaje más significativo y participativo. No obstante, el docente no pudo adaptarse a lo desconocido, la poca o nada familiaridad con las herramientas y entornos digitales, reduce la posibilidad que logren un dominio adecuado de estas tecnologías y guiar eficazmente a sus estudiantes. Se debe considerar también que:

Las herramientas digitales pueden facilitar significativamente el proceso de enseñanza, siempre que se consideren los conocimientos previos de los estudiantes, su etapa de desarrollo y el contexto sociocultural en el que aprenden. Esto resalta la relevancia de que el docente posea conocimientos en psicología educativa, ya que la selección adecuada de las herramientas tecnológicas depende del campo formativo en el que se apliquen y de las características individuales del alumnado. (Carcaño, 2021).

Por consiguiente, el éxito de utilizar las herramientas digitales en el aula, radica en el uso adecuado y educativo que se puede dar, cuyo compromiso radica en el docente al aplicar una metodología interactiva de acuerdo al nivel educativo, al área de aprendizaje y al contexto escolar, la contraparte le corresponde al padre de familia, que es quien también se involucra en la construcción del aprendizaje, en particular cuando se trabaja con niños, es el encargado de supervisar el acceso,

filtros de contenido, seguridad en línea y demás factores. La mayor responsabilidad la tiene el docente, porque debe garantizar que la enseñanza de lengua y literatura será una experiencia enriquecedora, significativa y creativa para el estudiante, preparándolos para los desafíos del mundo digital. El docente al ser el mediador del entre el aprendizaje y la tecnología, juega un papel fundamental.

Sin embargo, el uso de herramientas digitales no se limita a trasladar el aula tradicional al entorno virtual; implica el diseño de una metodología distinta, basada en la planificación estratégica de tareas y actividades pertinentes. En este nuevo escenario, el docente asume el rol de tutor o facilitador del aprendizaje, mientras que el estudiante se transforma en un actor activo y autónomo del proceso formativo (Romo et al., 2023, p. 317, citado por Kruszewska et al., 2022).

Entre el vasto conjunto de recursos digitales que se pueden utilizar con distintas actividades y características, pero con el mismo fin: desarrollar las habilidades del siglo XXI. Tales como creación de presentaciones, en Canva, Genially, Gamma; juegos interactivos para la retroalimentación y evaluación en Quizizz, ¡Kahoot!, ClassDojo; para la edición de videos WeVideo, Animaker, Powtow; las herramientas de colaboración como Padlet, Jamboard. Así mismo se pueden crear entornos virtuales de aprendizaje, también llamados plataformas EVA, con contenidos educativos y actividades interactivas, entre ellos está Moodle, Canvas, Nearpod. “Estas plataformas educativas de tipo virtual cuentan con una amplia gama de herramientas que brindan la posibilidad de planificar, organizar y ejecutar cursos en línea” (Serna, 2021, p. 68).

Si bien, los recursos que nos ofrece la tecnología son diversos, se han mencionado los más comunes en el medio, de los cuales el docente puede elegir el que más cumpla con sus expectativas, que vaya en relación a los objetivos de aprendizaje y en función de las habilidades y la efectividad que

se cree en la vida del estudiante, no solo se necesita que el niño sea un mero receptor de información a través de un video, de una presentación animada, de una aplicación de gamificación o sólo de que pueda responder un cuestionario en línea, la visión de esta investigación va más allá, de lo contrario estaríamos repitiendo el protocolo de la enseñanza tradicional, lograr el aprendizaje académico con la diferencia de utilizar otros recursos. Más bien se trata de apuntar a una preparación para el futuro, y eso se consigue de manera integral, con el desarrollo personal, social y emocional. A esto se suma, una acelerada implementación de la Inteligencia Artificial en todos los ámbitos vivenciales. El estudiante debe estar consciente que IA nos facilita las herramientas para un aprendizaje personalizado, nos permite automatizar tareas; pero, se las debe implementar de manera ética y con pensamiento crítico. La investigación de Mujica (2021) mediante la aplicación de un cuestionario a 36 encuestados revela que:

Una fuerte debilidad observada en la institución objeto de estudio, es que los docentes, carecen de liderazgo motivacional, ya que son poco constructores de buenos significados. Son esos significados novedosos y profundos, los que permiten al docente (líder), despertar en los estudiantes el entusiasmo por sus ideas, la identificación con su obra, la necesidad de acompañarlo en la acción transformadora del aula. (p. 68)

Esta conclusión no está fuera de la realidad de las instituciones ecuatorianas, por lo que es indispensable que los docentes deban ir a la vanguardia tecnológica, desde luego, si el propósito es salir de la zona de confort con una metodología tradicional y ajustarse a la innovación educativa, esto demanda apoyarse en los recursos digitales para recibir los beneficios para optimizar una educación integral. La estrategia de investigación surge como un enfoque pedagógico que pretende reformar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y literatura, basada en una metodología mediada por la tecnología y fundamentada en las teorías de aprendizaje para

aprovechar e integrar las bondades digitales ajustadas a los estilos de aprendizaje. El reto es crear ambientes de aprendizaje plenos y colaborativos, con estudiantes motivados ante la diversidad de recursos innovadores que se utiliza en el aula para transformar el conocimiento en aprendizaje significativo en conexión con el mundo digital.

1.5 Conclusiones del Capítulo I

Al concluir este primer capítulo, hemos podido comprender que enseñar Lengua y Literatura en la actualidad requiere mucho más que seguir una planificación o aplicar métodos tradicionales. En un mundo cada vez más atravesado por lo digital, es evidente que las herramientas tecnológicas se convierten en aliadas fundamentales para transformar la experiencia educativa. Sin embargo, esta transformación no ocurre por sí sola. Como docentes, tenemos el reto de adaptar nuestras prácticas, comprender las nuevas dinámicas de aprendizaje y, sobre todo, conectar con nuestros estudiantes desde una mirada más integral.

A lo largo de esta revisión teórica, diversos autores han coincidido en la importancia de repensar el rol del maestro. Carcaño (2021) señala que el uso adecuado de herramientas digitales debe considerar las características del estudiante y su entorno, lo que nos recuerda que la tecnología, por sí sola, no garantiza un aprendizaje significativo. En esa misma línea, Romo et al. (2023), retomando a Kruszewska et al. (2022), destacan que no se trata de trasladar el aula al espacio virtual sin más, sino de diseñar experiencias que motiven, involucren y despierten en los estudiantes el deseo de aprender de forma activa y colaborativa.

Hemos visto también que existen recursos digitales sumamente valiosos: desde presentaciones interactivas hasta plataformas que permiten diseñar entornos de aprendizaje virtuales. Herramientas como Genially, Kahoot!, Padlet o Nearpod abren la posibilidad de crear clases más



dinámicas y participativas. Pero su efectividad dependerá, como lo menciona Serna (2021), del propósito pedagógico con el que se utilicen.

No podemos dejar de lado la reflexión que plantea Mujica (2021), quien evidenció que muchos docentes aún carecen de un liderazgo motivacional que los impulse a innovar. Esta realidad, que también hemos observado en contextos educativos ecuatorianos, nos invita a salir de la zona de confort y a asumir con responsabilidad la tarea de formarnos continuamente, de atrevernos a cambiar, y de liderar con pasión e intención transformadora.

Este capítulo ha sido, sin duda, el punto de partida necesario para justificar nuestra estrategia. No buscamos solo introducir herramientas tecnológicas por moda o exigencia institucional. Nuestra intención es más profunda: generar un cambio metodológico que respalde una educación más humana, crítica y conectada con el presente. Una educación donde los estudiantes no sean meros receptores de contenidos, sino protagonistas activos de su proceso formativo.

En definitiva, esta etapa de la investigación nos deja una certeza: es posible lograr una enseñanza de Lengua y Literatura enriquecedora y significativa, siempre que exista el compromiso docente de innovar con sentido pedagógico, apoyados en teorías sólidas y recursos digitales pertinentes. El verdadero desafío es construir, junto a nuestros estudiantes, experiencias que los preparen no solo para aprobar una materia, sino para enfrentar la vida con pensamiento crítico, creatividad y sensibilidad.

CAPÍTULO 2

Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico

En este capítulo se presentará la metodología de la investigación y el estudio diagnóstico, aspectos fundamentales para garantizar el rigor y la validez del estudio. Según (Gallardo Echenique, 2017), la metodología de la investigación científica es la disciplina que proporciona a los investigadores un conjunto de conceptos, principios y normas que permiten desarrollar sus estudios de manera estructurada y efectiva.

En este sentido, considerando la problemática planteada, se ha seleccionado un marco metodológico adecuado que guiará el proceso investigativo, asegurando un enfoque coherente y sistemático. Como señala (Guadalupe Guerrero Davila, 2014), "una investigación bien diseñada no solo responde a preguntas, sino que también genera nuevo conocimiento aplicable al contexto de estudio". A continuación, se detalla la metodología adoptada en la investigación.

2.1. Conceptualización y Operacionalización de las Variables y Categorías

Nota aclaratoria sobre abreviaturas:

Para una mejor organización y comprensión de la información presentada en las tablas de operacionalización de variables, se han utilizado las siguientes abreviaturas: DI hace referencia al cuestionario aplicado durante el diagnóstico inicial, mientras que PI corresponde al cuestionario aplicado en la etapa de pos implementación. Asimismo, las dimensiones A, B y D mencionadas en la guía de observación hacen alusión a los aspectos observados relacionados con la estrategia metodológica (A), la interacción docente-estudiante (B) y la motivación del estudiante (D), respectivamente. Estas abreviaturas permiten identificar con precisión la fuente de los datos que sustentan cada indicador evaluado en el estudio.

Tabla 1 Operacionalización de las Variable dependiente

Variable dependiente: Proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura			
Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura	Estrategia metodológica utilizada	Adaptación pedagógica y variedad de recursos empleados en el aula	Cuestionario a docentes (Diagnóstico Inicial: P.1, P.2, P.4, P.9, P.10) Guía de observación (Dimensión A) – Durante implementación y Pos implementación Entrevista a la directora del subnivel media – Pos implementación
	Interacción docente-estudiante	Nivel de participación del estudiante en actividades digitales y colaborativas	Cuestionario a estudiantes (Diagnóstico Inicial: P.2, P.7 / Pos implementación: P.1, P.7) Guía de observación (Dimensión B) – Durante implementación y Pos implementación
	Motivación del estudiante	Grado de motivación e interés del estudiante por el uso de herramientas digitales	Cuestionario a estudiantes (DI: P.4, P.5, P.6 / PI: P.3, P.4, P.8) Guía de observación (Dimensión D) – Durante implementación y Pos implementación

Elaborado por Autores.

Tabla 2 Operacionalización de las Variables independiente

Variable independiente: Estrategia metodológica con herramientas digitales			
Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Estrategia metodológica con herramientas digitales	Diseño pedagógico de la estrategia	Pertinencia y adecuación de la estrategia al contexto educativo	Escala de valoración por expertos (validación) Guía de observación (Dimensión A) – Durante implementación y Pos implementación Cuestionario a docentes (DI: P.2, P.4) Cuestionario a estudiantes (DI: P.2, P.3) Encuesta pos implementación a estudiantes (PI: P.1, P.2, P.7) Guía de observación (Dimensión A) – Durante implementación y Pos implementación
	Integración de herramientas digitales	Variedad, frecuencia y pertinencia del uso de recursos digitales	Cuestionario a docentes (DI: P.5, P.6 / PI: P.1, P.5)
	Capacitación docente	Nivel de preparación y comodidad del docente para integrar herramientas digitales	Cuestionario a docentes (Pos implementación: P.3, P.4) Cuestionario a estudiantes (PI: P.3, P.4, P.7) Guía de observación (Dimensión D) – Durante implementación y Pos implementación Entrevista a la directora del subnivel media – Pos implementación
	Impacto en la práctica docente y en el aprendizaje	Cambios observables en la participación, motivación y desempeño estudiantil	

Elaborado por Autores.

2.2 Enfoque de la investigación

En nuestro estudio adoptamos un enfoque mixto, porque consideramos que comprender la realidad educativa requiere mirar tanto lo medible como lo vivencial. Por ello, combinamos técnicas cuantitativas, que nos permitieron obtener datos concretos sobre el uso de herramientas digitales, con técnicas cualitativas, a través de las cuales recogimos las percepciones y experiencias de docentes y estudiantes. Esta integración metodológica nos permitió tener una mirada más completa del fenómeno y entender no solo qué ocurre en el aula, sino también cómo lo viven quienes forman parte del proceso educativo.

2.3 Alcance de la Investigación

Planteamos nuestra investigación con un alcance exploratorio, descriptivo y explicativo, ya que nuestro propósito fue avanzar desde el reconocimiento del problema hasta su comprensión más profunda. Primero, exploramos cómo se están utilizando actualmente las herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura. Luego, describimos las prácticas pedagógicas observadas y los recursos disponibles en el aula. Finalmente, analizamos cómo estas herramientas inciden en la motivación, la participación y el aprendizaje de los estudiantes. Creemos que este enfoque nos permitió no solo observar, sino también interpretar los efectos reales de la integración tecnológica en el proceso educativo.

2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación

Nuestra investigación fue de campo, porque trabajamos directamente en la realidad educativa de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guachapala. Esta cercanía nos permitió observar de primera mano cómo se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje y qué papel juegan las herramientas digitales en él. También fue de carácter aplicado, ya que no nos limitamos a describir una situación, sino que diseñamos una estrategia metodológica con el objetivo de mejorarla.

Finalmente, seguimos un diseño transversal, evaluando los efectos de la estrategia en un periodo específico, lo que nos permitió comparar los cambios antes y después de su implementación. Esta combinación nos brindó una base sólida para comprender la situación y proponer soluciones concretas.

.2.5 Métodos empleados y sus propósitos

2.5.1 Métodos teóricos

Para respaldar esta investigación, se recurrió al uso de métodos teóricos que facilitaron el análisis y la organización del conocimiento vinculado a la incorporación de herramientas digitales en el proceso educativo. Gracias a estos enfoques, fue posible construir una base conceptual coherente que da sustento a la estrategia metodológica y a su implementación dentro del entorno escolar analizado.

Entre los principales métodos teóricos utilizados se incluyen:

2.5.1.1 Análisis y síntesis: Fueron utilizados con el fin de examinar, estructurar y resumir el conocimiento disponible en torno al uso de herramientas digitales en los procesos de enseñanza. A través del análisis, se identificaron estudios previos relevantes, y mediante la síntesis se consolidó un marco de referencia que permitió establecer la pertinencia de la estrategia en el ámbito educativo.

2.5.1.2 Método deductivo: Este método permitió partir de principios teóricos generales sobre las metodologías digitales aplicadas a la educación y su incidencia en el aprendizaje, con el propósito de arribar a conclusiones relevantes para la realidad concreta de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guachapala. Gracias a este enfoque, fue posible situar la investigación dentro del marco de las tendencias pedagógicas actuales y establecer vínculos entre los conceptos analizados y su aplicación directa en el entorno del aula.

2.5.1.2 Método inductivo: A través de la observación directa de experiencias específicas en el aula y la recolección de datos empíricos, fue posible reconocer ciertos patrones y tendencias relacionadas con la eficacia del uso de herramientas digitales. Estas evidencias sirvieron como base para establecer principios generales que respaldan y fortalecen la validación de la estrategia metodológica planteada.

2.5.2 Métodos Empíricos

Para obtener información relevante sobre cómo se aplican y perciben las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se recurrió al uso de técnicas como encuestas, entrevistas y la observación directa en el entorno educativo.

2.5.2.1 Encuesta:

Se aplicó encuestas para estudiantes y docentes en la etapa del diagnóstico inicial con el fin de asegurar que la recolección de información sea precisa y confiable, se elaboraron y aplicaron diversos instrumentos de investigación cuidadosamente estructurados.

2.5.2.2 Entrevista: Se aplicó la entrevista a la directora del área del Subnivel Media, Lcda. Diana Pesantez, con el propósito de conocer la perspectiva institucional frente a la implementación de herramientas digitales en las clases de Lengua y Literatura.

2.5.2.3 Observación directa: Se elaboró una guía específica de observación que permitió registrar elementos relevantes del entorno educativo, como la interacción entre docentes y estudiantes, la incorporación de herramientas digitales en la planificación y desarrollo de las clases, así como la eficacia de las estrategias pedagógicas aplicadas.

2.5.3 Método estadístico

Para analizar los datos obtenidos en esta investigación, se empleó la estadística descriptiva, ya que permite organizar, resumir y presentar la información de manera clara y comprensible. Este

método fue adecuado para interpretar los resultados de los cuestionarios aplicados a estudiantes y docentes, así como los datos obtenidos a través de entrevistas y observaciones.

2.5.3.1 Estadística descriptiva

Las técnicas utilizadas incluyeron la tabulación de frecuencias, que facilitó el conteo de respuestas por categoría; el uso de porcentajes, para visualizar la proporción de participantes que compartían ciertas opiniones; y la representación gráfica mediante gráficos de barras y circulares, que ayudó a presentar los resultados de forma visual y accesible. Estas herramientas permitieron identificar patrones, evaluar percepciones y comparar los datos del diagnóstico inicial con los resultados posteriores a la implementación de la estrategia metodológica. Estas herramientas estadísticas contribuyeron al análisis comparativo entre el diagnóstico inicial y final, permitiendo evaluar el impacto de la propuesta metodológica implementada.

2.6 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

2.6.1 Cuestionarios:

Los cuestionarios fueron aplicados a estudiantes y docentes. En el caso de los estudiantes, se enfocaron en conocer su acceso a dispositivos, frecuencia de uso de herramientas digitales, percepción sobre su utilidad y actitudes frente a la tecnología. En el caso de los docentes, las preguntas se centraron en su formación en TIC, experiencias de integración tecnológica en el aula y valoración sobre su impacto en el aprendizaje.

2.6.2 Guion de entrevista:

La entrevista dirigida a la directora del subnivel media permitió obtener información cualitativa sobre las políticas institucionales, el compromiso de la institución con la innovación pedagógica y la visión directiva respecto al uso de tecnología en la enseñanza.

2.6.3 Guía de observación:

Mediante este instrumento se observaron directamente las clases, lo que permitió identificar buenas prácticas, dificultades y el nivel real de integración de herramientas digitales en la dinámica pedagógica.

2.7 Delimitación de la población y la muestra

2.7.1 Población

La población de este estudio estuvo conformada por los 283 estudiantes que integran la comunidad educativa de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guachapala. Este grupo representó el universo sobre el cual se aplicaron los instrumentos de recolección de datos y se centró el análisis de la estrategia metodológica implementada.

2.7.2 Muestra

Al momento de definir la muestra, decidimos trabajar directamente con los 36 estudiantes de quinto año de Educación Básica, distribuidos en los paralelos A y B. Consideramos que, por su nivel escolar, apertura al uso de herramientas digitales y participación activa en el aula, este grupo era el más adecuado para nuestra investigación. Esta elección nos permitió observar de manera cercana y significativa cómo influye la integración de la tecnología en su proceso de aprendizaje.

Tabla 3 Total de Estudiantes de Quinto año de Básica en la Escuela Ciudad de Guachapala

Nivel	Subnivel	Grados	Número de estudiantes
Básica	Básica Media	Quinto A y B	36
Total de estudiantes			36

Nota: Representa el total de estudiantes de Quinto año de básica, año lectivo 2023 – 2024.

2.7.3 Muestreo no probabilístico

Para esta investigación se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia, seleccionando la muestra conformada por los 36 estudiantes de quinto año de Educación Básica, pertenecientes a los paralelos A y B. Esta elección se fundamentó en la disponibilidad de recursos y en el tamaño manejable del grupo, lo que permitió trabajar con la totalidad de la muestra sin necesidad de aplicar

técnicas de selección aleatoria. Este enfoque facilitó la recolección de información completa y relevante, garantizando una visión integral y representativa del contexto educativo estudiado.

2.8 Estrategia metodológica investigativa

▪ Etapa 1: Estudio Teórico

Se llevó a cabo un análisis bibliográfico sobre el uso de herramientas digitales en el ámbito educativo, así como sobre las metodologías activas aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta revisión teórica fue clave para sustentar conceptualmente la investigación y establecer los cimientos de la estrategia metodológica que se plantea.

▪ Etapa 2: Diagnóstico Inicial

Se emplearon cuestionarios, entrevistas y observación directa como instrumentos de recolección de datos, con el fin de conocer la situación actual respecto al uso de herramientas digitales en el entorno escolar. Estas técnicas permitieron recoger tanto información objetiva como percepciones de estudiantes y docentes sobre la utilidad y efectividad de estas herramientas en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

▪ Etapa 3: Modelación de la Estrategia

A partir de los hallazgos obtenidos en el diagnóstico inicial, se elaboró una estrategia metodológica orientada a incorporar herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta estrategia contempla estrategias puntuales para su aplicación en el aula, formuladas en función de las necesidades detectadas durante la etapa previa de investigación.

▪ Etapa 4: Diagnóstico Final / Validación

La estrategia metodológica se puso en práctica dentro del aula y su efectividad fue valorada posteriormente mediante cuestionarios aplicados tras su implementación, complementados con observaciones directas. Este proceso permitió analizar tanto las transformaciones en la percepción

y el rendimiento de los estudiantes, como las experiencias vividas por los docentes al integrar herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura.

2.9 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico: el análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnóstico.

2.9.1 Resultados de las Encuestas a Estudiantes

El diagnóstico inicial aplicado a los 36 estudiantes de quinto año de básica permitió evidenciar importantes limitaciones en la integración de herramientas digitales dentro del área de Lengua y Literatura. A través de un cuestionario estructurado en dos secciones uso de herramientas digitales y metodología de aprendizaje se identificaron patrones relevantes que justifican la necesidad de implementar una estrategia metodológica (Anexo 5).

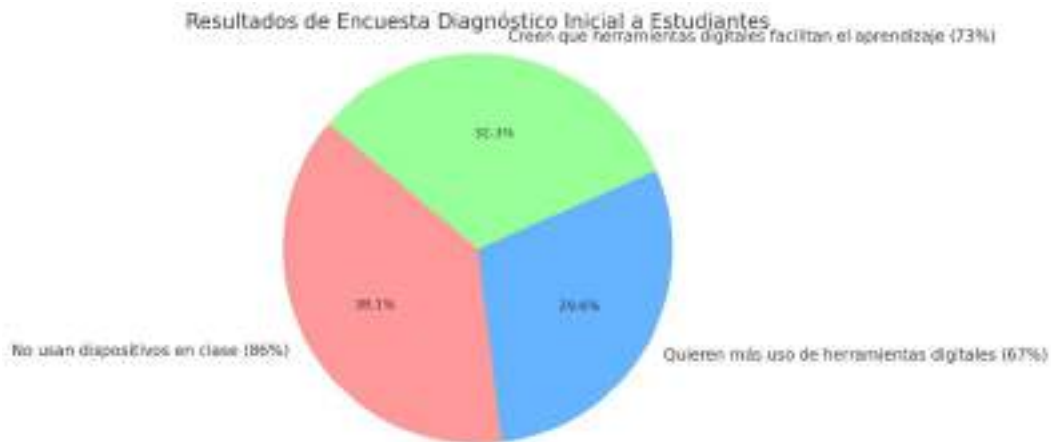


Figura 2 Resultados de Encuesta Diagnóstico Inicial a Estudiantes

- Dimensión: Estrategia metodológica utilizada
 - El 86% de los estudiantes no utiliza dispositivos electrónicos en clase, lo que demuestra una escasa adaptación pedagógica basada en recursos digitales.
 - El 66.6% indica que rara vez o nunca se usan herramientas digitales en sus clases, lo que refleja una práctica predominantemente tradicional.

- Solo el 27% utiliza recursos multimedia (videos o audios), mientras que el 73% no emplea ninguna herramienta tecnológica educativa, como plataformas o aplicaciones.
 - El 72% señala que no encuentra útiles las herramientas digitales actuales, lo cual podría asociarse a una aplicación deficiente o descontextualizada.
 - Sin embargo, el 67% manifiesta que le gustaría que se usen más herramientas digitales, evidenciando una disposición positiva frente a su integración futura.
- Dimensión: Motivación del estudiante
 - El 73% considera que el uso de videos, plataformas y actividades digitales facilita su aprendizaje, lo cual destaca el potencial de estas herramientas cuando son bien empleadas.
 - Entre las actividades preferidas destacan los videos educativos (53%), juegos digitales (28%) y libros electrónicos (22%), lo que permite identificar intereses que podrían guiar el diseño metodológico.
 - Los principales obstáculos son el desconocimiento en el uso de herramientas (45%) y los problemas de conectividad (44%), lo que sugiere acciones paralelas en capacitación y soporte técnico.
 - Dimensión: Interacción docente-estudiante
 - Solo el 17% de los estudiantes considera que su docente usa adecuadamente las herramientas digitales, mientras que el 67% cree que su uso es limitado o necesita mejorar. Esto sugiere que los docentes requieren apoyo en el fortalecimiento de sus competencias digitales.

2.9.2 Resultados de la Encuesta a Docentes de Lengua y Literatura

Dado que la muestra docente está conformada por dos profesores del área de Lengua y Literatura, los resultados se presentan tanto en forma cualitativa como cuantitativa, permitiendo triangular las percepciones con los hallazgos estudiantiles.

- Dimensión: Estrategia metodológica utilizada
 - A la pregunta sobre el uso de herramientas digitales, un docente respondió "a veces" (50%) y otro "rara vez" (50%), lo que evidencia que ninguno las utiliza de forma frecuente o sistemática.
 - Ambos docentes declararon utilizar únicamente recursos multimedia (videos, imágenes), sin emplear plataformas como Google Sites ni herramientas como Padlet o Educaplay.
 - Respecto a su percepción, uno considera que las herramientas digitales mejoran moderadamente el aprendizaje, mientras que el otro opina que su impacto es bajo, demostrando falta de convencimiento sobre su eficacia.
 - Los recursos más valorados por ambos son los videos educativos, lo que coincide con la preferencia manifestada por los estudiantes.
- Dimensión: Capacitación docente

Ambos docentes reconocieron que no han recibido capacitación constante, sino solo formación limitada o aislada.

A la pregunta sobre su nivel de comodidad al usar tecnología, uno indicó sentirse "poco cómodo" y el otro "cómodo", lo que sugiere que la falta de formación incide directamente en su seguridad al aplicar estas herramientas.

- Dimensión: Práctica pedagógica y metodologías activas

Respecto al uso de metodologías activas, ambos docentes indicaron usarlas "a veces" o "rara vez", priorizando actividades como aprendizaje colaborativo y ocasionalmente proyectos de investigación.

Uno de ellos aún prefiere el método tradicional, mientras que el otro combina actividades colaborativas con trabajos por proyecto.

Los principales obstáculos identificados fueron la falta de formación en TIC (ambos docentes), la conectividad limitada y falta de tiempo para planificar actividades digitales.



Figura 3 Resultados de Encuesta Diagnóstico inicial a docentes

2.10 Conclusiones del diagnóstico

El diagnóstico inicial realizado mediante encuestas a docentes y estudiantes, junto con la guía de observación aplicada durante la etapa de implementación, permitió evidenciar aspectos clave del proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, así como del uso de herramientas digitales como parte de una estrategia metodológica innovadora.

Respecto a la variable dependiente: Proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, las conclusiones se organizan en relación con sus tres dimensiones:

- Estrategia metodológica utilizada:

Según los resultados del cuestionario a docentes (DI: P.1, P.2, P.4, P.9, P.10) y la guía de observación (Dimensión A), se identificó una limitada variedad de recursos pedagógicos en el aula. Ambos docentes manifestaron utilizar herramientas digitales solo de forma ocasional, y el 86% de estudiantes indicó no utilizar dispositivos electrónicos en clase. Esto evidencia una baja adaptación pedagógica y el predominio de metodologías tradicionales.

- Interacción docente-estudiante:

De acuerdo con el cuestionario a estudiantes (DI: P.2, P.7) y la guía de observación (Dimensión B), la participación estudiantil fue mayoritariamente pasiva. Aunque los estudiantes expresaron interés por actividades colaborativas y digitales, estas no se implementaban con frecuencia, lo que limitó una interacción más activa y significativa en el proceso educativo.

- Motivación del estudiante:

El cuestionario a estudiantes (DI: P.4, P.5, P.6) y la guía de observación (Dimensión D) reflejaron una percepción poco favorable hacia el uso de herramientas digitales. El 72% de los estudiantes manifestó que no les resultaban útiles, aunque un 67% mostró interés en que se implementen más,

lo que indica una oportunidad clara para motivar a los estudiantes si se aplican estrategias tecnológicas contextualizadas.

En cuanto a la variable independiente: Estrategia metodológica con herramientas digitales, las conclusiones se relacionan con las siguientes dimensiones:

- Diseño pedagógico de la estrategia:

Aunque este aspecto fue evaluado posteriormente por expertos, en la fase diagnóstica inicial ya se evidenciaban carencias en la adecuación pedagógica de las prácticas docentes. La falta de recursos digitales y la baja planificación de actividades tecnológicas limitaron el desarrollo de propuestas didácticas pertinentes.

- Integración de herramientas digitales:

Según el cuestionario a docentes (DI: P.2, P.4) y a estudiantes (DI: P.2, P.3), la integración de herramientas digitales era mínima. Solo se usaban videos educativos de manera ocasional, sin explorar plataformas o recursos como Educaplay, Padlet o Google Sites.

- Capacitación docente:

Ambos docentes indicaron no haber recibido capacitación suficiente en el uso de herramientas digitales, tal como se refleja en el cuestionario a docentes (DI: P.5, P.6). Esta falta de formación constituye uno de los principales obstáculos en la implementación de estrategias metodológicas digitales.

- Impacto en la práctica docente y el aprendizaje:

Aunque este indicador se evaluó con mayor precisión en la etapa pos implementación, ya desde el diagnóstico inicial se observaban limitaciones en cuanto a la participación y motivación estudiantil, atribuibles a la escasa incorporación de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza.

CAPÍTULO 3

Presentación y validación de la estrategia

3.1 Fundamentación de la estrategia

La integración de herramientas digitales en el ámbito educativo en la era actual no es solo una alternativa, sino una necesidad imperante para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. No obstante, su incorporación en las aulas no puede ser improvisada, sino que requiere una planificación estratégica que garantice su uso eficaz. En este contexto, se presenta una estrategia metodológica dirigida a la integración de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura, enfocada en los docentes y estudiantes de quinto año de educación básica de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Guachapala.

El proceso de enseñanza de Lengua y Literatura enfrenta diversos desafíos, entre ellos, la motivación estudiantil, la diversificación de estrategias de enseñanza y la optimización del aprendizaje significativo. La presente estrategia metodológica busca responder a estas problemáticas mediante el uso de tecnologías digitales que fomenten la participación activa del estudiante y faciliten el desarrollo de competencias lingüísticas en un entorno dinámico e interactivo.

Esta estrategia metodológica representa un aporte innovador, ya que proporciona a los docentes de Lengua y Literatura un recurso estructurado con estrategias específicas para la integración de herramientas digitales en su práctica pedagógica. Su implementación no solo orienta el uso de tecnologías, sino que también establece objetivos y procedimientos claros para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Así, se espera que el uso de herramientas digitales en el aula tenga un impacto positivo en la motivación, comprensión y desempeño de los estudiantes en la asignatura.

3.2 Objetivos de la estrategia

3.2.1 Objetivo general

- Optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de quinto año de educación básica de la Escuela Ciudad de Guachapala, mediante la implementación de una estrategia metodológica basada en herramientas digitales como Educaplay, Padlet y Google Sites, que integre metodologías activas y la capacitación continua docente.

3.2.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar el contexto educativo y el nivel de competencia digital de docentes y estudiantes respecto al uso de herramientas tecnológicas en el área de Lengua y Literatura.
- Capacitar a los docentes en el uso pedagógico de Educaplay, Padlet y Google Sites, promoviendo su integración en metodologías activas como el aprendizaje colaborativo y el aula invertida.
- Implementar la estrategia metodológica en el aula a través de actividades digitales alineadas con los contenidos curriculares de Lengua y Literatura.
- Evaluar el impacto de la estrategia en el rendimiento académico de los estudiantes y en la mejora de la práctica docente, mediante el seguimiento y análisis de los resultados obtenidos.

3.3 Características de la estrategia

Enfoque Integral: La estrategia metodológica fue única por su enfoque integral, que combinó la integración de herramientas digitales con la capacitación continua de los docentes y la implementación de metodologías activas. Este enfoque permitió transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, no solo a través de la incorporación de nuevas

tecnologías, sino también empoderando a los docentes con las habilidades necesarias para usarlas de manera efectiva en sus clases.

Capacitación Continua: La estrategia no solo se centró en el uso de herramientas digitales, sino en la capacitación continua de los docentes para adaptar estas herramientas a las diferentes estrategias de enseñanza de Lengua y Literatura. A través de talleres prácticos y acompañamiento constante, los docentes adquirieron las competencias necesarias para integrar las herramientas digitales de manera efectiva en su práctica pedagógica. Esta formación constante garantizó que los docentes estuvieran bien preparados para enfrentarse a los desafíos tecnológicos y metodológicos del aula.

3.3.1 Metodologías Activas

Aprendizaje Colaborativo: Durante el proceso, se implementó el aprendizaje colaborativo como una de las metodologías clave. Los estudiantes asumieron un rol protagónico, trabajando juntos en tareas que fomentaron el desarrollo de habilidades críticas y reflexivas. Utilizando herramientas digitales como Padlet, los estudiantes compartieron ideas, debatieron conceptos y trabajaron en proyectos colaborativos, lo que fortaleció sus capacidades de trabajo en equipo y su pensamiento crítico.

Aula Invertida: Se empleó la metodología de aula invertida, facilitando que los estudiantes llegaran mejor preparados a las clases mediante el acceso a materiales teóricos previos en plataformas como Google Sites. Esto permitió optimizar el tiempo de interacción en el aula, ya que los estudiantes ya habían revisado los contenidos antes de la clase, lo que permitió a los docentes enfocarse más en actividades prácticas y en la resolución de dudas.

Inclusión y Participación: La estrategia ofreció múltiples oportunidades para que todos los estudiantes, independientemente de sus estilos de aprendizaje, se involucraran activamente en el

proceso educativo. Al utilizar herramientas digitales accesibles y metodologías como el aprendizaje colaborativo y el aula invertida, se logró una participación más equitativa en el aula. Los estudiantes tuvieron la posibilidad de participar de manera activa, ya sea creando contenidos en Padlet o participando en actividades interactivas a través de Educaplay.

Innovación en la Evaluación: La estrategia se destacó por su enfoque innovador en la forma de evaluar, utilizando herramientas digitales como Educaplay, que hicieron las evaluaciones más dinámicas y personalizadas. Esto permitió a los docentes hacer un seguimiento continuo del aprendizaje de los estudiantes, brindando una retroalimentación inmediata que resultó fundamental para su crecimiento.

Además, al integrar juegos interactivos en Educaplay y plataformas como Padlet y Google Sites, se logró que la evaluación fuera más que una simple medición de conocimientos. Estas herramientas fomentaron la creatividad, el trabajo en equipo y la reflexión crítica, creando un ambiente de aprendizaje más colaborativo y enriquecedor para los estudiantes.

3.4 Estructura de la Estrategia

La estrategia se organizó en cuatro fases fundamentales, cada una con acciones específicas que garantizaron una implementación eficaz y que se adaptó a las necesidades de estudiantes y docentes.

Figura 4 Fases de la Estrategia metodológica con



3.4.1 Fase 1: Diagnóstico y Sensibilización

Objetivo:

Conocer el contexto educativo y tecnológico de la institución.

Acciones:

- Aplicación de encuestas y entrevistas a docentes y estudiantes:

Se llevaron a cabo encuestas y entrevistas para evaluar el nivel de conocimiento y uso de herramientas digitales tanto por parte de los docentes como de los estudiantes. Estos instrumentos permitieron recopilar información valiosa sobre las habilidades digitales existentes y las necesidades formativas en la institución.

- Evaluación de percepciones sobre el uso de herramientas digitales:

Se realizó un análisis de las percepciones y actitudes hacia el uso de la tecnología en la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura. Esto incluyó identificar las expectativas, las barreras percibidas y las oportunidades para integrar herramientas digitales en las prácticas educativas.

- Sesiones de sensibilización:

Se organizaron sesiones de sensibilización con los actores educativos, para promover una actitud positiva hacia la tecnología educativa. Durante estas sesiones, se destacaron los beneficios del uso de herramientas digitales en el aula, se compartieron experiencias exitosas y se motivó a los participantes a adoptar nuevas metodologías digitales.

Los docentes mostraron una actitud positiva hacia la incorporación de nuevas tecnologías tras las sesiones de sensibilización.

Impacto Alcanzado:

Las acciones realizadas lograron promover una mayor apertura al cambio y una disposición positiva hacia el uso de nuevas tecnologías. Se creó un ambiente favorable para la implementación de la estrategia metodológica, generando interés y receptividad tanto en docentes como en estudiantes para experimentar con herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.4.2 Fase 2: Capacitación Docente

Público Objetivo:

Los profesores de Lengua y Literatura de la institución, directora de área del subnivel media.

Herramientas Introducidas:

Durante la capacitación, se presentaron y practicaron varias actividades con las herramientas digitales Padlet, Educaplay y Google Sites.

Metodología:

- Talleres teórico-prácticos para desarrollar competencias digitales:

Se realizaron sesiones formativas en las que los docentes no solo aprendieron la teoría sobre las herramientas digitales, sino que también practicaron su uso. Durante estos talleres, los profesores exploraron las plataformas, crearon recursos educativos y los adaptaron en la asignatura de Lengua y Literatura mediante una metodología activa y práctica.

- Capacitación mediante Zoom a cargo de los maestrantes:

Los maestrantes que llevaron a cabo esta investigación organizaron capacitaciones en línea a través de Zoom. Durante estas sesiones, se realizaron demostraciones en vivo y actividades prácticas sobre el uso de Padlet, Educaplay y Google Sites. Además, se ofreció un espacio para resolver dudas y compartir recomendaciones, logrando que los docentes se sintieran más seguros al utilizar estas herramientas en sus clases.

- Acompañamiento y mentorías durante la implementación de actividades digitales:

Se brindó un apoyo constante a los docentes mediante mentorías personalizadas. Los maestrantes que llevaron a cabo esta investigación fueron los encargados de brindar estos acompañamientos a los docentes de Lengua y Literatura durante la ejecución de las herramientas digitales seleccionadas, para guiarlos en la planificación e implementación de actividades en el aula, ofreciendo sugerencias, respondiendo preguntas y ayudando a adaptar las estrategias pedagógicas a las necesidades del proceso educativo.

- Resolución de dudas y apoyo en la creación de recursos digitales pedagógicos:

Se establecieron espacios específicos para que los docentes pudieran plantear sus inquietudes sobre las herramientas digitales. Asimismo, se les proporcionó asistencia directa en la creación de materiales educativos digitales, asegurándose de que estos recursos fueran didácticos, accesibles y estuvieran alineados con los objetivos curriculares.

Beneficio: Optimizar la confianza y autonomía de los docentes en el uso de las herramientas.

Con las capacitaciones, los docentes desarrollaron las competencias necesarias para utilizar la tecnología de manera efectiva y creativa en sus clases. Al mejorar sus habilidades digitales, pudieron diseñar actividades innovadoras, fomentar un aprendizaje más activo y adaptarse mejor a las necesidades de sus estudiantes. Esto no solo fortaleció su práctica educativa, sino que también contribuyó a mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en el quinto año de básica de la institución Ciudad de Guachapala.

3.4.3 Fase 3: Aplicación en el Aula

- Participación Estudiantil:

Durante esta fase, los estudiantes participaron activamente en actividades colaborativas utilizando herramientas digitales. Se promovió la interacción y el aprendizaje significativo a través de actividades dinámicas basadas en los temas:

3.4.3.3 Actividades interactivas con Educaplay:

La plataforma Educaplay se utilizó como una herramienta clave para retroalimentar el aprendizaje de los estudiantes de quinto año de educación básica mediante juegos interactivos., para consolidar sus conocimientos de manera lúdica y motivadora.

Tipos de actividades implementadas:

1. Juegos educativos y cuestionarios interactivos:

- Se crearon juegos de asociación de palabras para que los estudiantes relacionaran verbos impersonales con sus usos en diferentes contextos.
- Mediante cuestionarios interactivos, los estudiantes identificaron y clasificaron oraciones unimembres y bimembres, lo que les permitió reforzar la comprensión de la estructura oracional.
- Se desarrollaron juegos de completar espacios en blanco, donde los estudiantes debían completar oraciones con los elementos gramaticales adecuados.

Estas actividades promovieron la participación activa y el pensamiento crítico en los estudiantes. Además, permitieron al docente monitorear el avance individual de forma inmediata y personalizada.

2. Sopas de letras y crucigramas digitales:

- Se diseñaron sopas de letras en las que los estudiantes debían encontrar términos clave relacionados con los temas de la clase, como “sujeto”, “predicado”, “verbo impersonal”, etc.
- Los crucigramas interactivos ayudaron a reforzar el vocabulario y la comprensión de las reglas gramaticales a través de pistas contextualizadas.

participativo, donde los estudiantes no solo adquirieron conocimientos sobre los temas propuestos, sino que también mejoraron sus habilidades comunicativas y colaborativas.

3.4.4 Fase 4: Evaluación Continua

Tipo de Evaluación: Evaluación formativa, continua y participativa.

Instrumentos Utilizados:

1. **Observación Directa:** Se realizó una observación constante de los estudiantes en el aula, evaluando los resultados académicos, el proceso de aprendizaje, la participación y el compromiso de los estudiantes durante las actividades. Esto permitió identificar de manera cualitativa el nivel de involucramiento de los estudiantes en las actividades digitales y su disposición para aprender a través de nuevas metodologías.
2. **Análisis de las creaciones generadas en Padlet y Google Sites:** Se llevó a cabo un análisis detallado de los recursos educativos aplicados por los estudiantes en Padlet y Google Sites. Se evaluó la creatividad, la originalidad y la aplicación de los conocimientos adquiridos. Los estudiantes crearon murales, participaron de forma crítica y colaborativa, los cuales fueron valorados en términos de su calidad, su coherencia con los contenidos tratados y la efectividad con que lograron transmitir sus aprendizajes.

Enfoque:

Retroalimentación constructiva y continua: Durante todo el proceso, se brindó retroalimentación constante a los estudiantes, tanto en los espacios digitales como en las sesiones presenciales. La retroalimentación no solo se centró en los resultados obtenidos, sino también en el proceso de aprendizaje y en la participación activa de los estudiantes. Esta retroalimentación ayudó a los estudiantes a corregir errores, mejorar sus técnicas de estudio y consolidar los conceptos aprendidos, al tiempo que los motivaba a continuar con su proceso de aprendizaje de



manera autónoma. Los ajustes realizados durante la implementación fueron clave para lograr una mayor integración de las herramientas digitales, con un incremento del 60% en la participación activa de los estudiantes.

3.5 Proyección Financiera

Al momento de diseñar nuestra estrategia metodológica, procuramos que fuera económicamente accesible y sostenible, evitando generar gastos innecesarios para la institución. Para ello, optamos por utilizar herramientas digitales gratuitas, como Padlet, Educaplay y Google Sites, que nos ofrecieron todas las funcionalidades necesarias para cumplir con los objetivos planteados sin recurrir a licencias pagadas ni software especializado.

La capacitación docente también se planificó bajo este mismo criterio. Fuimos nosotros, como autores de esta tesis, quienes brindamos el acompañamiento a los docentes utilizando recursos ya disponibles en la institución, lo cual permitió que todo el proceso se desarrollara sin costos adicionales.

La estrategia se llevó a cabo entre junio de 2024 y enero de 2025, dentro del marco de una investigación transversal, con una muestra de 36 estudiantes de quinto año de básica. Su implementación se concentró en cuatro sesiones de clase, lo que nos permitió evaluar el impacto sin requerir una inversión económica significativa.

Aunque el proyecto tuvo un tiempo de aplicación definido, los materiales digitales creados durante la intervención continuaron siendo útiles después de finalizada la estrategia. Esto permitió que tanto docentes como estudiantes siguieran accediendo a los contenidos trabajados, aprovechando al máximo los recursos generados.

Con base en esta experiencia, consideramos que nuestra propuesta es viable, replicable y de bajo costo, lo que la convierte en una alternativa realista para futuras intervenciones educativas en contextos similares.

3.6 Validación de la Estrategia

La validación de la estrategia metodológica centrada en la integración de herramientas digitales en el área de Lengua y Literatura fue un proceso integral, compuesto por tres fases complementarias: validación teórica, validación empírica y validación por juicio de expertos. Esta validación buscó garantizar la coherencia, pertinencia, aplicabilidad y efectividad de la propuesta, basada en los resultados del diagnóstico inicial y en el marco de las variables e indicadores definidos en el capítulo 2.

3.6.1 Validación Teórica

Esta fase tuvo como finalidad respaldar la estrategia metodológica desde fundamentos científicos y pedagógicos actuales, estableciendo su coherencia con teorías reconocidas del aprendizaje.

3.6.1.1 Teoría del Constructivismo (Jean Piaget y Lev Vygotsky):

El enfoque constructivista de Piaget y Vygotsky, que sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el cual los estudiantes construyen su conocimiento a partir de experiencias previas y de la interacción con su entorno, fue uno de los pilares que fundamentaron la estrategia. La integración de herramientas digitales permitió que los estudiantes participaran activamente en la creación de contenidos, favoreciendo la co-creación de conocimiento y el desarrollo de habilidades cognitivas superiores.

En la práctica, el uso de plataformas como Padlet y Educaplay permitió que los estudiantes compartieran sus ideas con otros, colaborando en la construcción colectiva del conocimiento. Estas herramientas, al facilitar la participación en un entorno digital interactivo, favorecieron la

interacción social que, según Vygotsky, es crucial para el aprendizaje. Además, la retroalimentación inmediata proporcionada por estas plataformas permitió que los estudiantes avanzaran en su zona de desarrollo próximo (ZDP), ya que pudieron recibir orientación constante mientras interactuaban con sus compañeros y los contenidos.

3.6.1.2 Aprendizaje Social (Albert Bandura):

El enfoque del aprendizaje social de Albert Bandura, que plantea que el aprendizaje no solo ocurre por experiencia directa, sino también mediante la observación de otros, también estuvo presente en la validación de la estrategia. La integración de herramientas digitales interactivas como Google Sites y Padlet permitió a los estudiantes compartir sus producciones y observar las de sus compañeros, favoreciendo el aprendizaje por imitación y modelado.

Los docentes, al actuar como guías y modelos en el proceso digital, jugaron un papel esencial en la aplicación de esta teoría. A través de ejemplos prácticos y orientación, los profesores modelaron las competencias y actitudes que los estudiantes debían desarrollar. Esta interacción no solo se limitó al ámbito presencial, sino que también se extendió al entorno digital, donde los estudiantes pudieron aprender unos de otros, tanto al compartir como al observar los trabajos de sus compañeros. La metodología del aprendizaje colaborativo favoreció este tipo de interacción social, fomentando el trabajo en equipo y la cooperación, lo cual estuvo en total sintonía con la teoría de Bandura.

3.6.1.3 Teoría de la Carga Cognitiva (John Sweller):

La Teoría de la Carga Cognitiva de John Sweller, que propone que el aprendizaje es más efectivo cuando la carga cognitiva se optimiza, también sustenta la estrategia. Al integrar herramientas digitales que presentaban los contenidos de manera clara y estructurada, se minimizó la sobrecarga cognitiva de los estudiantes, facilitando su comprensión de los temas complejos.

El uso de plataformas como Educaplay, que ofreció actividades interactivas diseñadas para organizar y procesar la información de manera dinámica y visual, contribuyó a reducir la carga cognitiva. Las actividades interactivas permitieron que los estudiantes pudieran procesar y organizar la información a su propio ritmo, lo que les permitió comprender conceptos de manera más profunda y menos abrumadora. Esto se alineó perfectamente con la estrategia de Sweller de estructurar la presentación de la información de forma tal que se maximice la comprensión sin sobrecargar la memoria de trabajo.

3.6.2 Validación Empírica

La validación empírica se realizó tras la implementación de la estrategia, mediante la aplicación de encuestas pos implementación a estudiantes y docentes, entrevistas a autoridades institucionales y observaciones en aula. Esta fase fue esencial para evaluar el impacto real de la propuesta en el contexto escolar.

3.6.2.1 Análisis de los resultados de encuestas y guía de observación, post-implementación de herramientas digitales

Se aplicaron cuestionarios a 36 estudiantes y 2 docentes de Lengua y Literatura, con indicadores que midieron percepción, motivación, participación y uso de herramientas digitales.

Principales resultados docentes:

- Ambos docentes afirmaron usar regularmente herramientas digitales en clase tras la implementación.
- Reportaron una mejora en la participación y rendimiento del estudiantado.
- Identificaron como principal dificultad la necesidad de formación continua.

A continuación, los gráficos que muestran la aceptación y buenos resultados tras la implementación de Google Sites, Padlet y Educaplay en las clases de Lengua y Literatura.

3.6.2.3 Análisis de la Entrevista a la Directora

La entrevista a la Lcda. Diana Pesantez (Anexo 12) aportó una visión institucional estratégica.

Confirmó que:

- Las herramientas seleccionadas facilitaron el aprendizaje autónomo y colaborativo.
- Los docentes mostraron apertura, aunque con necesidad de capacitación.
- Los estudiantes mejoraron su desempeño y motivación.
- Se recomienda extender la estrategia a otros grados.

Esta entrevista reafirma que la propuesta tiene respaldo no solo técnico y pedagógico, sino también institucional, lo cual fortalece su sostenibilidad.

3.6.2.4 Conclusiones de la validación empírica

Asimismo, se evidenció que la participación activa del estudiantado aumentó significativamente, ya que las herramientas digitales utilizadas favorecieron un entorno más interactivo y dinámico. Actividades como foros en Padlet, juegos en Educaplay y recursos organizados en Google Sites incentivaron una mayor implicación en el proceso de aprendizaje, facilitando que los estudiantes expresaran sus ideas y colaboraran entre sí. Este cambio fue confirmado tanto por la percepción positiva recogida en las encuestas como por las observaciones sistemáticas realizadas durante y después de la implementación.

En cuanto al desempeño docente, se observó un proceso de evolución progresivo. A pesar de algunas dificultades iniciales, relacionadas principalmente con el manejo técnico de las herramientas digitales y la planificación de actividades innovadoras, los docentes demostraron disposición para adaptarse y mejorar su práctica. Con el apoyo institucional y la capacitación

recibida, lograron integrar recursos digitales con mayor seguridad, ampliando sus competencias pedagógicas y fortaleciendo la calidad de la enseñanza impartida.

Finalmente, cabe destacar que el impacto positivo de la estrategia metodológica no solo se reflejó en los indicadores individuales, sino en una mejora integral del ambiente de aprendizaje. La incorporación de tecnologías favoreció la autonomía del estudiante, promovió la creatividad y facilitó la retroalimentación constante. Sin embargo, los resultados también ponen de relieve la necesidad de dar continuidad a procesos de formación docente, así como de garantizar recursos tecnológicos adecuados en el aula, aspectos clave para asegurar la sostenibilidad de la propuesta a largo plazo.

3.6.3 Validación de la estrategia metodológica por expertos

La validación por juicio de expertos constituye una etapa crucial en el proceso de evaluación de una estrategia metodológica, ya que permite constatar su pertinencia, aplicabilidad, coherencia interna y relevancia didáctica, a partir de la valoración especializada de profesionales con experiencia en el campo educativo. En este estudio, la estrategia metodológica centrada en el uso de herramientas digitales para el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en quinto año de Educación Básica fue sometida a una validación rigurosa, cualitativa y cuantitativa, por parte de siete expertos académicos.

3.6.3.1 Proceso de validación

La estrategia fue presentada a los evaluadores tanto en formato físico impreso como en formato digital PDF, para garantizar un acceso completo y flexible al material. A su vez, se compartió con los expertos un enlace de Google Sites elaborado exclusivamente para la validación, el cual contenía el desarrollo completo de la estrategia, incluyendo los contenidos temáticos, recursos

digitales, actividades de clase y planificaciones que fueron trabajadas con los docentes y estudiantes del quinto año de básica en la Escuela Ciudad de Guachapala. Este sitio funcionó como una plataforma de consulta interactiva y dinámica, permitiendo a los evaluadores navegar por cada apartado y visualizar cómo se integra la estrategia con el entorno educativo real.

Los expertos contaron con un plazo de tres semanas para analizar la estrategia metodológica, teniendo la libertad de revisar el contenido de manera detallada y emitir sus valoraciones de forma reflexiva, considerando tanto los aspectos pedagógicos como su factibilidad técnica y adaptabilidad en diversos contextos escolares.

3.6.3.2 Instrumentos de evaluación

Para el análisis, se emplearon dos instrumentos estructurados:

Matriz de Evaluación por Par Académico, que valoró nueve dimensiones clave: Claridad, Objetividad, Actualidad, Organización, Suficiencia, Intencionalidad, Consistencia, Coherencia y Metodología. Esta matriz aplicó una escala cualitativa (Deficiente, Aceptable, Bueno, Muy Bueno, Excelente).

Ficha de Validación con Escala de Valoración (1 a 5), que evaluó siete criterios fundamentales:

- Claridad y coherencia
- Objetivos y alcance
- Relevancia y actualidad
- Exhaustividad
- Facilidad de uso
- Evaluación y retroalimentación
- Accesibilidad y adaptabilidad

Cada criterio fue acompañado de un indicador específico y valorado en una escala numérica del 1 al 5. El puntaje máximo era de 35 puntos; se estableció un mínimo de 30 puntos para considerar la estrategia como “aplicable”.

3.6.3.3 Resultados obtenidos

En la Matriz de Evaluación cualitativa, las categorías predominantes fueron “Muy Bueno” y “Excelente” en todos los ítems, destacándose especialmente la claridad de la estrategia, su organización pedagógica, y la actualización metodológica. No se registraron valoraciones en las categorías de menor rango (Deficiente o Aceptable).

En la Ficha de Validación cuantitativa, los puntajes otorgados por los expertos fueron: 35, 34, 26, 33, 33. Se obtuvo una media general de 32.2/35, con cuatro de los cinco expertos calificando la estrategia como aplicable. Solo un evaluador asignó una calificación de 26 puntos, argumentando que en algunas instituciones públicas aún persisten limitaciones relacionadas con el acceso a internet y equipos tecnológicos, lo cual podría dificultar la implementación plena de la estrategia metodológica en esos contextos específicos.

Tabla 4 Validación de expertos

Experto	Puntaje obtenido	Calificación (sobre 35)	Aplicabilidad	Observación Principal
Experto 1 (Anexo 17)	35	35/35	Aplicable	Estrategia totalmente aplicable y pertinente
Experto 2 (Anexo 19)	34	34/35	Aplicable	Se destaca la claridad y aplicabilidad metodológica
Experto 3 (Anexo 21)	26	26/35	No aplicable	Observa limitaciones en instituciones públicas por

3.6.3.4 Discusión

Este proceso de validación evidencia que la estrategia metodológica cumple con estándares académicos exigentes y es considerada aplicable en contextos educativos reales. La combinación del acceso físico y digital, junto con la navegación libre por el Google Sites, permitió a los expertos valorar no solo la estructura del documento, sino también su proyección práctica en el aula, lo que refuerza la validez ecológica del instrumento.

En términos generales, el juicio de expertos confirma que la estrategia es coherente, pertinente y flexible, capaz de integrarse en procesos educativos con apoyo tecnológico. Las observaciones recibidas permiten reforzar su aplicabilidad, especialmente en lo referente a condiciones tecnológicas institucionales, sin comprometer su estructura general ni su potencial de implementación.

Además, los criterios evaluados por los expertos guardan estrecha relación con los indicadores definidos en el capítulo 2. Por ejemplo, los aspectos de claridad, coherencia, organización y metodología corresponden a la adaptación pedagógica y variedad de recursos empleados; mientras que la evaluación de la accesibilidad y facilidad de uso se vincula con la motivación del estudiante y la frecuencia del uso digital. Asimismo, las observaciones cualitativas de los expertos refuerzan la pertinencia de la estrategia al contexto educativo, señalando que esta puede fomentar la participación activa, mejorar la motivación del estudiante y facilitar el desempeño docente en ambientes con recursos digitales, siempre que exista formación continua.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

- Se determinan las teorías pedagógicas, de aprendizaje y tecnológicas que fundamentan la propuesta metodológica con herramientas digitales. El constructivismo, el cognitivismo, el conectivismo y la teoría del aprendizaje social son consideradas bases fundamentales. Estas teorías permiten comprender cómo se construye el conocimiento en entornos digitales y el valor de la interacción social, según el análisis realizado por los autores de la presente investigación.
- Se caracteriza el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en quinto de básica, evidenciando una fuerte presencia de clases tradicionales y escaso uso de herramientas digitales. Los autores identificaron desafíos como la falta de formación docente, la infraestructura limitada y problemas de conectividad y acceso a dispositivos, elementos que condicionan la implementación de la propuesta.
- Se define la estructura de la propuesta basada en teorías del aprendizaje que orientan hacia un proceso más dinámico, participativo e interactivo. La propuesta se organiza en cuatro fases, incorporando Padlet, Educaplay y Google Sites como estrategias metodológicas, resultado del diseño de los autores, quienes además consideraron la capacitación docente como factor clave para el desarrollo de competencias digitales.
- Se valida la propuesta mediante triangulación teórica, empírica y de expertos, lo que refuerza su pertinencia. Los autores evaluaron su aplicación en un contexto real, observaron resultados positivos y consideraron los aportes de especialistas en tecnología educativa. Esta validación otorga confianza para su implementación y demuestra su potencial para mejorar el proceso educativo mediante el uso de herramientas digitales.

Recomendaciones

Capacitación docente en TIC: Los autores recomiendan que los docentes continúen su formación en el uso pedagógico de herramientas digitales como Padlet, Educaplay y Google Sites. No solo debe enfocarse en el manejo técnico, sino en su aplicación metodológica para potenciar el aprendizaje.

- Mejorar la infraestructura tecnológica: Para que la propuesta metodológica sea efectiva, los autores sugieren que la institución invierta en dispositivos como tabletas o computadoras, y en una conexión a internet estable que permita el uso fluido de herramientas digitales.
- Inclusión y accesibilidad: La implementación de tecnologías debe considerar a todos los estudiantes, incluidos quienes presentan necesidades educativas especiales. Los autores recomiendan usar plataformas con funciones accesibles como subtítulos, lectores de pantalla y ajustes en actividades.
- Evaluación continua del impacto: Se sugiere realizar un seguimiento periódico sobre el uso de Padlet, Educaplay y Google Sites, a fin de evaluar los resultados obtenidos y ajustar las estrategias de acuerdo con las necesidades del aula.
- Exploración de nuevas estrategias digitales: Los autores aconsejan explorar nuevas plataformas digitales y metodologías innovadoras. Herramientas como la inteligencia artificial o el aprendizaje adaptativo pueden mejorar la personalización educativa.
- Permanencia y escalabilidad de la propuesta: Se recomienda que la propuesta no se limite a un solo ciclo escolar. Los autores plantean su expansión a otros niveles y áreas del conocimiento, adaptándola a distintas realidades educativas.

Referencias bibliográficas

- Buelvas Romero, I., & Corzo Peralta, N. J. (2023). Fortalecimiento del aprendizaje basado en el pensamiento a través de una estrategia didáctica con la plataforma virtual Mil Aulas y recursos educativos digitales, dirigida a Los estudiantes de grado décimo de la Institucion Educativa Casimiro Raúl Maestre. (U. d. Cartagena, Ed.)
doi:<http://dx.doi.org/10.57799/11227/12433>
- Camacho Marin, R. (2020). Innovación y tecnología educativa en el contexto actual latinoamericano. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, vol. 26, pp. 460-472, 2020, vol. 26. Recuperado el 22 de agosto de 2024, de
<https://www.redalyc.org/journal/280/28064146030/html/>
- Carcaño, E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Revista vinculando*. Obtenido de https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html?utm_source=rss
- Cardozo Granados, A. L. (2023). Fortalecimiento de la producción narrativa por medio de Storytelling Digital, basado en el Constructivismo Social-Cognitivo, en los estudiantes de grado preescolar de la Institucion Educativa José Celestino Mutis de la ciudad de Bucaramanga. Universidad de Carteaena. Obtenido de
<https://hdl.handle.net/11227/17111>
- Coapaza Mamani, M. Y.-1. (09 de Marzo de 2024). Aprendizaje Activo y Participativo en el Aula. Editorial Idicap Pacífico. doi:<https://doi.org/10.53595/eip.015.2024>
- Constitución de la República del Ecuador . (2021).



- Covarrubias, R. A., & Bonals, L. P. (abril de 2021). Medios y redes sociales en la enseñanza-aprendizaje del inglés: valoraciones de estudiantes universitarios. *Revista de estudios y experiencias en educación, Rev. estud. exp. educ.* vol.20 no.43 Concepción abr. 2021(no.43 Concepción abr. 2021). Obtenido de <http://dx.doi.org/10.21703/rexe.20212043ariza7>
- Cruz, E. C. (06 de 01 de 2021). Conectivismo, ¿un nuevo paradigma del aprendizaje? *Desafios Revista Científica de Ciencias Sociales y Humanidades*.
doi:<https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.259>
- Duarte, J. E. (2024). La tecnología educativa: Antecedentes hasta la. *AcademiaEDU*. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/La%20tecnologi%CC%81a%20educativa.%20Antecedentes%20hasta%20la%20llegada%20de%20la%20Inteligencia%20Artificial.pdf>
- Enriquez, N. R. (2023). Implementación efectiva de las TIC en la educación para mejorar el aprendizaje: una revisión sistemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, Vol. 7 (Núm. 1). doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4862
- Fernández, I. M., Calvo, A. D., & Fernández, H. S. (05 de febrero de 2020). Interacción y uso de tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Revista Universidad de Murcia*, Vol. 38 Núm. 1 Marzo-Ju (2020). doi:<https://doi.org/10.6018/educatio.413441>
- Flores, E. M. (noviembre de 2023). Uso de herramientas de gamificación como estrategias para el aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes de tercer año de educación general básica en la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”. Obtenido de Repositorio digital Universidad Técnica del Norte: <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15268>



- Gaibor, D. A. (02 de junio de 2020). La tecnología educativa en tiempos de crisis. Scielo, Conrado vol.16 no.74 Cienfuegos mayo.-jun. 2020 Epub 02-Jun-2020.
doi:<http://ref.scielo.org/snfy3z>
- Gallardo Echenique, E. E. (Julio de 2017). Recuperado el 20 de septiembre de 2024, de repositorio.continental.edu.pe
- Gamarra, J. H. (12 de agosto de 2023). Capacidades de los sistemas educativos latinoamericanos para la aplicación de las herramientas digitales como el aula invertida. Preprints.
doi:<https://doi.org/10.31219/osf.io/q5zbx>
- Greenhow, C., & Livingstone, S. (2022). Teaching with Technology: Tools and Strategies.
- Guadalupe Guerrero Davila, M. C. (2014). Recuperado el 23 de 23 de 2024, de <https://books.google.es/books?id=DaGEBgAAQBAJ&lpg=PP1&ots=c-yUByN8HP&dq=una%20investigaci%C3%B3n%20bien%20dise%C3%B1ada%20no%20solo%20responde%20a%20preguntas%2C%20sino%20que%20tambi%C3%A9n%20genera%20nuevo%20conocimiento%20aplicable%20al%20contexto%20de>
- Guillen, F. (17 de 11 de 2020). Tecnologías de la Información y la Comunicación en contextos Educativos. Recuperado el 11 de agosto de 2024, de https://www.researchgate.net/publication/346443816_TECNOLOGIAS_DE_LA_INFORMACION_Y_LA_COMUNICACION_EN_CONTEXTOS_EDUCATIVOS/citation/download
- Guillen, F. (17 de 11 de 2020). Tecnologías de la Información y la Comunicación en contextos Educativos.
doi:https://www.researchgate.net/publication/346443816_TECNOLOGIAS_DE_LA_IN



FORMACION_Y_LA_COMUNICACION_EN_CONTEXTOS_EDUCATIVOS/citation
/download

Gutiérrez, H. C. (2011). Ebook. Recuperado el 15 de noviembre de 2024, de

https://books.google.es/books?id=adUqEAAAQBAJ&lpg=PT9&ots=E_pUGZouG-&dq=una%20investigaci%C3%B3n%20explicativa%20trasciende%20la%20mera%20descripci%C3%B3n%20de%20fen%C3%B3menos%2C%20ya%20que%20su%20prop%C3%B3sito%20es%20comprender%20las%20causas%20y%20con

Hidalgo, T. A., & Contreras, A. M. (2023). Uso de la tecnología educativa para el proceso de

aprendizaje en línea dirigido a estudiantes de Bachillerato. Scielo. Obtenido de

http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2073-60612023000100011&script=sci_arttext

Johana Ortiz, L. L. (2023). Aporte del conectivismo al proceso de enseñanza y aprendizaje

durante el confinamiento causado por la pandemia Sars-Cov-2: una revisión de la

literatura. Anales de la Real Academia de Doctores de España, 296. Obtenido de

[https://www.rade.es/imageslib/PUBLICACIONES/ARTICULOS/V8N2%20-](https://www.rade.es/imageslib/PUBLICACIONES/ARTICULOS/V8N2%20-%2006%20-%20AO%20-%20ORTIZ_conectivismo.pdf)

[%2006%20-%20AO%20-%20ORTIZ_conectivismo.pdf](https://www.rade.es/imageslib/PUBLICACIONES/ARTICULOS/V8N2%20-%2006%20-%20AO%20-%20ORTIZ_conectivismo.pdf)

Loachamin, L. A., Bazantes, L. F., Reyes, A. R., Quilambaqui, R. G., & Anguisaca, A. M. (05 de

diciembre de 2023). Desafíos y oportunidades en la educación ecuatoriana postpandemia:

una perspectiva desde la docencia y la tecnología educativa. MENTOR revista de

investigación educativa y deportiva , . doi:<https://doi.org/10.56200/mried.v2i5.5984>

LOPEZ MOROCHO, L. R. (2025). El rol del método inductivo como vínculo entre las teorías

educativas y las prácticas de aula (Piaget y Vygotsky).

doi:<https://doi.org/10.17163/soph.n38.2025.01>



- Manzueta, A. M. (2022). Teoría del aprendizaje desde las perspectivas de Albert Bandura y Burrhus Frederic Skinner: vinculación con aprendizaje organizacional de Peter Senge. UCE Ciencia. Revista De Postgrado, 10(3). Obtenido de <https://uceciencia.edu.do/index.php/OJS/article/view/295>
- Martínez, P. C. (2022). Desafíos de la educación virtual en Latinoamérica. Revista Cátedra. doi:<https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3487>
- McCracken, D. M. (2023). Collaborative Learning with Technology. doi:<https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-023-00430-5>
- Mejía, P. M., & Vaca, A. C. (Junio de 2023). Recuperado el 11 de noviembre de 2024, de <https://sustentabilidadyambiente.wordpress.com/wp-content/uploads/2023/10/librito-investigacion-15-08-2023-1.pdf>
- Ministerio de Educación. (2015). Ley Orgánica de educación intercultural. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Montoya, M. S., McGreal, R., & Agbu, J. F. (2022). Horizontes digitales complejos en el futuro de la educación 4.0. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia. doi:<https://doi.org/10.5944/ried.25.2.33843>
- Mujica, R. (2021). Clasificación de las Herramientas Digitales en la Tecnoeducación. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0. Obtenido de <https://doi.org/10.37843/rted.v1i1.257>



- Mulumeoderhwa, E. (2024). El conectivismo digital en los procesos de enseñanza y aprendizaje: principios y aportes pedagógicos. *Revista Latinoamericana Ogmio*. Obtenido de <https://idicap.com/ojs/index.php/ogmios/article/view/306/355>
- Palazuelo Ginzo, D. (2022). La Gamificación en Educación Primaria: aprendiendo y jugando con las ciencias. Repositorio Institucional de la Universidad de Oviedo. Recuperado el 2024 de agosto de 24, de <http://hdl.handle.net/10651/64333>
- Pineda, M. (2024). El Exelearning en la enseñanza de la lengua y literatura en el quinto grado de educación general básica. *Sinergia Académica*, 242.
- Rivera Rodríguez, A. V. (abril de 2024). Uso de herramientas digitales para el desarrollo de los ejes del currículo nacional de Educación Inicial II, con base en el principio de autonomía del método Montessori. doi:<http://181.198.77.137:8080/jspui/handle/123456789/2339>
- Romero, W. J., & Hormaza, J. A. (10 de abril de 2022). Impacto de las tecnologías disruptivas en el proceso de enseñanza - aprendizaje: caso UTM online. *Revista Científica UISRAEL, RCUISRAEL vol.9 no.1* . doi:<https://doi.org/10.35290/rcui.v9n1.2022.513>
- Romo, G., Rubio, C., Gómez, V., & Nivel, M. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión. *Polo del conocimiento*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9205944>
- Serna, R. E. (2021). Plataformas Educativas: Herramientas Digitales de Mediación de Aprendizajes. *Hamut´ay*. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v8i3.2347>
- Sousa Santos, S., Peset González, M. J., & Muñoz Sepúlveda, J. A. (2021). La enseñanza híbrida mediante flipped classroom en la educación superior. *Revista de Educación*.