



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN FORMACIÓN TÉCNICA Y PROFESIONAL

TRABAJO DE TITULACIÓN

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

TEMA

**Uso de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento en el proceso de enseñanza-
aprendizaje de Lengua y Literatura**

Autor/es:

Lcdo. George Castillo Arboleda

Tutor/a:

Mgtr. Miguel Baque Arteaga

ECUADOR

2024



La Universidad para todos





DEDICATORIA

Dedico esta maestría a mi esposa e hijos, a las personas que quiero, quienes han sido los pilares fundamentales para poder culminar esta meta en mi vida profesional; a mi querida hija Ninibeth Castillo en especial porque es la razón de sentirme orgulloso de poder obtener este título ya que fue mi apoyo incondicional cuando ya quería darme por vencido.

A mis padres Amador Castillo Gómez y Dra. Ángela Arboleda Farías quienes fueron mi fuente de inspiración y sabiduría, aunque no están físicamente conmigo su espíritu y su amor siempre estarán junto a mí.

George Castillo Arboleda



AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios porque ha sido mi guía y me ha dado la fortaleza para seguir adelante.

A mi Universidad Bolivariana del Ecuador, a todos los docentes que me transfirieron sus conocimientos mediante las clases especialmente a mi tutor de tesis Miguel Eduardo Baque, por guiarme durante el desarrollo de mi tesis.

Y para finaliza, también agradezco a mi hija Ninibeth Castillo Proaño, por dedicarme su tiempo y ayuda durante todo el proceso que duró mi maestría.

Todo esto hace que me incentive a seguir adelante en mi carrera profesional.

George Castillo Arboleda





RESUMEN

En la actualidad, las tecnologías digitales forman parte de la vida cotidiana de una sociedad, y su adhesión son parte del debate de los aspectos cognitivos, pedagógicos, tecnológicos, entre otros. En el campo educativo la inclusión de las tecnologías digitales suponen una relación que permiten mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

La presente investigación se realizó con el objetivo de determinar la importancia del uso de las TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna” de la parroquia Pedro J. Montero, durante el periodo lectivo 2023-2024.

El desarrollo de esta investigación se basó en una metodología de investigación Cualitativa-Cuantitativa; ya que se pretendió analizar las características del uso de las TAC para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes; también analizar la percepción de los docentes y estudiantes sobre el uso de estas herramientas tecnológicas educativas. Se utilizó como instrumento la entrevista dirigida a docentes y una encuesta dirigida a los estudiantes del 10mo. año de Educación Básica.

Se concluyó que, el diseño de una guía didáctica basada en la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura, ayudó a identificar las carencias de los estudiantes en el uso de herramientas digitales educativas para mejorar su aprendizaje, así como las limitaciones de los docentes en el uso de tecnologías avanzadas para innovar en sus métodos de enseñanza. Asimismo, se concluyó que la propuesta de crear una guía didáctica fundamentada en la gamificación es de suma relevancia para elevar la comprensión lectora de los estudiantes.

Palabras claves: TAC – Enseñanza-Aprendizaje, Lengua y Literatura, Gamificación



ABSTRACT

Nowadays, digital technologies are part of the daily life of a society, and their adhesion are part of the debate of cognitive, pedagogical, technological aspects, among others. In the educational field, the inclusion of digital technologies implies a relationship that allows improving the teaching-learning processes of students.

This research was conducted with the objective of determining the importance of the use of ICT in the teaching-learning process of Language and Literature in the students of General Basic Education of the Educational Unit "Emilio Isaías Ahibanna" of the parish Pedro J. Montero, during the school year 2023-2024.

The development of this research was based on a Qualitative-Quantitative research methodology; since it was intended to analyze the characteristics of the use of ICT to improve the teaching-learning process of Language and Literature of the students; also to analyze the perception of teachers and students on the use of these educational technological tools. An interview directed to teachers and a survey directed to students of the 10th year of Basic Education were used as instruments.

It was concluded that, the design of a didactic guide based on gamification to improve the teaching and learning process of Language and Literature, helped to identify the shortcomings of students in the use of educational digital tools to improve their learning, as well as the limitations of teachers in the use of advanced technologies to innovate in their teaching methods. Likewise, it was concluded that the proposal to create a didactic guide based on gamification is of great relevance to increase students' reading comprehension.

Keywords: TAC, Teaching-Learning, Language and Literature, Gamification



ÍNDICE GENERAL

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.....	ii
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	iii
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES).....	iv
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
ÍNDICE GENERAL.....	x
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiv
LISTADO DE ANEXOS.....	xv
INTRODUCCIÓN.....	1
Justificación del problema.....	3
Planteamiento del problema.....	5
Objeto de la investigación.....	7
Objetivo general.....	7
Planteamientos hipotéticos.....	7
Declaración de las variables.....	8
Objetivos específicos de la investigación.....	8
Identificación de los métodos a emplear.....	8



CAPÍTULO 1	10
MARCO TEÓRICO.....	10
1.1. <i>Antecedentes Históricos</i>	10
1.2. <i>Antecedentes Referenciales</i>	12
1.2.1. TAC.....	12
1.2.2. Lengua y Literatura	13
1.2.3. TAC y proceso de enseñanza aprendizaje	13
1.2.4. Las TAC como método en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.....	14
1.2.5. Beneficios de las TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje	15
1.2.6. Rol del docente ante el uso de las TAC en el proceso de enseñanza aprendizaje ...	16
1.3. Base Teóricas	19
1.3.1. <i>Teorías de Aprendizaje</i>	19
1.4. Tecnologías aplicadas al proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura	22
1.5. Nuevos Modelos Pedagógicos	25
1.6. Base Legal.....	26
CAPÍTULO 2.....	27
METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....	27
2.1. Operacionalización de las variables	27
2.2. Enfoque de investigación.....	27
2.3. Alcance de la investigación	27
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación.....	27
2.5. Métodos de investigación	28



2.6.	Instrumentos de investigación.....	28
2.7.	Población y Muestra.....	28
2.8.	Tipo de muestreo.....	29
2.9.	Criterios de inclusión y exclusión.....	29
2.10.	Unidad de análisis.....	29
2.11.	Procedimiento de recopilación de información.....	29
2.12.	Análisis y Discusión de Resultadod.....	30
CAPÍTULO 3		57
PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA		57
3.1.	Modelación de la Propuesta.....	57
3.1.1.	Presentación de la Propuesta.....	57
3.1.2.	Fundamentación Teórica de la Propuesta	61
3.1.3.	Presupuesto.....	63
3.1.4.	Desarrollo de la Propuesta	63
3.4.	Evaluación de la Propuesta.....	82
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		84
CONCLUSIONES.....		84
RECOMENDACIONES.....		86
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		87
ANEXOS		95



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Competencias digitales de los docentes	19
Tabla 2 Rúbrica de evaluación de experto 1	65
Tabla 3 Rúbrica de evaluación de experto 2	68
Tabla 4 Rúbrica de evaluación de experto 3	71
Tabla 5 Rúbrica de evaluación de experto 4	74
Tabla 6 Gamificación de la actividad 1	77
Tabla 7 Gamificación de la actividad 2	79
Tabla 8 Gamificación de la actividad 3	81



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	¿Has tenido acceso a recursos digitales en tus clases virtuales?.....	44
Figura 2	¿Consideras que la enseñanza virtual es efectiva para mejorar su aprendizaje?.....	45
Figura 3	¿Con qué frecuencia considera usted que utiliza las TAC en sus clases?	46
Figura 4	¿Has participado en actividades en línea con otros estudiantes?	47
Figura 5	El dominio de habilidades que tiene en el manejo de las TAC es:	48
Figura 6	¿Has participado en cursos o clases virtuales en tu institución educativa?	49
Figura 7	¿Cree que es importante utilizar elementos multimedia como proceso de formación? .	50
Figura 8	¿Cómo expresas tu relación con las TAC en el aprendizaje de Lengua y Literatura? ..	51
Figura 9	¿Ha escuchado acerca de las TAC en clases?	52
Figura 10	¿Los docentes hacen uso de las herramientas para fortalecer sus habilidades?.....	53
Figura 11	¿Considera que los docentes fomentan el uso de las TAC fuera del aula de clases? ...	54
Figura 12	¿Qué importancia tiene el uso de las TAC en el aprendizaje?	55
Figura 13	¿Consideras que el proceso de aprendizaje se daría mejor con el uso de las TAC?	56
Figura 14	Lectura: "La Isla de Plástico"	78
Figura 15	Lectura: "El Hilo Rojo del Destino"	80
Figura 16	Lectura: "La Isla de Plástico"	82



LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1 Cuadro de Operacionalización de las Variables.....	95
Anexo 2 Desglose de indicadores en entrevista a docentes de Lengua y Literatura.....	99
Anexo 3 Desglose de indicadores en encuesta a estudiantes del 10mo. de EGB.....	101
Anexo 4 Formato de entrevista dirigida a docentes de la Unidad Educativa.....	103
Anexo 5 Formato de encuesta dirigida a estudiantes del 10. de EGB.....	106
Anexo 6 Carta de aceptación de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibama”.....	107
Anexo 7 Carta de Consentimiento: Docente 1.....	108
Anexo 8 Carta de Consentimiento: Docente 2.....	109
Anexo 9 Carta de Consentimiento: Docente 3.....	110
Anexo 10 Carta de Consentimiento: Docente 4.....	111
Anexo 11 Carta de Consentimiento: Docente 5.....	112
Anexo 12 Evidencias fotográficas.....	113
Anexo 13 Evidencia de encuesta realizado en Google Forms.....	115
Anexo 14 Formato de rúbrica de evaluación de expertos.....	116



INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, la implementación de recursos tecnológicos digitales en las instituciones educativas han venido avanzando con mayor rapidez y teniendo mayor protagonismo en el ámbito educativo, a través de desarrollo de herramientas tecnológicas que hoy en día tienen mucha relevancia dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y que permiten alcanzar los objetivos establecidos por las instituciones educativas. Estas tecnologías de aprendizaje también han traído consigo grandes cambios y desafíos que obligan a los docentes y estudiantes a adaptarse a las nuevas exigencias que exige una sociedad cada vez más globalizada y responder ante estas necesidades desde los entornos educativos.

El Ministerio de Educación (2016), destaca dentro del currículo nacional, la importancia que tiene el juego sobre la lectura para desarrollar estas capacidades en los escolares; por lo que consideran importante que se implementen programaciones didácticas en las áreas de educación a partir del desarrollo de un sinnúmero de actividades que permitan potencializar estas habilidades de comprensión lectora en los alumnos (p. 14). El desarrollo de nuevas habilidades pedagógicas que incluya el uso de herramientas tecnológicas va a permitir el desarrollo cognitivo óptimo y potencializar las competencias en el uso de tecnologías para el aprendizaje y contribuir a su desarrollo intelectual.

De acuerdo a un estudio realizado por Hernández (2019), sobre el uso didáctico de las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento por los docentes que imparten clases en el área de la educación básica secundaria y media, con el objetivo de determinar la importancia en el uso de estas herramientas didácticas en los estudiantes; estudio que se llevó a cabo a través de una investigación descriptiva y con un diseño de campo transeccional con una muestra de 135 docentes del nivel de educación básica y secundaria de las instituciones educativas públicas y



privadas, a través de la aplicación de una Escala del uso didáctico de las TAC en los docentes.

En este estudio se llegó a la conclusión que, los docentes que usas las tecnologías para el aprendizaje tienen mayor facilidad para impartir las materias de Lengua, Literatura e Inglés.

A partir de esto, surge el interés por llevar a cabo este trabajo de información para investigar la importancia del uso de las TAC en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura; específicamente con los docentes de las materias de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Emilio Isaiás Ahibanna” de la parroquia Pedro J. Montero, durante el periodo lectivo 2023-2024.

Este trabajo de investigación se realizó en diferentes apartados que se describen a continuación:

En el apartado de la introducción se abordó la presentación del trabajo de investigación, además de la problemática actual que existe por la cual estará regido el presente trabajo de investigación, los objetivos a los que se quiere alcanzar en esta investigación, la descripción de la variable independiente y dependiente, además de la sistematización del problema, los métodos que se utilizarán para el desarrollo de este trabajo, además de la descripción de la población, muestra y el tipo de investigación.

En el Capítulo 1 se detalló todo lo relacionado investigación teórica, en el que se describirán los datos históricos relacionados con el tema de investigación, los antecedentes referenciales en el que se detallará cada uno de los temas que tienen relevancia con la presente investigación, además de las bases teóricas que sustentan el desarrollo de este trabajo, las diferentes herramientas tecnológicas didácticas que existen actualmente, además las bases legales que le dan un sustento al desarrollo de esta investigación.

En el Capítulo 2 se describió todo lo relacionado a la metodología de investigación donde se presentará el cuadro operacional de variables, el enfoque investigativo así como el alcance de la misma, la justificación del tipo de investigación, además de los métodos e instrumentos para la recopilación de la información, también se detallará la población y la muestra objeto de esta investigación, así como los criterios de inclusión e inclusión de la muestra a emplearse. En esta capítulo también se detallará la unidad de análisis de la investigación y el procedimiento que se utilizó para la recopilación de la información.

En el Capítulo 3 se detallará la presentación y validación de la propuesta de intervención, la misma que estuvo enfocada en una estrategia didáctica basada en la herramienta de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes. Dentro de este capítulo también se detalló las conclusiones y recomendaciones para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Justificación del problema

En la actualidad, las TAC, cumplen un rol fundamental durante la enseñanza en las diferentes áreas, incluyendo en el ámbito de la Lengua y Literatura, sientas estas herramientas consideradas como un recurso didáctico para la interacción en clases y generar un aprendizaje significativo en los alumnos. A pesar que para la inclusión de estas tecnologías didácticas se requiere que los maestros cuenten con las competencias digitales necesarias para el avance de estas destrezas.

En América Latina y el Caribe, los estudiantes no tienen un buen progreso de las habilidades en el ámbito lingüístico y de la lengua y literatura, debido a la falta de motivación, interés y las herramientas necesarias para el desarrollo de estas habilidades en los estudiantes; los docentes también juegan un papel fundamental para el desarrollo del pensamiento crítico en estas

áreas ya que los docentes no demuestran mucho interés en el fortalecimiento de sus competencias digitales (Llvisaca, et al., 2023)

Según Villafuerte y Cayo (2022), en el Ecuador el desarrollo de destrezas lingüísticas se dan a partir de las diferentes herramientas tecnológicas didácticas se ha convertido en un reto en el ámbito académico, al ser considerada estas habilidades como las bases para el aprendizaje significativo de los estudiantes y el desarrollo del ser humano, es por ello que se requiere de una formación constante en el dominio de las TAC que permita dar respuestas a las necesidades de la sociedad actual, donde las nuevas tecnologías dan inicio al desarrollo de nuevas habilidades que permitan garantizar una educación de calidad que cumplan con los estándares educativos a nivel mundial.

De acuerdo con Cando y Lema (2018), hoy en día no todos los docentes se encuentran familiarizados con el dominio de las tecnologías educativas; consideran que aún existen docentes que utilizan metodologías tradicionalistas como la pizarra y las exposiciones con carteles, por lo que es necesario que los docentes cuenten con las competencias del dominio de las TAC. Por tal motivo que este trabajo de investigación se plantea realizar una evaluación a los docentes de las materias de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”, durante el periodo lectivo 2023-2024.

El impacto que tiene el desarrollo de esta investigación es de carácter socio-educativo, ya que se considera como un punto de partida para que se puedan desarrollar otras investigaciones que tengan relevancia con las variables tratadas en esta investigación, también va a permitir que se mejore la calidad de aprendizaje de lengua y literatura a través de las TAC. En este trabajo de investigación se analizará la percepción de los docentes acerca de estas herramientas pedagógicas para el aprendizaje de Lengua y Literatura, además de también determinar el

conocimiento que tienen sobre estas herramientas para el desarrollo de estas habilidades en los niños.

El desarrollo de este trabajo de investigación beneficiará directamente a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna” del periodo lectivo 2023-2024, ya que este estudio permitirá determinar el conocimiento y aplicación de estas tecnologías en clases.

La relevancia de esta investigación se ajusta en la importancia de las TAC, y determinar el uso que le dan los docentes. Además este trabajo de investigación también podrá ser ampliada en el desarrollo de nuevos estudios basados en otros campos de la docencia e incluso, los resultados obtenidos de este estudio permitirá que se planteen diferentes propuestas para optimizar la calidad educativa.

Planteamiento del problema

En la última década, el sistema educativo a nivel mundial se vio por el coronavirus Covid-19, afectando el desarrollo de la enseñanza tradicional como se la conocía, dando paso a la virtualidad afectando el desarrollo de las habilidades de los estudiantes, quienes fueron promovidos de años sin los conocimientos necesarios acorde al nivel en el que se encontraban. Según la UNESCO (2020), la crisis sanitaria provocada por el Covid-19 dio paso al cierre masivo de toda actividad en más de 190 naciones, con el propósito de impedir la difusión del virus en las personas. Aproximadamente 1.200 millones de estudiantes cambiaron sus clases presenciales a virtual; de esto, aproximadamente 160 millones de latinoamericanos.

De acuerdo a los datos presentados por el INEVAL (2017), del informe de Ser Bachiller, los estudiantes demostraron en sus exámenes que se encuentran en el nivel elemental; los resultados de estas pruebas relacionadas a los conocimientos de Lengua y Literatura, aproximadamente la mitad de los estudiantes evidenciaron tener un nivel bajo en el aprendizaje

de la lectura, es decir que estos estudiantes se encuentran en el nivel básico, así mismo muchos estudiantes evidenciaron tener bajos conocimientos relacionados a la literatura. He ahí la importancia en el desarrollo de este trabajo de investigación.

En base a lo mencionado, Zambrano y Vélez (2023), dentro de las problemáticas más comunes que existen en la actualidad, son las limitaciones que existen en el desarrollo y uso de las TAC y que afectan en el desarrollo de las habilidades relacionadas a la lengua y literatura y afecta el desarrollo del ser humano en las demás áreas de aprendizaje. Es por ello que estas herramientas didácticas tecnológicas se han convertido en una herramienta de alto impacto; estas herramientas también son fundamentales para captar la atención de los estudiantes y alcanzar los objetivos establecidos por la institución educativa.

Es por ello que, se ha evidenciado que este tema de investigación se ha presentado tanto a nivel mundial como a nivel nacional y tiene repercusión directa en los estudiantes. Es importante destacar que este trabajo estuvo enfocado con los docentes de las materias de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna” de la parroquia Pedro J. Montero, durante el periodo lectivo 2023-2024. En los cuales es que se ha evidenciado un bajo interés de los alumnos en la materia de Lengua y Literatura; y es así como surge la necesidad en el desarrollo de este trabajo de investigación.

Desde lo expuesto previamente, esta investigación se inicia con la siguiente interrogante: ¿Cuál es la importancia del uso de las TAC en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna” de la parroquia Pedro J. Montero, durante el periodo lectivo 2023-2024?

Precisión del tema

- **Área:** Educación



- **Línea de investigación:** Educación, Cultura, Tecnología e Innovación para la Sociedad
- **Sublínea de investigación:** Tecnología e Innovación Educativa
- **Universo:** Docentes de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”
- **Espacio:** Parroquia Pedro J. Montero, cantón San Jacinto de Yaguachi
- **Tiempo:** Periodo lectivo 2023-2024

Objeto de la investigación

El objeto de estudio este estudio es el uso de las herramientas tecnológicas aplicadas en el ámbito educativo para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de Lengua y Literatura en los estudiantes de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna” de la parroquia Pedro J. Montero, durante el periodo lectivo 2023-2024.

Objetivo general

Determinar la importancia del uso de las TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna” de la parroquia Pedro J. Montero, durante el periodo lectivo 2023-2024.

Planteamientos hipotéticos

Para llevar a cabo este estudio, se proponen las siguientes interrogantes de investigación:

- ¿Cuál es la importancia del uso de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento en el aula de clases?
- ¿De qué manera los docentes de la Unidad Educativa Emilio Isaías Ahibanna le dan uso a las TAC durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura?
- ¿Cuál es el grado de conocimiento de las competencias digitales que tienen los docentes de las materias de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Emilio Isaías Ahibanna?



Declaración de las variables

- **Variable Independiente:** Tecnologías de Aprendizaje y el Conocimiento (TAC)
- **Variable Dependiente:** Proceso de enseñanza-aprendizaje

Objetivos específicos de la investigación

- Analizar teóricamente la importancia del uso de las TAC en el aula de clases.
- Identificar el uso de las TAC durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”.
- Identificar el grado de conocimiento de las competencias digitales de los docentes de las materias de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”.

Identificación de los métodos a emplear

Los métodos que se utilizaron en este estudio sobre el uso de las TAC en el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna” durante el periodo lectivo 2023-2024, serán los métodos analíticos deductivos; ya que permitirán analizar cada una de las variables por separado y plantear soluciones en base a los resultados obtenidos.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población: 16 docentes de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna” durante el periodo lectivo 2023-2024.

Muestra: 4 docentes de la materia Lengua y Literatura

Tipo de investigación

El presente trabajo sobre el uso de las TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa

“Emilio Isaías Ahibanna” durante el periodo lectivo 2023-2024, se realizó a través de un tipo de investigación Descriptiva por medio del método de investigación Cuantitativo y de tipo No Experimental.

Principales aportes

Desde el ámbito educativo, el uso de las TAC contribuye directamente al proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura, a partir del uso de los recursos digitales educativos que están contempladas como parte de una propuesta actual en el ámbito de la innovación educativa. Además, el uso de estas ayudan a fortalecer el nivel de enseñanza en los alumnos y responden a las necesidades de llenar las brechas que existen y afecta en el cumplimiento de los objetivos establecidos por las instituciones educativa. Es por ello que, Jaramillo y García (2020) consideran que las tecnologías favorecen en la construcción del conocimiento individual y colectivo a través del uso de nuevas posturas teórico prácticas para hacer más eficaz el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Por lo antes expuesto, se evidencia la necesidad del desarrollo del presente trabajo de investigación como una manera de mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura de los alumnos de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna” durante el periodo lectivo 2023-2024.



CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Históricos

Desde hace mucho tiempo, las tecnologías vienen incrementando su presencia en el ámbito educativo, estas herramientas son las que han permitido que exista mayor diversidad de acceso a la educación y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, así mismo estos procesos han tenido diversos cambios en la aparición de las diferentes herramientas tecnológicas despertando el interés para el uso de estas herramientas a pesar de que en pleno siglo XXI, la mayor parte de las personas en especial desde los más niños vienen ligados con el uso de las tecnologías, a pesar de que esta se encuentra ligada en el ámbito educativo desde siglos atrás, estas han venido evolucionando muy rápidamente y cada día existen nuevas aplicaciones que facilitan el proceso educativo (Sarell, 2023).

La concepción de las tecnologías educativas tienen su origen en la década de los 40, para la formación militar de Estados Unidos, años en que se consideró necesario generar diferentes mecanismos para formar más soldados a través de la creación de diferentes programas para lograr los objetivos de la formación de los soldados. Para ello era necesario que se implementaran diversos materiales como equipo de audio y video, proyectores para la presentación de diapositivas o las denominadas filminas. Este tipo de educación llegó a su apogeo a partir de los años 60's donde se difundió el impacto social de la radio, prensa, cine, tv; lo que dio paso a la necesidad de conocimientos sobre estas herramientas tecnológicas (Torres & John, 2017).

Los orígenes de la aparición de las tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento abarcan desde lo que se conoce en la actualidad como la educación a distancia, lo que permitió



que de paso a la evolución de las herramientas tecnológicas que responden a las necesidades de los seres humanos. Este antecedente en el ámbito educativo de paso a la aparición de las tecnologías utilizadas para el aprendizaje; a mediados del siglo XIX en Inglaterra se inauguró la instrucción educativa a través de la vía correo postal, este tipo de instrucción estaba dirigida a las personas que se encontraban interesadas en el aprendizaje de la taquigrafía. Más adelante en el año 1878 en New York – Estados Unidos se inauguró los denominados procesos educativos “por correspondencia” (Ulloa, 2021).

Ulloa (2021), indicó que fue durante el siglo XX, a partir de las década de los 60’s que hubo el incremento de las actividades educativas en modalidad presencial, que se evidenciaron las falencias que existen en el sistema educativo debido a la desigualdad con las demás personas que no podían acceder a este modalidad educativa, durante esta época se desarrollaron diversos programas educativos para eliminar las brechas que existían, además de pensarse en las diferentes herramientas que ya existían para fortalecer los programas educativos en general.

A partir de las década de los 70’s con la aparición de la psicología conductista se desarrolló el enfoque técnico-racional que era diseñado para la evaluación de los procesos de enseñanza; durante esos años Skinner fue quien consideró a la psicología educativa como la aplicación de una tecnología humana en el aula de clases, la misma que se basaba en diferentes leyes que determinen el comportamiento humano; a partir de esto el autor también evidenció las falencias que las personas tenían respecto al dominio de los recursos informáticos debido al elevado costo que estos equipos tenían. Ya a partir de la década de los 80’s es que comenzó el incremento en la fabricación de computadoras personas haciendo que las herramientas informáticas sean parte de todas las áreas de desenvolvimiento de las personas, incluyendo en el ámbito educativo. (Nieto & Vergara, 2021)



En la actualidad, las tecnologías utilizadas en el ámbito educativo contribuyen a la planificación a través de los recursos tecnológicos y en los espacios determinados. Hoy en día existe una estrecha relación entre la tecnología y la educación que tiene como objetivo el conocimiento y dominio de las diferentes herramientas tecnológicas que permitan a los estudiantes aprender de una forma innovadora y actual; también contribuye a que las nuevas generaciones estén a la vanguardia en los procesos educativos, además permite que los docentes se encuentren más actualizados con las nuevas tecnologías y se autoeduquen y se encuentren a la par con el conocimiento de las tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento (Abarca, 2020).

1.2. Antecedentes Referenciales

1.2.1. TAC

Las TAC en el ámbito educativo son aquellas que permiten fortalecer las destrezas en los estudiantes que permitan tener la capacidad de resolución de problemas; estas herramientas también contribuyen al desarrollo de las capacidades de análisis, comprensión e interpretación ya que fomentan el pensamiento crítico con el fin de generar un aprendizaje significativo. El uso de las TAC en el aula de clases también contribuyen al desarrollo de aprendizajes innovadores que permiten desenvolverse en la sociedad de la globalización y la digitalización desde las instituciones educativas y la sociedad en general (Alcívar, et al., 2023).

De acuerdo con Reynoso y otros (2020), las TAC juegan un papel crucial en la facilitación del acceso a una educación global permitiendo que todos los estudiantes tengan una educación de calidad, además de la formación de los docentes para el fortalecimiento de las competencias digitales; estas competencias le permitirán al docente influenciar positivamente en el aprendizaje de los estudiantes al usar metodologías activas de enseñanza. Para ello es importante que se eliminen los paradigmas de enseñanzas tradicionales con el uso de la pizarra,



la tiza y los papelógrafos; los docentes deben entender que nos encontramos en la era de la digitalización, en la que la información a nivel mundial se encuentra con tal solo un click, es importante explotar estas herramientas en el ámbito educativo.

1.2.2. Lengua y Literatura

La Lengua y Literatura corresponde al estudio de la literatura castellana con el objetivo de desarrollar en el aula de clases como las habilidades del habla, lectura, escritura y escucha. Esta materia contribuye a que los estudiantes puedan acceder a los conocimientos ya que estas habilidades son la base para el desarrollo integral de las personas. En las instituciones educativas, la enseñanza aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura tiene como objetivo enriquecer el léxico culturas de los estudiantes, fomentar los hábitos de lectura y escritura, además de la creatividad e imaginación (Ministerio de Educación, 2018).

Según Sumba y Lima (2016), la Lengua Literatura hacen referencia a dos realidades diferentes pero a que su vez, van de la mano y se integran como elementos de la comunicación en cualquier entorno; de esta manera el aprendizaje de la Lengua y Literatura son considerados como un elementos fundamental para el desarrollo de las personas a través de la interacción de las personas con los demás. Por lo tanto, se considera a las personas como un ente activo que es capaz de transformar la realidad a través del uso de la palabras.

1.2.3. TAC y proceso de enseñanza aprendizaje

Las TAC se encuentran estrechamente relacionadas con los procesos de enseñanza aprendizaje en el ámbito educativo, las mismas que facilitan a los alumnos la gestión de conocimientos adquiridos y la construcción de su propio aprendizaje a través de la experimentación con diferentes herramientas digitales innovadoras que fomente el aprendizaje reflexivo y solucionar los problemas de la sociedad actual. Hoy en día las TAC se encuentran al



servicio de la comunidad educativa buscando la no solo potencializar las habilidades en el dominio de las herramientas tecnológicas, sino que busca una formación integral convirtiendo a los estudiantes en protagonistas del proceso de aprendizaje y generadores de nuevos aprendizajes (Santana, et al., 2021).

1.2.4. Las TAC como método en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura

Según Zambrano y Vélez (2023), el conocimiento de las TAC en el aprendizaje de Lengua y Literatura cumplen un rol fundamental para el desarrollo de las habilidades para generar el aprendizaje significativo; se destaca la importancia que tiene el uso de los recursos tecnológicos en el ámbito educativo; para ello es importante también destacar la importancia de las diferentes metodologías de enseñanza aprendizaje que implique el dominio de estas herramientas a través de una preparación en curso del profesorado para atender a las exigencias de la sociedad actual, y fomentar en los estudiantes el pensamiento crítico y analítico dentro de la era tecnología en la que vivimos.

De acuerdo con Oña y otros (2022), el uso de las TAC en el aprendizaje de la Lengua y Literatura cumple un papel fundamental en la sociedad actual, ya que las nuevas tecnologías enfocadas en el ámbito educativo tienen un gran impacto tanto que inclusive es comparado como en los tiempos de la Revolución Industrial y también viene siendo considerado un tema de investigación desde hace varias décadas atrás debido a su interés y su impacto en la sociedad. Las TAC ofrecen una amplia gama de recursos para impulsar el aprendizaje significativo de los alumnos, además de varias herramientas para desarrollar proyectos colaborativos que permitan trabajar problemas que afectan a la sociedad, además de la interacción directa entre docentes y estudiantes desde cualquier parte del mundo.

Según Melguizo (2021), los estudiantes desde temprana edad deberían tener las bases sólidas en el aprendizaje de Lengua, Literatura y Escritura lo que favorecerá en el aprendizaje de nuevas materias durante su proceso de formación académica ya que estas materias son las bases para el desarrollo de la sociedad. Es por la utilización de las TAC ha preocupado a las autoridades del sistema educativo con el uso y dominio de las diferentes herramientas tecnológicas didácticas que fomenten el aprendizaje a través de una forma más interactiva; el docente también se convierte en un ente motivador en el uso de estas herramientas que contribuyan a los cambios de las estrategias y herramientas en el aprendizaje de la Lengua y Literatura.

Para adquirir competencias y destrezas en la utilización de las TAC en las instituciones educativas, se tiene que contar con los denominados Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), los mismos que son considerados como los espacios para el aprendizaje con estos recursos tecnológicos. Estas herramientas tienen como objetivo facilitar la creación de los diferentes repositorios como objeto de aprendizaje en las diferentes áreas, contribuir en la autoevaluación de los conocimientos obtenidos, también permiten ser una herramienta didáctica que permita la interacción entre los docentes y estudiantes a través de las actividades sincrónicas y asincrónicas, además de desarrollar nuevas formas de enseñanza para promover la participación activa de todos los estudiantes (Álvarez, 2017).

1.2.5. Beneficios de las TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Las TAC están generando cambios significativos en la educación, lo que requiere una adaptación constante por parte de todos los involucrados en el proceso educativo ante las nuevas demandas de una sociedad globalizada. La rapidez en la circulación de información y comunicación implica que las instituciones educativas, los estudiantes profesores y padres de



familia deban integrar estas tecnologías en su práctica pedagógica. A pesar de esto, los maestros muestran resistencia hacia su uso pedagógico, a pesar de su potencial para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes (Hernández, 2019).

Yoza y Vélez (2021), consideran que las TAC van más allá de aprender exclusivamente a usar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y apuestan por explorar estas herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento. Su relevancia se encuentra en su capacidad para elevar los logros académicos y fortalecer las competencias digitales. Se recomienda que los docentes seleccionen las herramientas adecuadas de acuerdo al área de estudio, las características de los alumnos y los recursos disponibles. Además, es fundamental que se mantengan actualizados debido a que este campo está en constante evolución.

La amplia diversidad en la forma en que se exhiben los contenidos educativos digitales ofrece a los educadores una extensa variedad de oportunidades para explorar las distintas estructuras y características de diseño en una variedad de formatos. Cualquiera que sea la naturaleza del contenido digital a ser diseñado a partir de las diferentes herramientas tecnológicas que se tengan a disposición, se propone hacer uso de la diversidad de formatos existentes que resulten atractivos y sean simples de comprender para quien participe de su exploración en el contexto actual (López, 2019).

1.2.6. Rol del docente ante el uso de las TAC en el proceso de enseñanza aprendizaje

El educador inmerso en los entornos virtuales está preparado para diseñar, implementar y evaluar cursos en modalidades en línea. Además de tener experiencia en plataformas digitales, cuenta con habilidades para crear materiales en formato digital y gestionar la comunicación en entornos web. Para alcanzar el éxito en la docencia de los ambientes virtuales de aprendizaje, se



requiere que el académico adquiera habilidades, destrezas, conocimientos y competencias ligadas a los aspectos pedagógicos, comunicacionales, tecnológicos y evaluativos, que permitan la implementación de las buenas prácticas educativas (Bailey, et al., 2021).

La labor del profesorado requiere el empleo de materiales educativos digitales, lo cual tiene un efecto significativo en el proceso de aprendizaje. Por tanto, es esencial que los profesores comprendan las características y ventajas de incorporar estos materiales en el aula, con el fin de evolucionar hacia un entorno más dinámico, adaptable y estimulante para todos los alumnos. La función del docente cobra una gran relevancia en el momento en que se realiza la selección de los contenidos y de las metodologías educativas sobre las que se centrará el proceso de enseñanza y aprendizaje (López, 2019).

El educador, al desempeñar funciones claves como facilitador, orientador y transmisor de conocimiento en la enseñanza, se posiciona como un componente esencial, especialmente debido a la necesidad de adaptarse continuamente al ritmo impuesto por los avances tecnológicos en distintos ámbitos del saber. Por tanto, este trabajo busca dar aportes para mejorar la enseñanza a través de las TAC en la educación básica secundaria y media colombiana, mediante el uso didáctico de éstas, como estrategia para motivar a los docentes hacia mejores prácticas educativas, y aprovechar el impacto de las TAC en la era digital (Hernández, 2019).

La introducción de las TAC en la labor docente alterará el papel del profesorado, ya que las estrategias empleadas en situaciones de enseñanzas convencionales pueden resultar insatisfactorias. El cambio de un entorno tradicional a uno tecnológico requerirá una redefinición de las responsabilidades del profesor donde sus actitudes, competencias y formación tendrán un impacto significativo en la adopción de la tecnología en su práctica educativa. Por lo tanto, el

profesor debe dejar de ser un instructor que domina los conocimientos, para convertirse en asesor, orientador, facilitador y mediador del proceso de enseñanza aprendizaje (Velasco, 2017).

1.2.7. Competencias digitales de los docentes

Las habilidades digitales son aquellas que abarcan el pensamiento computacional, el mismo que permita que las personas adopten un enfoque activo en el uso responsable de las tecnologías contribuya a la participación activa de las personas en la transformación digital. En la actualidad las diferentes tecnologías del aprendizaje y conocimiento forman parte de la vida cotidiana de las personas y por lo tanto, estas tecnologías también deben formar parte del proceso de enseñanza aprendizaje en las instituciones educativas para responder a las necesidades de la sociedad actual (Herrera, 2023).

Según Jaramillo y García (2020), el desarrollo de las competencias digitales en los docentes está enfocado en el uso de diversas metodologías que se centren en el uso de estrategias de estudio que permitan mejorar el desempeño académico de los estudiantes. Para promover el fortalecimiento de las habilidades digitales entre los docentes se requiere de capacitación y autoformación de los docentes en las herramientas digitales didácticas para que estos se conviertan en entes formadores del conocimiento en entornos virtuales; también es importante la autoformación por medio de las técnicas y estrategias que fortalezcan el desempeño de los estudiantes y la comunidad educativa en general.

Tabla 1

Competencias digitales de los docentes

Áreas	Competencias
Información	Conlleva habilidades relacionadas con la exploración, búsqueda y filtrado de información, así como con el almacenamiento y la recuperación de contenidos digitales.
Comunicación	Estas habilidades involucran la interacción a través de las tecnologías digitales, compartir información, colaboración mediante canales digitales y manejo de identidad digital.
Creación de contenidos	Se trata de la creación e incorporación de contenido, la comprensión de los derechos de autor y la habilidad en programación.
Seguridad	Comprende la salvaguarda de dispositivos, la salud y el entorno en el que se intercambian datos y contenidos.
Resolución de problemas	Se trata de habilidades relacionadas con la resolución de problemas técnicos, la innovación y la utilización de tecnologías creativas, así como la identificación de áreas de mejora.

Fuente: Revista Innova Educación (Yoza & Vélez, 2021).

Las habilidades digitales de los maestros y de sus alumnos están íntimamente relacionadas y se complementan mutuamente en el entorno educativo digital. Se parte del supuesto de que fortaleciendo la competencia digital de los maestros. Al fomentar el uso de herramientas tecnológicas con objetivos específicos dentro de los planes de estudio, los docentes pueden ayudar a que sus estudiantes también adquieran competencias digitales (Parra).

1.3. Base Teóricas

1.3.1. Teorías de Aprendizaje



Las teorías del aprendizaje son esenciales en educación, ya que ofrecen una base teórica para desarrollar estrategias pedagógicas y comprender el proceso de aprendizaje. Las teorías que sustentan el desarrollo de este trabajo de investigación son:

- **Teoría del Constructivismo**

Es una corriente psicológica cognitiva que argumenta que el aprendizaje de un idioma, al igual que cualquier otro proceso humano de aprendizaje, se basa en la constante construcción de nuevos conocimientos y la reorganización de los conocimientos previos. Dicho de otro modo, desde una concepción constructivista, el aprendizaje no tiene lugar al copiar la realidad, como se postulaba en el conductismo, sino que supone una reconstrucción de los conocimientos previos que tiene una persona para dar cabida en dicha estructura cognitiva al conocimiento nuevo (Tigse, 2019).

Esta corriente plantea que el conocimiento se construye no solo a partir de la interacción entre el individuo y su entorno, sino que también involucra el componente social como un factor crucial. En este contexto, los nuevos conocimientos se generan a partir de los esquemas individuales de la persona, que se forman mediante su experiencia y se contrastan con los esquemas de otros individuos en su entorno social. Esta transformación ocurre a través de la creación de nuevos aprendizajes y esto resulta del surgimiento de nuevas estructuras cognitivas, que permiten enfrentarse a situaciones iguales o parecidas en la realidad (García, 2017).

- **Teoría del Aprendizaje Significativo**

Según Ausubel, desde una óptica cognitiva en la psicología educativa, el principio central es que el conocimiento previo del alumno es el factor más relevante entre todos los que afectan el proceso de aprendizaje. Esos conocimientos pueden facilitar el aprendizaje significativo, es



decir, con significado, de nuevos conocimientos, pero también pueden funcionar como obstáculos epistemológicos (Moreira, 2020).

El aprendizaje significativo implica la conexión de un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del individuo de manera no arbitraria y con un contenido sustancial o no literal. Esta interacción no se centra en la totalidad de la estructura cognitiva, sino en aspectos relevantes conocidos como subsumidores o ideas de anclaje. Además, se señalan dos condiciones fundamentales para que se dé este tipo de aprendizaje (Matienzo, 2020).

Desde un enfoque didáctico, la teoría del aprendizaje significativo comprende el proceso de aprendizaje como la conexión de un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del aprendiz, de manera no arbitraria y con un contenido sustantivo. Esta interacción no tiene lugar al considerar la estructura cognitiva en su totalidad, sino enfocándose en aspectos relevantes o ideas de anclaje. En este proceso los nuevos contenidos adquieren significado para el sujeto produciéndose una transformación de su estructura cognitiva, que resultan así progresivamente más diferenciados, elaborados y estables (Guamán & Muñoz, 2019).

- **Teoría del Aprendizaje Conectivista**

Según Velásquez y otros (2021), la conexión colectiva se forma mediante la diversidad de opiniones distribuidas a través de una red de conexiones, creando una pedagogía que muestra tanto al individuo como a la sociedad que las instituciones formales no son esenciales en el proceso de aprendizaje, ya que este se basa en los medios sociales de fácil acceso.

El conectivismo impulsa a que el aprendiz tome el liderazgo en su proceso de aprendizaje, identificando conexiones para un aprendizaje continuo y cotejando los conceptos encontrados con los de una realidad en constante transformación. El docente a través de su praxis, aplica principios del conectivismo tales como: el aprendizaje está en las redes, en los artefactos

no humanos y en la diversidad de opiniones, para lo cual, se apoya en la formación de comunidades de aprendizaje adaptables a la tecnología digital. (Reyna, et al., 2021).

El aprendizaje a través de los principios del conectivismo se caracteriza por una relación en red, donde la capacidad reflexiva, crítica y proactiva del individuo se destaca, y fundamentado en la iniciativa para desarrollar autonomía y participación. En este sentido, experiencias por parte del estudiante en el contexto de la red y, del uso de internet se integran a la capacidad para tomar decisiones, ejercer por cuenta propia sus acciones, integrarse a fuentes de información a partir de las cuales pueda conformar una red, desarrollar autoeficacia por medio de estrategias motivacionales que le permitan promover metas de aprendizaje y aplicar métodos instruccionales previamente asignados (Torres & Barnabé, 2020).

1.4. Tecnologías aplicadas al proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura

- **CmapTools**

CmapTools es considerada una herramienta que permite confeccionar los diferentes esquemas conceptuales; tiene como objetivo presentar de forma gráfica las diferentes concepciones teóricas a través de una amplia lista de recursos visuales que le permita vincular las ideas de diferentes maneras. De esta manera los estudiantes desarrollan un aprendizaje significativo, y por parte de los docentes obtienen métodos activos e innovadores (Pazmiño & SanAndrés, 2020).

CmapTools fue diseñado con la finalidad de respaldar la colaboración y el intercambio de información. La arquitectura cliente- servidor, junto con una colección de “Sitios Públicos” donde cualquier usuario de Internet puede crear una carpeta propia y construir, copiar y/o publicar sus mapas conceptuales, facilita el compartir los mapas conceptuales y la colaboración durante la construcción de los mapas conceptuales (González, et al., 2016).



- **JClic**

JClic es una herramienta que permite desarrollar un entorno de creación, realización y evaluación de las actividades educativas multimedia, esta herramienta fue creada en la plataforma Java, y desarrollada con amplias aplicaciones informáticas que permiten crear un sinnúmero de actividades en el ámbito educativo como ejercicios de textos, rompecabezas, ejercicios de comprensión lectora, gramática y actividades de lectoescritura, entre otras. Esta herramienta permite que los docentes desarrollen múltiples aprendizajes y favorezcan todos los estilos, debido a que permiten que el estudiante las utilice y sea activo con ellas (Ríos, 2020).

El software JClic, empleado como una herramienta educativa en el ámbito escolar, aporta innovación al proceso de enseñanza y fomenta la motivación de los estudiantes. La falta de motivación entre los alumnos es uno de los principales desafíos que enfrentan los maestros en el aula y puede resultar en el fracaso académico. Por lo que es recomendable, combinar diversas estrategias y alternar en el uso de varias actividades, manteniendo el estímulo en los educandos (Núñez, 2018).

- **Hot Potatoes**

Hot Potatoes es una herramienta que se utiliza para crear y desarrollar ejercicios educativos que se pueden realizar posteriormente en la web; la característica principal de estos ejercicios son principalmente de respuestas cortas o selección múltiple, además de otros ejercicios como crucigramas, relleno de espacios en blanco, variados o emparejamiento.

Hot Potatoes consta de 6 aplicaciones: JQuiz, que permite generar ejercicios de respuesta múltiple con la opción de incluir respuestas por pregunta. JCloze, que facilita la creación de ejercicios de rellenar huecos con la posibilidad de obtener ayuda para obtener la respuesta correcta. JCross, utilizado para crear crucigramas de diferentes tamaños con un sistema de ayuda

adicional para los alumnos. JMatch, para generar ejercicios de emparejamiento u ordenación de elementos. JMix, posibilidad la creación de ejercicios de reconstrucción de frases a partir de palabras desordenadas. The Matcher, combina los ejercicios creados con las aplicaciones anteriores para formar una unidad didáctica completa (Dávila & Figueroa).

- **Canva**

En esta plataforma de diseño, se encuentra una amplia gama de más de 8 mil plantillas para personalizar. Estas plantillas incluyen presentaciones, videopresentaciones, infografías, posters, folletos, portadas, protectores de pantalla, invitaciones y encabezados para redes sociales. En el ámbito educativo puede ser utilizada tanto por los docentes, donde poder crear los contenidos de clase, como por el alumnado, ya que permite generar todo tipo de diseños de forma sencilla (Ruiz & Intriago, 2022).

Esta plataforma ha resultado ser una herramienta efectiva para la colaboración entre maestros y alumnos, tanto en entornos presenciales como virtuales. Su impresionante impacto visual y sus útiles herramientas de apoyo al aprendizaje han impresionado a todos los usuarios. Uno de sus mayores beneficios es que al usar esta plataforma, proporciona acceso a todas sus herramientas de forma sencilla. Destacada principalmente por poner a nuestra disposición herramientas de mucha flexibilidad, con una gran variedad de plantillas prediseñadas y la posibilidad de modificar contenido y diseño a nuestra conveniencia docente (Ramirez, et al., 2022).

- **Kahoot**

Esta plataforma gratuita posibilita la elaboración de cuestionarios de evaluación con un formato de concurso, promoviendo un entorno educativo divertido, interactivo y dinámico ya que permite crear contenidos personalizados mediante plantillas variadas y que puede ser utilizada



tanto por los maestros como por los alumnos. Es un ejemplo de cómo la fusión de estas tres variables es una realidad, o puede serlo, en el contexto educativo actual. (Martínez, 2017).

Kahoot es una es una plataforma educativa que fusiona el juego con el aprendizaje, brindando a los profesores y alumnos la oportunidad de investigar, crear y compartir conocimientos. Proporciona a los alumnos una voz activa en el aula y permite a los educadores centrar su atención a través de actividades lúdicas y creativas. También observó que algunas de las limitaciones de la herramienta eran el tiempo requerido para su preparación y puesta en práctica, la necesidad de una conexión a internet permanente o la posibilidad de copia entre alumnos, figuran como algunas desventajas menores (Guano, et al., 2020).

1.5. Nuevos Modelos Pedagógicos

- **Clase Invertida (CI)**

La idea principal de este modelo es cambiar el esquema tradicional de una clase, donde los estudiantes reciben los contenidos a través de recursos multimediales fuera del aula, mientras que el tiempo de clase se utiliza para practicar y reforzar el aprendizaje de manera más intensa. El contenido está especialmente diseñado para lograr los objetivos y los materiales se seleccionan minuciosamente en relación a las características de los estudiantes (Bertazzi & Mallo, 2019).

El modelo de aula invertida ha adquirido prominencia en la educación, especialmente en el campo de Lengua y Literatura. Esta metodología implica un cambio en el enfoque educativo convencional, moviendo la instrucción directa desde el entorno grupal de aprendizaje al ámbito individual de cada estudiante. El tiempo de clase se dedica entonces a actividades que fomentan la colaboración, el debate y la resolución de problemas (Arroba, et al., 2023).

- **Aprendizaje Basado en Proyecto (ABP)**



Este enfoque pedagógico se basa en la organización del aprendizaje alrededor de proyectos, ofreciendo a los alumnos la posibilidad de opinar sobre temas relevantes, formular preguntas, emplear herramientas y habilidades prácticas para resolver problemas de manera creativa, tanto dentro como fuera del entorno escolar. Los estudiantes, a través de su interacción, logran no sólo la ejecución del proyecto, sino también el aprendizaje de los saberes en cuestión (Bertazzi & Mallo, 2019).

Este tipo de aprendizaje involucra al estudiante de manera activa en el proceso educativo al permitirle adquirir conocimientos tanto teóricos como prácticos. Este enfoque le brinda la oportunidad de abordar problemas de interés del grupo de class y encontrar soluciones de manera práctica. El profesor por otra parte es la guía de su grupo de trabajo, por lo que es fundamental que aplique las TIC para volver la actividad dentro del aula de clase un proceso interesante, dinámico y lograr así captar la atención de quienes están trabajando a su cargo (Falconí & Quichimbo, 2022).

1.6. Base Legal

Constitución de la República del Ecuador (2008)

Sección octava

Ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales

El Art. 385 indica lo siguiente: “El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad: 1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos. 2. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales. 3. Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir.” (pp. 185)



CAPÍTULO 2

METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

2.1. Operacionalización de las variables

El apartartado de la operacionalización de las variables y el desglose de los indicadores se presentan detallados en el apartado de los anexos. (Ver Anexo 1, 2 y 3).

2.2. Enfoque de investigación

Esta investigación se llevó a cabo utilizando un enfoque mixto, el cual se distingue por ser una metodología que combina tanto la investigación cuantitativa como cualitativa. Este enfoque se utiliza cuando se requiere una mejor comprensión del problema de investigación, y que no se podría dar cada uno de estos métodos por separado.

En esta metodología, los datos cuantitativos son aquellos que se presentan de forma estructurada, como los utilizados para evaluar mediante escalas de puntuación. En contraste, los datos cualitativos son información abierta recolectada por el investigador a través de entrevistas y observación. El análisis de estos datos implica la categorización para comprender la diversidad de ideas recopiladas durante el proceso investigativo.

2.3. Alcance de la investigación

El alcance que tendrá este trabajo de investigación, es Exploratorio, es decir que esta investigación se lleva a cabo en fenómenos que no han sido estudiados previamente y existe un interés en examinar sus características. Por ende, es crucial comenzar explorando el fenómeno para obtener un primer entendimiento de sus atributos.

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación



La investigación se llevó a cabo utilizando un enfoque descriptivo, lo que permitió ofrecer una descripción detallada de una variable relacionada con el estudio, como las características de la población. Este tipo de investigación se centró en proporcionar una representación precisa y detallada de los hechos observados, sin buscar establecer relaciones de causa y efecto.

2.5. Métodos de investigación

Este estudio se realizó empleando el método analítico-deductivo, el cual implica desglosar el objeto de estudio en partes individuales para su análisis separado. Por otro lado, el método deductivo busca conclusiones generales que expliquen casos particulares.

2.6. Instrumentos de investigación

Para la recopilación de datos en el estudio que se realizó con los docentes de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna” de la parroquia Pedro J. Montero, durante el periodo lectivo 2023-2024, se utilizará como instrumento de investigación se utilizará:

- **Encuesta.** - La encuesta puede realizarse por medio de entrevistas personales breves y estructuradas, donde el entrevistador formula las mismas preguntas a todos los entrevistados y las respuestas se limitan a unas pocas categorías o por medio de un cuestionario con las mismas características.

2.7. Población y Muestra

- **Población.** - La población objeto que formará parte de este trabajo de investigación serán los docentes de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna” durante el periodo lectivo 2023-2024. Es total 26 docentes.
- **Muestra.** – La muestra serán 5 docentes de las materias de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna” durante el periodo lectivo 2023-2024.



2.8. Tipo de muestreo

Se utilizó un muestro aleatorio simple, donde se eligió al azar un subgrupo de individuos de la población para representar al grupo completo. Este método, basado en la probabilidad, garantizó que cada elemento y cada posible muestra tengan igual de probabilidad de ser seleccionados.

2.9. Criterios de inclusión y exclusión

- **Criterios de inclusión.** – Docentes de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”.
- **Criterios de exclusión.** - Docentes de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna” que imparten otras materias.

2.10. Unidad de análisis

En esta investigación, se emplearon técnicas de análisis de datos para estructurar y evaluar la información mediante diferentes métodos de recolección, en cuanto al análisis de las encuestas se utilizó la estadística descriptiva para analizar todas las características y datos relevantes para el estudio. Esto contribuyó a la toma de decisiones en la elaboración de la propuesta.

2.11. Procedimiento de recopilación de información

Se realizó mediante la aplicación de una encuesta a los docentes de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna” durante el periodo lectivo 2023-2024, se llevará a cabo el siguiente procedimiento:

- Desarrollo de una encuesta sobre el uso de las TAC en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”.



- Solicitar al director/a de la Unidad Educativa “Emilio Isafías Ahibanna” la autorización para aplicar la encuesta a los docentes que fueron seleccionados para el desarrollo de este trabajo de investigación.
- Socializar con los maestros de la institución educativa para explicar sobre el objetivo de este trabajo de investigación y explicar la encuesta a llenar.
- Hacer firmar los consentimientos informados a los docentes de la unidad educativa para que tengan conocimiento que los resultados obtenidos en el análisis de las encuesta serán de carácter anónimo y para fines académicos.
- Enviar por correo electrónico la encuesta a través de la plataforma Google Forms.
- Analizar cualitativamente los resultados obtenidos de las encuestas.

2.12. Análisis y Discusión de Resultadod

- **Resultados de Entrevista a Docentes**

Docente 1

Pregunta 1: ¿Qué desafíos ha enfrentado al adaptar el curso presencial a un entorno virtual y cómo lo ha superado?

Respuesta: El primer desafío el de aprender sola, supera la falta de interacción. Lo he superado impulsando mi motivación, siendo autodisciplinada.

Pregunta 2: ¿Qué recursos digitales o herramientas tecnológicas considera son las más efectivas para promover el aprendizaje de Lengua y Literatura en línea y por qué?

Respuesta: Leoteca es ideal para despertar la curiosidad por leer. Proyecto Gutenberg es una biblioteca virtual. Worreference es un famoso diccionario muy utilizado.

Pregunta 3: ¿Qué medidas ha tomado para evaluar el conocimiento y uso de las herramientas tecnológicas en los estudiantes de Lengua y Literatura?



Respuesta: Como el dispositivo que más utilizan los estudiantes es el celular, la computadora se trata de trabajar con el drive, video de youtube para evaluar sus conocimientos.

Pregunta 4: ¿Qué plataformas conoce y como cree que estas pueden facilitar el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes?

Respuesta: Canvas podemos reducir tiempo y costos, Khna Academy, Google classrrom para agilizar tareas que facilitan la difusión y el acceso a los contenidos.

Pregunta 5: ¿Qué estrategias pedagógicas utilizas para fomentar la participación activa de los estudiantes en entornos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?

Respuesta: Flipgrid permite realizar debates en video, propongo les tomen a docentes y estudiantes para que puedan participar, interactuar mientras graban sus videos.

Pregunta 6: ¿Considera usted que en las zonas rurales aún existe poca participación de los estudiantes en el uso de las TAC, y cuál considera usted que es la principal brecha del uso de estas tecnologías en el aula de clases?

Respuesta: Si aun no hay suficiente participación. Esta brecha se da porque se quitó las materias de computación, las pocas máquinas en la institución educativa no abastecen.

Pregunta 7: ¿Qué tan importante considera usted el conocimiento y la comprensión acerca de las diferentes herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?

Respuesta: Es muy importante porque se puede hacer un montón de cosas diferentes, que van a enriquecer nuestro trabajo como docente por la que tenemos que aprender.

Pregunta 8: ¿Considera usted como docente que el conocimiento y las TAC tendrá un impacto positivo en la enseñanza de Lengua y Literatura de sus estudiantes?



Respuesta: Por supuesto porque facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje, puede aprender desde casada, ahorrar tiempo en la creación de contenidos.

Pregunta 9: ¿Considera que el desarrollo de nuevas estrategias pedagógicas enfocada en el uso de las TAC favorecerá en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes?

Respuesta: Claro por ejemplo participar en un foro con las personas que forman parte del grupo de aprendizaje es fácil y rápido.

Pregunta 10: ¿Usted como docente promueve desde los espacios no académicos (como en casa), el aprendizaje de Lengua y Literatura a través del apoyo de las TAC?

Respuesta: Si a través de presentar materiales de forma interactiva y mucho más atractiva para mis estudiantes. Leyendo en mi casa que uso le puede dar a las herramientas digitales

Pregunta 11: ¿Qué recomendaciones daría a otros docentes que se encuentren interesados en formarse en el uso de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento en proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?

Respuesta: Que organicen espacios de docentes y formadores para compartir experiencias de enseñanza y aprendizaje.

Pregunta 12: ¿Cuál cree usted que es el nivel de motivación de los estudiantes para hacer uso de las TAC en la materia de Lengua y Literatura?

Respuesta: Es un poco bajo por la falta de conocimiento por lo que, es tarea de nosotros como docentes monitorizar los avances de lo que enseñamos, para favorecer el trabajo en equipo.

- **Análisis de Entrevista**

En base a las respuestas proporcionadas por el docente de la institución educativa, se destaca que, hay un déficit en el uso de las TAC a causa de la falta de motivación e interacción entre los estudiantes. Además, tiene conocimiento de ciertas plataformas digitales que

promueven el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes; el docente si hace uso de estas plataformas para evaluar el conocimiento de sus estudiantes, además del desarrollo de proyectos de investigación. El docente también considera que la brecha que existe sobre el uso de las TAC es por la falta de recursos digitales en la institución educativa, y la eliminación de la materia de computación en el pensum académico.

El docente considera importante la creación de espacios de aprendizajes en la institución educativa a través del uso de las herramientas digitales para mejorar la experiencia en el aprendizaje de los estudiantes y eliminar las brechas que existen por la falta del uso de estas herramientas.

Docente 2

Pregunta 1: ¿Qué desafíos ha enfrentado al adaptar el curso presencial a un entorno virtual y cómo lo ha superado?

Respuesta: Superar la falta de interacción para impulsar la motivación.

Pregunta 2: ¿Qué recursos digitales o herramientas tecnológicas considera son las más efectivas para promover el aprendizaje de Lengua y Literatura en línea y por qué?

Respuesta: Programas como Canva, ayuda mucho para el proceso de enseñanza y aprendizaje para los estudiantes.

Pregunta 3: ¿Qué medidas ha tomado para evaluar el conocimiento y uso de las herramientas tecnológicas en los estudiantes de Lengua y Literatura?

Respuesta: Ha contribuido que las obras literarias hoy en día lleguen a más receptores, no solo por superación. El uso de herramientas motiva y hace que el estudiantes mantengan la atención más fácilmente.

Pregunta 4: ¿Qué plataformas conoce y como cree que estas pueden facilitar el aprendizaje de

Lengua y Literatura en los estudiantes?

Respuesta: Canvas es la aplicación que hoy en día se utilizan en muchas instituciones como colegio, universidad para crear cursos online.

Pregunta 5: ¿Qué estrategias pedagógicas utilizas para fomentar la participación activa de los estudiantes en entornos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?

Respuesta: La motivación, confianza, trabajo colaborativo son métodos de aprendizaje que ayudará que sea más motivadora.

Pregunta 6: ¿Considera usted que en las zonas rurales aún existe poca participación de los estudiantes en el uso de las TAC, y cuál considera usted que es la principal brecha del uso de estas tecnologías en el aula de clases?

Respuesta: Si, las zonas rurales aun existe desconocimiento de las tecnologías y sus aportes en el manejo de las tecnologías y de sus aportes y aprendizajes.

Pregunta 7: ¿Qué tan importante considera usted el conocimiento y la comprensión acerca de las diferentes herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?

Respuesta: Las tecnologías nos facilitan muchas técnicas que nos ayudan a organizarnos mejor y aprender cosas nuevas.

Pregunta 8: ¿Considera usted como docente que el conocimiento y las TAC tendrá un impacto positivo en la enseñanza de Lengua y Literatura de sus estudiantes?

Respuesta: Si.

Pregunta 9: ¿Considera que el desarrollo de nuevas estrategias pedagógicas enfocada en el uso de las TAC favorecerá en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes?

Respuesta: Si, algunas de los principales beneficios de las TAC ayudan a fomentar el aprendizaje colaborativo y la interacción entre los estudiantes.

Pregunta 10: ¿Usted como docente promueve desde los espacios no académicos (como en casa), el aprendizaje de Lengua y Literatura a través del apoyo de las TAC?

Respuesta: Aprender jugando desde casa.

Pregunta 11: ¿Qué recomendaciones daría a otros docentes que se encuentren interesados en formarse en el uso de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento en proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?

Respuesta: Que el uso de estas tecnologías ayuda a que la educación sea más inclusiva.

Pregunta 12: ¿Cuál cree usted que es el nivel de motivación de los estudiantes para hacer uso de las TAC en la materia de Lengua y Literatura?

Respuesta: La motivación de los estudiantes es la tecnología para realizar las tareas.

- **Análisis de Entrevista**

De acuerdo a las respuestas proporcionadas por la docente, la percepción de la docente es que, el desafío más grande que han enfrentado es la falta de interacción entre los estudiantes, para ello, ha adoptado por el uso de programas como Canva, el mismo que facilita el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. La docente ha optado por evaluar a sus estudiantes a través de herramientas que fomenten la atención. Uno de los problemas que más le afecta es la falta de acceso a una computadora y al internet en las zonas rurales, es por ello la brecha que existe en el uso de las mismas.

La docente indica que las tecnologías facilitan al aprendizaje de cosas nuevas, teniendo buenos beneficios para los estudiantes y ayudan a fomentar el aprendizaje colaborativo y la educación más inclusiva a través de la motivación a los estudiantes.



Docente 3

Pregunta 1: ¿Qué desafíos ha enfrentado al adaptar el curso presencial a un entorno virtual y cómo lo ha superado?

Respuesta: A veces se hace difícil por diversos motivos, por ejemplo que no manejen bien las tecnologías o por inconvenientes de energía, además de la falta de equipos tecnológicos en la institución educativa.

Pregunta 2: ¿Qué recursos digitales o herramientas tecnológicas considera son las más efectivas para promover el aprendizaje de Lengua y Literatura en línea y por qué?

Respuesta: Para mi, la computadora y el celular son unas herramientas muy útiles y necesarias, porque enseñan a realizar algunos proyectos.

Pregunta 3: ¿Qué medidas ha tomado para evaluar el conocimiento y uso de las herramientas tecnológicas en los estudiantes de Lengua y Literatura?

Respuesta: Mis medidas han sido muy relativas y especialmente son evaluados o preguntas o encuestas a través de la plataforma zoom.

Pregunta 4: ¿Qué plataformas conoce y como cree que estas pueden facilitar el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes?

Respuesta: Conozco Moodle, Khan Academic, Google Classroom; son plataformas conocidas que pueden ayudar en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

Pregunta 5: ¿Qué estrategias pedagógicas utilizas para fomentar la participación activa de los estudiantes en entornos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?

Respuesta: Podemos facilitar el trabajo en equipo porque hay demostrativo y habrá más

unión entre compañeros.

Pregunta 6: ¿Considera usted que en las zonas rurales aún existe poca participación de los estudiantes en el uso de las TAC, y cuál considera usted que es la principal brecha del uso de estas tecnologías en el aula de clases?

Respuesta: Por falta de tecnologías y de recursos, cientos de estudiantes no pueden acceder a tener una computadora.

Pregunta 7: ¿Qué tan importante considera usted el conocimiento y la comprensión acerca de las diferentes herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?

Respuesta: Bueno, en lo que puedo manifestar en que algunos estudiantes manejan muy bien sus conocimientos en la tecnología, en cambio otros que no tienen.

Pregunta 8: ¿Considera usted como docente que el conocimiento y las TAC tendrá un impacto positivo en la enseñanza de Lengua y Literatura de sus estudiantes?

Respuesta: Claro, siempre que tengamos en cuenta que es lo bueno para la enseñanza de nuestros estudiantes.

Pregunta 9: ¿Considera que el desarrollo de nuevas estrategias pedagógicas enfocada en el uso de las TAC favorecerá en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes?

Respuesta: Pienso que mediante nuevas estrategias lograremos todo lo que nos enfoquemos.

Pregunta 10: ¿Usted como docente promueve desde los espacios no académicos (como en casa), el aprendizaje de Lengua y Literatura a través del apoyo de las TAC?

Respuesta: Siempre y cuando los representantes y estudiantes lo permiten si, porque así podremos llegar a un objetivo.

Pregunta 11: ¿Qué recomendaciones daría a otros docentes que se encuentren interesados en

formarse en el uso de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento en proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?

Respuesta: Se que debemos sobre llegar a los estudiantes mediante una ética moral.

Pregunta 12: ¿Cuál cree usted que es el nivel de motivación de los estudiantes para hacer uso de las TAC en la materia de Lengua y Literatura?

Respuesta: La motivación de los estudiantes para usar la tecnología para realizar las tareas.

- **Análisis de Entrevista**

De acuerdo a la percepción de los docentes, el desafío más grande es la falta de tecnologías; es por ello que, ha adaptado medidas para evaluar a los estudiantes a través de encuestas y de la plataforma zoom. La docente ha fomentado a sus estudiantes al uso de las plataformas digitales académicas como Moodle, Google Classroom para facilitar el aprendizaje de Lengua y Literatura. La docente también considera que uno de los problemas que más preocupa es la falta de acceso a los recursos digitales y el internet en las zonas rurales.

Docente 4

Pregunta 1: ¿Qué desafíos ha enfrentado al adaptar el curso presencial a un entorno virtual y cómo lo ha superado?

Respuesta: Uno de los desafíos es la falta de experiencias tecnológicas, la interacción limitada, acceso desigual a las tecnologías, falta de motivación y compromiso.

Pregunta 2: ¿Qué recursos digitales o herramientas tecnológicas considera son las más efectivas para promover el aprendizaje de Lengua y Literatura en línea y por qué?

Respuesta: Plataformas educativas como Google Classroom, Moodle, herramientas de escritura, videoconferencias como Zoom, Microsoft Forms.



Pregunta 3: ¿Qué medidas ha tomado para evaluar el conocimiento y uso de las herramientas tecnológicas en los estudiantes de Lengua y Literatura?

Respuesta: Evaluación sobre el uso de herramientas en tareas, tutoriales y actividades prácticas.

Pregunta 4: ¿Qué plataformas conoce y como cree que estas pueden facilitar el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes?

Respuesta: Google Classroom, Moodle, Proquest.

Pregunta 5: ¿Qué estrategias pedagógicas utilizas para fomentar la participación activa de los estudiantes en entornos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?

Respuesta: Debates en línea, proyectos colaborativos, uso de multimedia en lección.

Pregunta 6: ¿Considera usted que en las zonas rurales aún existe poca participación de los estudiantes en el uso de las TAC, y cuál considera usted que es la principal brecha del uso de estas tecnologías en el aula de clases?

Respuesta: Menor acceso a las tecnologías. La brecha digital es la principal barrera.

Pregunta 7: ¿Qué tan importante considera usted el conocimiento y la comprensión acerca de las diferentes herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?

Respuesta: Es fundamental para la preparación de los estudiantes para el futuro. Facilita la adaptación a entornos laborales modernos.

Pregunta 8: ¿Considera usted como docente que el conocimiento y las TAC tendrá un impacto positivo en la enseñanza de Lengua y Literatura de sus estudiantes?

Respuesta: Si, ya que es fundamental para la preparación de los jóvenes, mejora la calidad de la enseñanza. Prepara a los estudiantes para sociedad digital.



Pregunta 9: ¿Considera que el desarrollo de nuevas estrategias pedagógicas enfocada en el uso de las TAC favorecerá en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes?

Respuesta: Si, porque va a enriquecer y verificar su aprendizaje, fomenta la creatividad y la participación.

Pregunta 10: ¿Usted como docente promueve desde los espacios no académicos (como en casa), el aprendizaje de Lengua y Literatura a través del apoyo de las TAC?

Respuesta: Recomiendo aplicaciones educativas y recursos en línea. Incentivo a la lectura digital y actividades interactivas.

Pregunta 11: ¿Qué recomendaciones daría a otros docentes que se encuentren interesados en formarse en el uso de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento en proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?

Respuesta: Participar en programas de capacitación. Intigar gradualmente tecnología en lecciones, colaborar con colegas para compartir experiencias.

Pregunta 12: ¿Cuál cree usted que es el nivel de motivación de los estudiantes para hacer uso de las TAC en la materia de Lengua y Literatura?

Respuesta: Varía según la familiaridad con la tecnología estrategias interactivas y relevantes que puedan aumentar la motivación.

- **Análisis de Entrevista**

En base a las respuestas otorgadas por lo docente, uno de los desafíos más grande que considera a la falta de experiencia e interacción con las tecnologías didácticas que limita a los estudiantes al aprendizaje de lengua y literatura. Los recursos digitales que ha adoptado son las plataformas digitales como Google Classroom, Moodle, Google Docs, Microsoft Word, Bibliotecas virtuales, Pinterest, Zoom, Google Meets, entre otras. La evaluación las realiza a través de tareas, evaluación y actividades prácticas a sus estudiantes.



La docente también considerada que el problema que más existe es la falta de acceso a las tecnologías y el internet, las mismas que son fundamentales para la preparación de los estudiantes para el futuro, ya que facilita a la adaptación a los entornos laborales modernos.

Docente 5

Pregunta 1: ¿Qué desafíos ha enfrentado al adaptar el curso presencial a un entorno virtual y cómo lo ha superado?

Respuesta: La exposición y el aprovechamiento de las herramientas tecnológicas nos ayudan a desarrollar un aprendizaje significativo.

Pregunta 2: ¿Qué recursos digitales o herramientas tecnológicas considera son las más efectivas para promover el aprendizaje de Lengua y Literatura en línea y por qué?

Respuesta: Los recursos más importantes son los dispositivos con textos e ilustraciones, ya que ayudan a realizar descripciones y narraciones.

Pregunta 3: ¿Qué medidas ha tomado para evaluar el conocimiento y uso de las herramientas tecnológicas en los estudiantes de Lengua y Literatura?

Respuesta: Se ha incorporado el uso de plataformas digitales, entre virtuales, y lo que se debe incluir para el aprendizaje basado en proyectos.

Pregunta 4: ¿Qué plataformas conoce y como cree que estas pueden facilitar el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes?

Respuesta: Las plataformas que conozco son las siguientes: Planeta lector, Google Classroom.

Pregunta 5: ¿Qué estrategias pedagógicas utilizas para fomentar la participación activa de los estudiantes en entornos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?



Respuesta: Las estrategia que se utiliza es Educaplay, ya que en tiempo de pandemia, nos ayudó mucho.

Pregunta 6: ¿Considera usted que en las zonas rurales aún existe poca participación de los estudiantes en el uso de las TAC, y cuál considera usted que es la principal brecha del uso de estas tecnologías en el aula de clases?

Respuesta: Si, considera que en las zonas rurales existe poca participación, ya que en su mayoría no cuenta con internet y esto dificulta su avance.

Pregunta 7: ¿Qué tan importante considera usted el conocimiento y la comprensión acerca de las diferentes herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?

Respuesta: Son importantes porque ayudan a profundizar la información.

Pregunta 8: ¿Considera usted como docente que el conocimiento y las TAC tendrá un impacto positivo en la enseñanza de Lengua y Literatura de sus estudiantes?

Respuesta: Las tecnologías de aprendizaje ha ayudado a mejorar la educación, ya que permite fomentar la creatividad y participación activa de los estudiantes.

Pregunta 9: ¿Considera que el desarrollo de nuevas estrategias pedagógicas enfocada en el uso de las TAC favorecerá en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes?

Respuesta: Por supuesto que ayudará a mejorar el conocimiento que debe tener cada estudiante, ya que permite una mejor personalización.

Pregunta 10: ¿Usted como docente promueve desde los espacios no académicos (como en casa), el aprendizaje de Lengua y Literatura a través del apoyo de las TAC?

Respuesta: En ciertas ocasiones si, porque es importante fomentar las tecnologías digitales.

Pregunta 11: ¿Qué recomendaciones daría a otros docentes que se encuentren interesados en



formarse en el uso de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento en proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?

Respuesta: Las recomendaciones es que utilicen recursos digitales, para implementar mayormente el uso de las tecnologías digitales.

Pregunta 12: ¿Cuál cree usted que es el nivel de motivación de los estudiantes para hacer uso de las TAC en la materia de Lengua y Literatura?

Respuesta: La motivación.

- **Análisis de Entrevista**

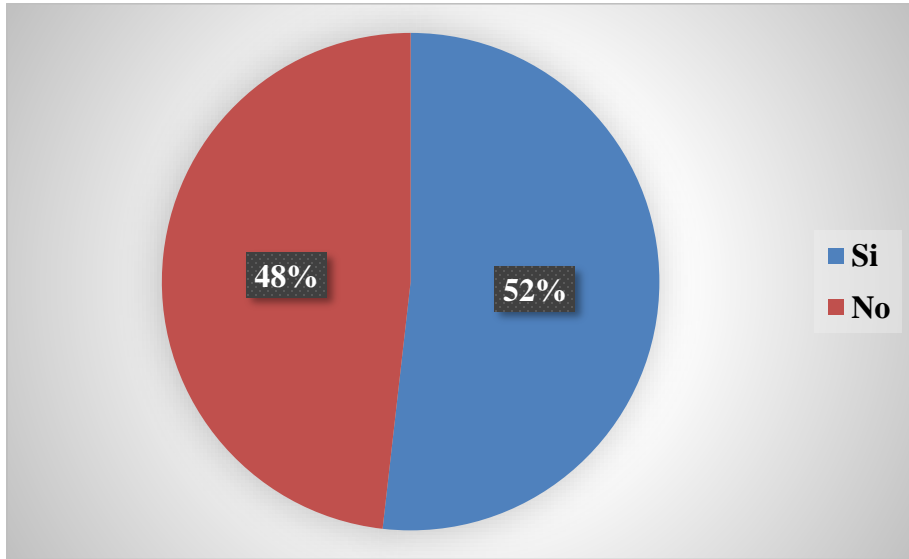
De acuerdo a las respuestas otorgadas por la docente, el principal desafío es la falta de acceso a los recursos digitales, problema en la conectividad, la mayoría de sus estudiantes no cuentan con una computadora ni acceso a internet desde sus hogares. Dentro de las plataformas virtuales que fomenta a sus estudiantes es Kahoot, Educaplay, Quiz, Moodle, Zoom, Google Académico, entre otras. La docente refiere que evalúa a sus estudiantes a través de herramientas como Google Forms, o actividades prácticas en casa.

La docente considera importante las herramientas ditalas para la adquisición de conocimientos y evidencia el avance de aprendizaje de los estudiantes. Además, que el uso de las TAC hace más activo el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

- **Resultados de Encuesta a Estudiantes**

Figura 1

¿Has tenido acceso a recursos digitales (materiales de estudio, libros electrónicos) en tus clases virtuales?

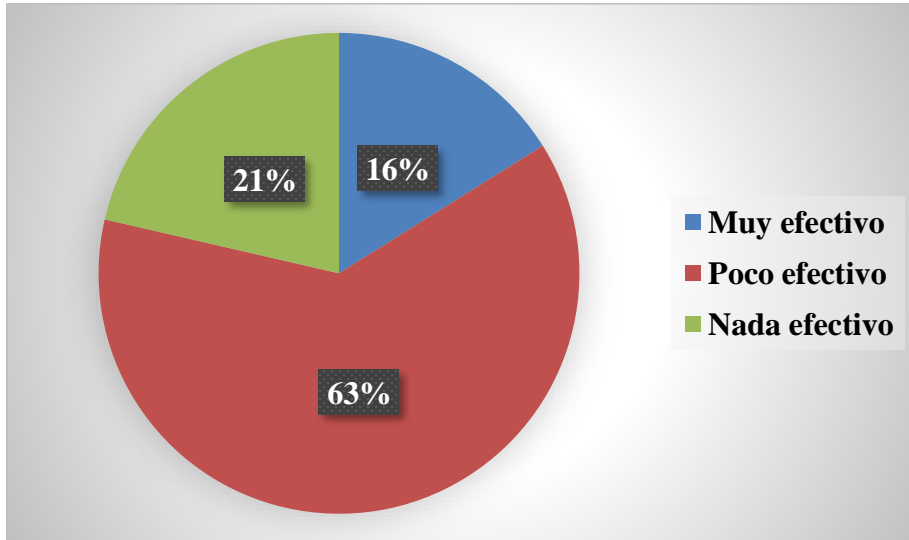


Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”. Elaboración Propia (2023)

Interpretación: De los 56 estudiantes que participaron en este trabajo de investigación el 52% manifestó haber acceso a recursos digitales en sus clases virtuales, mientras que el 48% de los estudiantes no han tenido acceso a recursos digitales en el aula de clases. Es decir, más de la mitad de los estudiantes no acceden a plataformas digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la materia de Lengua y Literatura.

Figura 2

¿Consideras que la enseñanza virtual es efectiva para mejorar tu proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura?

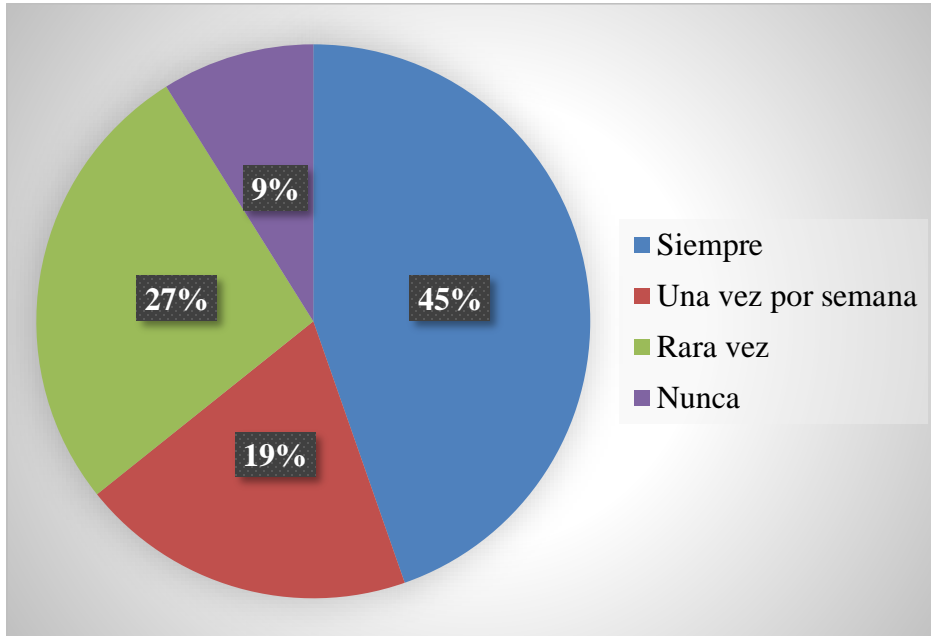


Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”. Elaboración Propia (2023)

Interpretación: De los 56 estudiantes que respondieron a la encuesta en línea, el 63% de los estudiantes consideraron poco efectiva la enseñanza virtual para mejorar el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura, el 21% de los estudiantes consideraron que no es nada efectivo el uso de las herramientas virtuales. Por otra parte, solo el 16% de los estudiantes consideraron que es muy efectivo el uso de la enseñanza virtual para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura.

Figura 3

¿Con qué frecuencia considera usted que utiliza las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento en sus clases?

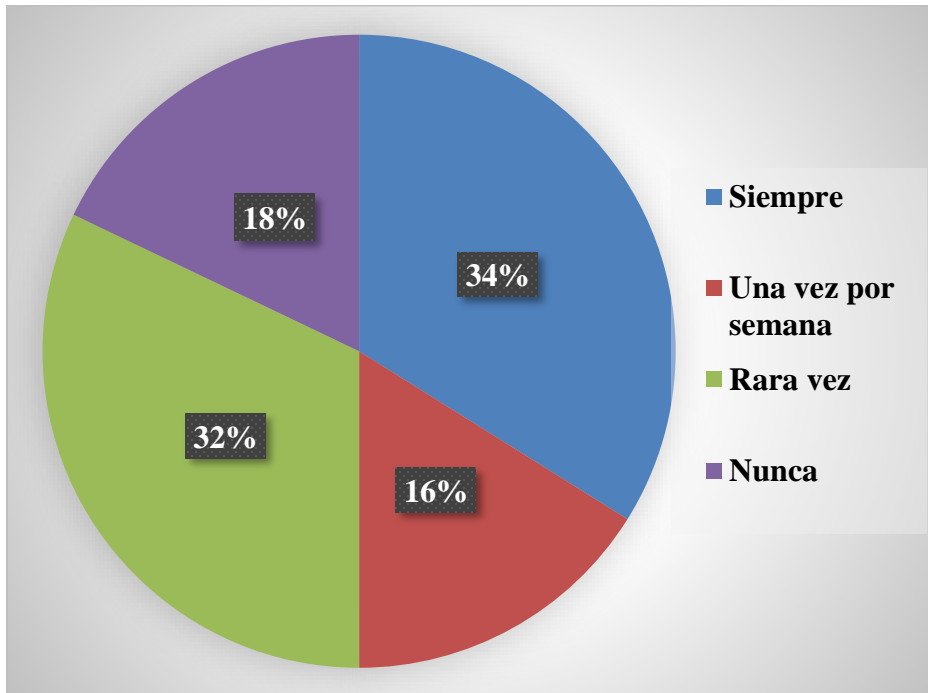


Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”. Elaboración Propia (2023)

Interpretación: La pregunta acerca de la frecuencia en el uso de las Tecnologías para el Aprendizaje y Conocimiento en el aula de clases, el 45% de los estudiantes indicaron siempre hacer uso de las TAC, el 27% de los estudiantes indicaron que rara vez hacen uso de las herramientas digitales en el aula de clases, el 19% de los estudiantes indicaron usar estas herramientas rara vez. Mientras que el 9% de los estudiantes indicaron nunca hacer uso de estas herramientas digitales. Es decir que, la mayoría de los estudiantes no hacen uso diario de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento en Lengua y Literatura.

Figura 4

¿Has participado en actividades en línea con otros estudiantes durante tus clases virtuales?

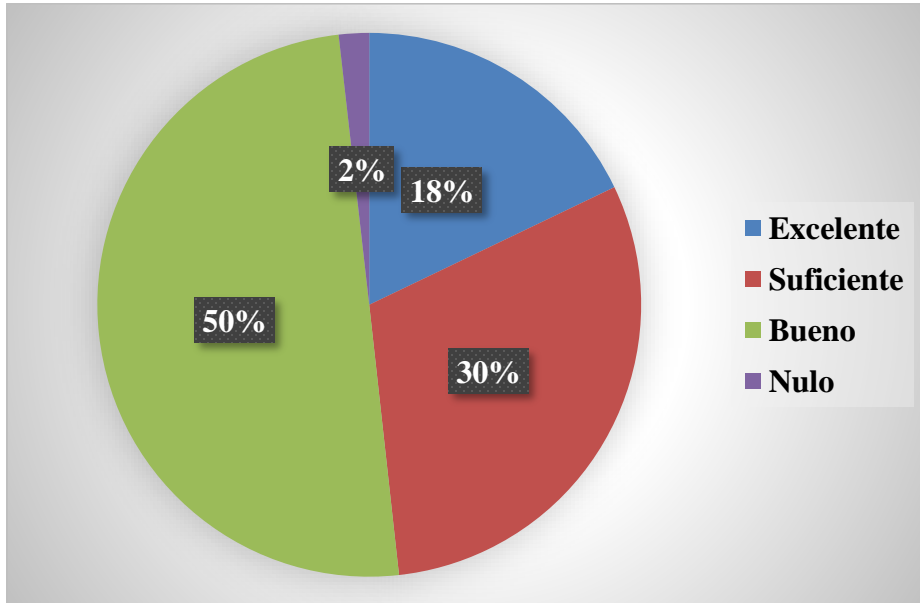


Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”. Elaboración Propia (2023)

Interpretación: De los 56 estudiantes que formaron parte de este trabajo de investigación, el 34% de los estudiantes indicaron siempre haber participado en actividades en línea con otros estudiantes durante las clases virtuales, el 32% indicó que solo rara vez participaba en dichas actividades virtuales, el 18% indicó nunca haber participado en las clases virtuales. Es decir que no todos los estudiantes se presentaban a sus clases virtuales durante la pandemia. Comparando con las respuestas de los docentes en la entrevista, quienes indicaron que uno de los principales desafíos que presenciaron era la falta de acceso a las herramientas digitales y el internet para muchos estudiantes, quienes en su mayoría son de zonas rurales.

Figura 5

El dominio de habilidades que tiene en el manejo de las Tecnologías para el Aprendizaje y el conocimiento es:

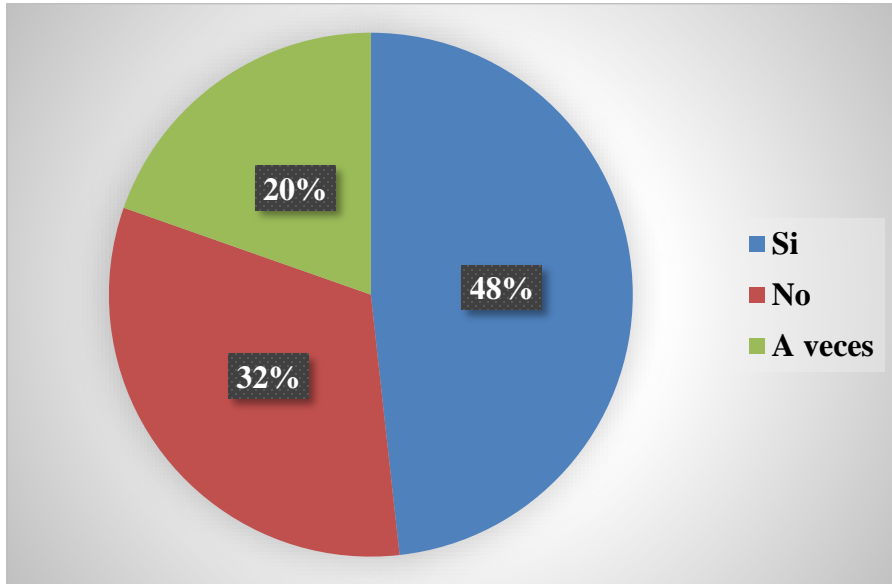


Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”. Elaboración Propia (2023)

Interpretación: De acuerdo a la pregunta sobre el dominio de las habilidades que tienen sobre el manejo de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento el 50% de los estudiantes indicaron que el dominio de dichas habilidades son buenas, el 30% de los estudiantes indicaron que las habilidades son suficientes, el 18% de los estudiantes indicaron que el dominio de las TAC son excelentes. Y por último, el 2% de los estudiantes indicaron que el dominio de estas herramientas son nulas. Es decir que, son pocos los estudiantes que tienen buenas habilidades para el manejo de estas herramientas digitales en el aula de clases.

Figura 6

¿Has participado en cursos o clases virtuales en tu institución educativa?

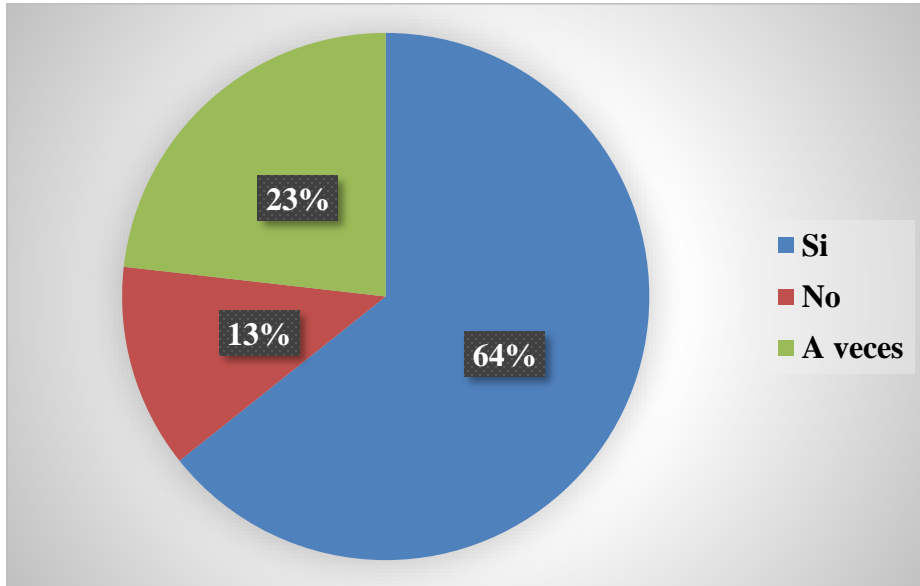


Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”. Elaboración Propia (2023)

Interpretación: De los 56 estudiantes, el 48% indicaron haber participado en cursos o clases virtuales en su institución educativa, el 32% de los estudiantes indicó que no han participado en clases virtuales durante el periodo lectivo, mientras que el 20% indicaron solo a veces haber participado en clases virtuales en su institución educativa. En términos generales, existe una gran brecha en la institución educativa sobre el acceso, uso y dominio de las herramientas digitales por parte de sus estudiantes.

Figura 7

Como estudiante, ¿cree que es importante utilizar elementos multimedia como proceso de formación en el aula?

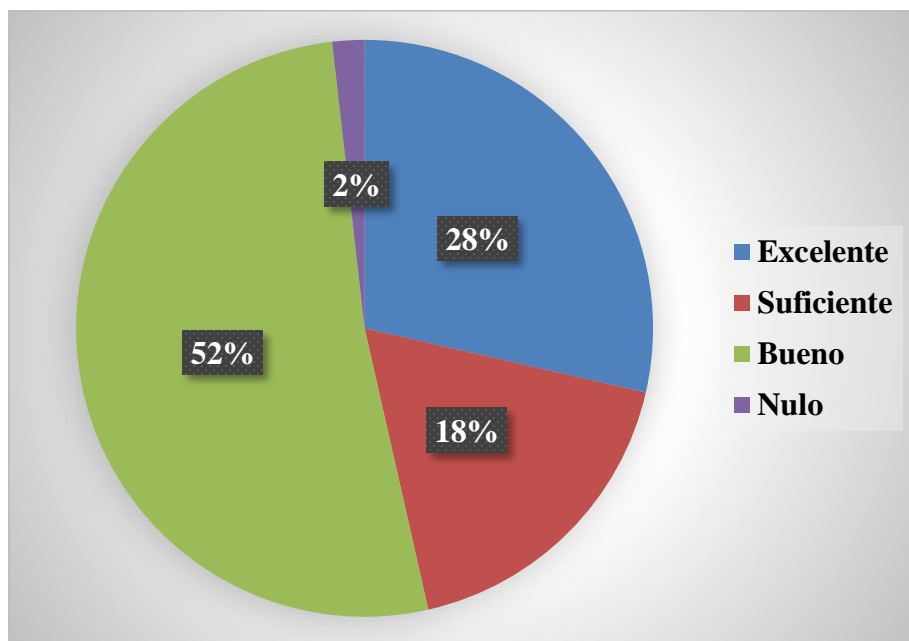


Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”. Elaboración Propia (2023)

Interpretación: De acuerdo a la pregunta sobre la percepción de los estudiantes sobre la importancia del uso de elementos multimedia como proceso de formación en el aula, el 64% de los estudiantes indicaron que si es importante el uso de elementos multimedia, el 23% de los estudiantes indicaron que solo a veces es importante el uso de estos elementos. Mientras que el 13% de los estudiantes indicaron que no es importante el uso de estos elementos multimedia para el proceso de formación en el aula de clases.

Figura 8

¿Cómo expresas tu relación con las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en el aprendizaje de Lengua y Literatura?

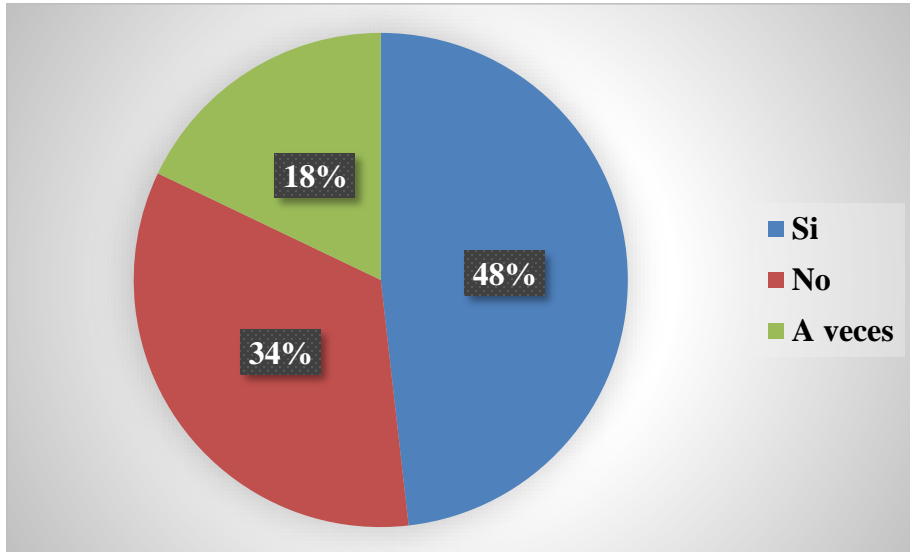


Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”. Elaboración Propia (2023)

Interpretación: De los 56 estudiantes que formaron parte de este trabajo de investigación, el 52% de los estudiantes indicaron que es buena la relación que tiene con las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento para mejorar el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura, el 28% de los estudiantes indicaron que su relación con las TAC es excelente, el 18% indicó que la relación con las TAC es suficiente para su aprendizaje. Mientras que, solo el 2% de los estudiaron que su relación con las TAC son nulas.

Figura 9

¿Ha escuchado acerca de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en clases?

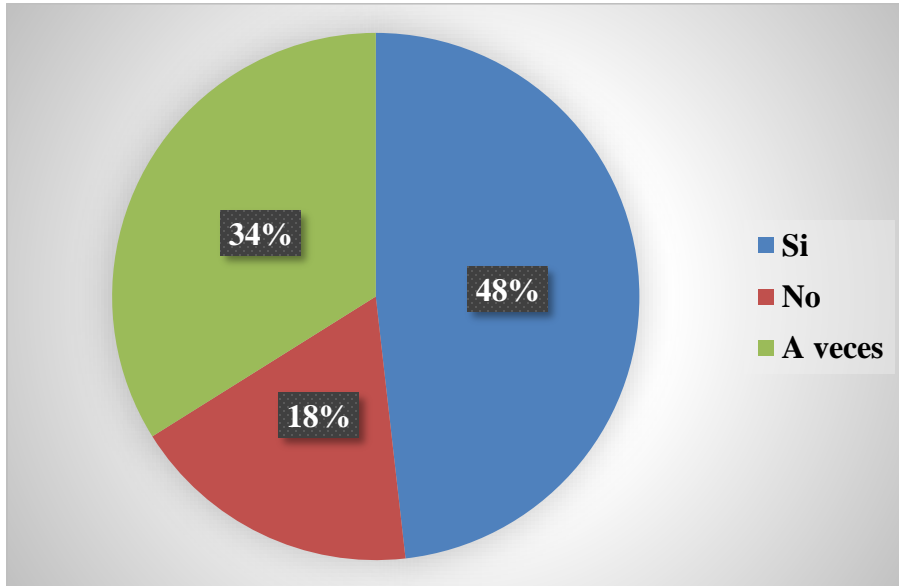


Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”. Elaboración Propia (2023)

Interpretación: De acuerdo a la pregunta sobre si los estudiantes han escuchado o conocen acerca de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento en el aula de clases, el 48% de los estudiantes indicaron que si han escuchado acerca de estas tecnologías para el aprendizaje, el 34% de los estudiantes indicaron que no han escuchado sobre estas tecnologías para en aprendizaje, mientras que el 18% de los estudiantes restantes indicaron a veces haber escuchado sobre el uso de estas tecnologías en el aula de clases. Es decir que, más de la mitad de los estudiantes desconocen del uso y la importancia de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento en clases.

Figura 10

¿Los docentes hacen uso de las herramientas digitales para fortalecer las habilidades de los estudiantes en el uso de las mismas?

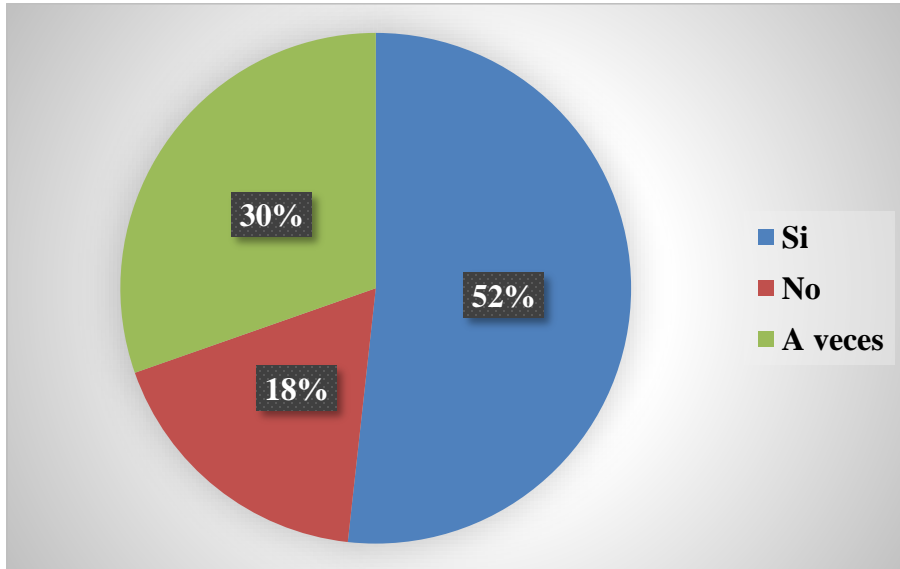


Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”. Elaboración Propia (2023)

Interpretación: De acuerdo a la pregunta sobre si los docentes hacen uso de las herramientas digitales para fortalecer las habilidades de los estudiantes en el uso de las TAC, el 48% indicaron que si hacen uso de estas herramientas en el aula de clases, el 34% de los estudiantes indicaron que los docentes solo a veces hacen uso de estas herramientas, mientras que el 18% de los estudiantes indicaron que los docentes no hacen uso de las herramientas digitales en el aula de clases. La institución educativa, deberá solicitar la adquisición de nuevas herramientas digitales para mejorar el aprendizaje de los estudiantes e incentivar su uso en otros entornos que no sea solo en clases.

Figura 11

¿Considera que los docentes fomentan el uso de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento fuera del aula de clases?

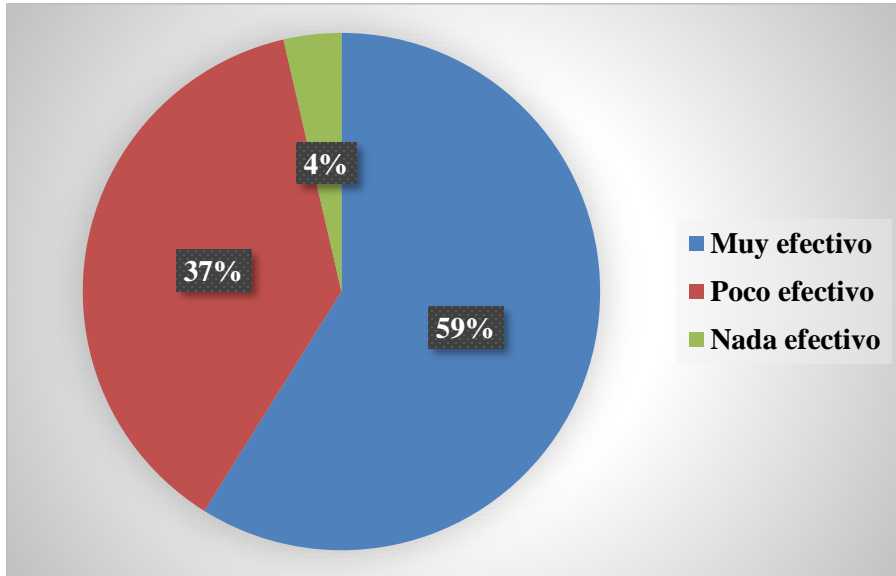


Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”. Elaboración Propia (2023)

Interpretación: De los 56 estudiantes que participaron en este trabajo de investigación, el 52% indicaron que si consideran que los docentes fomentan el uso de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento fuera del aula de clases, el 30% de los estudiantes indicaron que solo a veces los docentes fomentan el uso de estas herramientas, mientras que el 18% de los estudiantes indicaron que los docentes no fomentan el uso de las TAC fuera del aula de clases. Es por ello que, se debe trabajar más en la motivación de los estudiantes en el aula de las tecnologías digitales para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura.

Figura 12

Desde tu percepción como estudiante, ¿Qué importancia tiene el uso de las TAC en el aprendizaje de Lengua y Literatura?

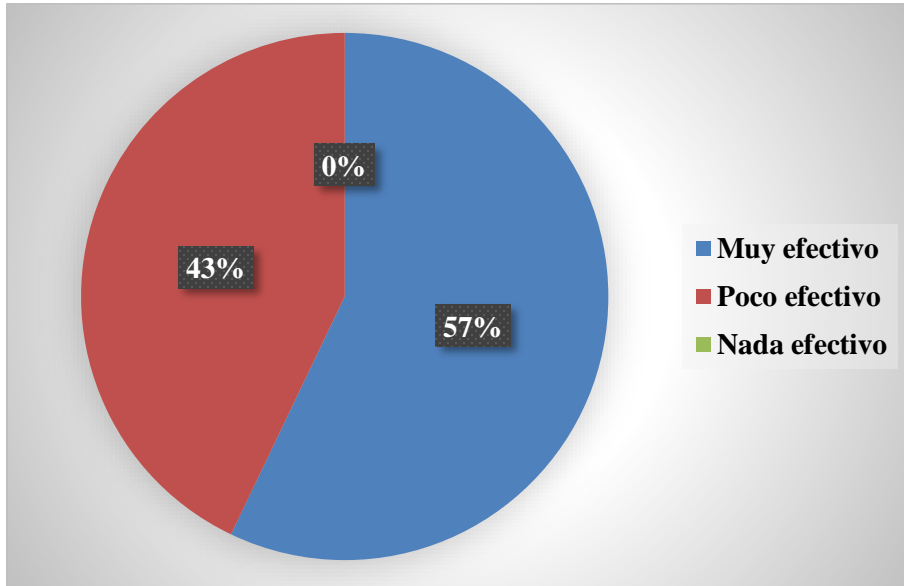


Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”. Elaboración Propia (2023)

Interpretación: De acuerdo a la percepción que tienen los estudiantes sobre la importancia del uso de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento para mejorar el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura, el 59% de los estudiantes indicaron que sería muy efectivo el uso de estas tecnologías, el 37% de los estudiantes manifestaron que sería poco efectivo su uso; mientras que solo el 4% de los estudiantes indicaron que no sería nada efectivo el uso de estas tecnologías. Es por ello que, se debe trabajar en la motivación de los estudiantes para incentivar el uso de las TAC en el aula de clases.

Figura 13

¿Consideras que el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura se daría mejor con el uso de las TAC?



Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”. Elaboración Propia (2023)

Interpretación: De los 56 estudiantes que participaron en este estudio, el 57% indicaron que es muy efectivo que se haga uso de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento, mientras que el 43% de los estudiantes que sería muy poco efectivo el uso de estas herramientas digitales. Es decir que, se debe incentivar a los estudiantes al uso de estas herramientas para facilitar el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura.



CAPÍTULO 3

PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Modelación de la Propuesta

3.1.1. Presentación de la Propuesta

Título

Estrategia didáctica basada en gamificación mediante el uso de TAC para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna” de la parroquia Pedro J. Montero, perteneciente al cantón San Jacinto de Yaguachi durante el periodo lectivo 2023-2024.

Objetivo General

Elaborar una estrategia didáctica basada en gamificación mediante el uso de TAC para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna” de la parroquia Pedro J. Montero, perteneciente al cantón San Jacinto de Yaguachi durante el periodo lectivo 2023-2024.

Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente la importancia de la estrategia didáctica de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.
- Identificar los contenidos y conceptos claves que deben ser abordados para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura a través de la gamificación y el uso de las TAC.



- Desarrollar los contenidos educativos digitales para el desarrollo de la estrategia didáctica en la herramienta de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.

Selección de Contenidos

- Inducción a docentes
- Gamificación del aula
- Encuadre con estudiantes y padres de familia
- Aterrizar la gamificación al aula
- Evaluar la estrategia

Organización de Contenidos de la Propuesta

Fase 1: Inducción a docentes

El propósito de esta fase es capacitar a los docentes de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”, acerca del empleo de la herramienta de gamificación para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en la materia de Lengua y Literatura, a través de la implementación de actividades, con los siguientes temas:

- Fundamentos sobre la gamificación
- Aplicación de la gamificación en el aula
- Planificación con gamificación
- Uso de las plataformas Kahoot y Quizizz

Fase 2: Gamificación del aula

El propósito de esta fase es capacitar a los docentes para que planifiquen su clase de Lengua y Literatura basados en la gamificación aplicando los elementos del juego bajo la estructura:



- Definir los objetivos
- Crear una narrativa
- Diseñar las actividades
- Establecer normas
- Establecer niveles
- Crear un sistema de recompensas

Fase 3: Encuadre con estudiantes y padres de familia

El propósito de esta fase es realizar la inducción sobre el porqué se va a innovar las clases en la materia de Lengua y Literatura a través de la herramienta de gamificación, para que los estudiantes y padres de familia comprendan sobre el uso de estas estrategias innovadoras y sean los padres una guía para sus hijos. A los estudiantes, se capacitará en las plataformas Kahoot y Quizizz, con las cuales se desarrollará esta estrategia de innovación académica.

Fase 4: Aterrizar la gamificación en el aula

El propósito de esta fase es que los docentes tengan la capacidad de aplicar las planificaciones gamificadas con los estudiantes en cada uno de las clases de Lengua y Literatura. Para esto, deben guiarse sobre la aplicación y uso de las plataformas propuestas. Además, los docentes deberán realizar el seguimiento en el desarrollo de esta estrategia y dar retroalimentación oportuna.

Fase 5: Evaluar la estrategia

El propósito de esta fase es evaluar la factibilidad de la estrategia innovadora para su aplicación en la institución educativa.

Metodología, Recursos y Herramientas

Este trabajo se desarrollará a través de una metodología práctica en el que se trabajará de forma conjunta con los docentes, maestros y padres de familia de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”, a través del uso de la herramienta tecnológica Kahoot y Quizizz, con la finalidad de mejorar los procesos de enseñanza.aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes que formarán parte de este trabajo de investigación.

Los recursos y herramientas que se necesitarán para el desarrollo de esta guía didáctica serán los siguientes:

- Computadoras
- Internet
- Proyectos
- Hojas de papel
- Bolígrafos

A continuación se detallan los recursos educativos que se utilizará en el desarrollo de la propuesta:

- **Lectura de texto y juego de preguntas y respuestas interactivas.** – Esta actividad se aplicará en la propuesta para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura, en el que los estudiantes podrán participar de forma activa. Además, para su implementación se utilizarán preguntas gamificadas en la plataforma digital Quizizz, a través del abordaje de preguntas claves sobre las lecturas realizadas.
- **Desafíos.** – En esta actividad se aplicará actividades de preguntas y respuestas de razonamiento sobre las lecturas previamente realizadas, en el que los estudiantes fomentarán su pensamiento crítico a través el desarrollo de aprendizaje que implican la



resolución de acertijos. Para su implementación se emplearán interrogantes en la plataforma Kahoot.

- **Aprendizaje basado en la lectura.** – Esta actividad se aplicará para la temática de la mejora en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura, donde los estudiantes podrán asumir roles y tomar las decisiones basadas en las lecturas realizadas. Para su aplicación se usará la plataforma digital Kahoot.

3.1.2. Fundamentación Teórica de la Propuesta

La gamificación se considera una estrategia para aplicar en el ámbito educativo mediante el uso de herramientas digitales. Desde la perspectiva constructivista, se acepta que estas técnicas hacen que el proceso educativo sea más favorable para la formación de un aprendizaje significativo en los alumnos, ya sea en clases presenciales o virtuales. Esto implica trascender la idea de que los juegos no estaban integrados en el proceso educativo (Pilay & Alcívar, 2022).

Ducura (2020), la integración de la gamificación en la educación implica diseñar actividades utilizando herramientas tecnológicas basadas en los principios del juego, con el propósito de aprovechar el interés de los estudiantes para mejorar su motivación y hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo. Esta aproximación se ha implementado a lo largo de varios años mediante ajustes en el plan de estudios que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, buscando así generar un conocimiento significativo.

Por lo general, las estrategias de gamificación se centran en la creación de actividades lúdicas, como videojuegos, con el objetivo de hacer que el aprendizaje sea más entretenido y motivador. Estas actividades buscan implicar a los estudiantes en actividades académicas a través del juego, promoviendo así el desarrollo de habilidades tecnológicas. El juego actúa como

un facilitador del aprendizaje y el crecimiento de competencias en los estudiantes, lo que facilita los procesos de enseñanza y aprendizaje (Correa & Osorio, 2021).

De acuerdo con Quispilema y Cobos (2023), durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, los recursos de gamificación influyen en los estudiantes para que adopten un enfoque más competitivo, al igual que inspiran a los docentes a promover el trabajo en equipo y a desarrollar habilidades tecnológicas en sus planes de estudio. El desarrollo de estas herramientas tecnológicas educativas ha tenido un impacto significativo en el estímulo académico, gracias al sistema de recompensas utilizado, que motiva la participación en el ámbito académico y genera una sensación de satisfacción entre los usuarios.

Es crucial resaltar que el docente debe contar con conocimientos claros y bien fundamentados, respaldados por experiencia práctica, para poder llevar a cabo una planificación efectiva en el aula y así potenciar el uso de la metodología de gamificación y la participación activa del estudiante. Estos beneficios se observan claramente en la asignatura de lengua y literatura, donde se promueve el desarrollo de habilidades lingüísticas como la dicción, la expresión y la fluidez del lenguaje, así como el uso correcto de la pronunciación y la entonación en el idioma nativo (Parrales, et. al., 2023).

A partir de lo expuesto anteriormente, se valora la relevancia de proponer una guía didáctica que incorpore la gamificación mediante el uso de las TAC para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes. Esta iniciativa coloca a los estudiantes como protagonistas del proceso educativo, fomentando la construcción activa de su propio saber a través de la creación de entornos educativos interactivos y la interacción entre docentes y alumnos. En este contexto, la teoría constructivista destaca el papel activo del estudiante en la edificación de su conocimiento.

En el caso de este trabajo de investigación, los beneficiarios directos serán los estudiantes de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna” de la parroquia Pedro J. Montero, perteneciente al cantón San Jacinto de Yaguachi durante el periodo lectivo 2023-2024, a través de la herramienta tecnológica Kahoot, ya que es una aplicación que emplea la gamificación, lo que significa que los estudiantes aprenderán de manera lúdica, lo que les estimulará a aumentar su lectura para sobresalir en las actividades. Esto se basa en la idea de que las trivias podrían contener preguntas de opción múltiple relacionadas con un texto determinado.

3.1.3. Presupuesto

El presupuesto que se utilizará para el desarrollo de esta propuesta, será respaldado por el autor de este trabajo de investigación, lo que permitirá que se eliminen los recursos financieros adicionales. Además, la creación de esta estrategia didáctica se llevará a cabo optimizando los recursos como el uso de una computadora, internet para el acceso a las diferentes plataformas digitales que son de uso gratuito. Es por tal motivo, que el desarrollo de esta estrategia didáctica se muestra viable desde el punto de vista académico y financiero.

3.1.4. Desarrollo de la Propuesta

Para el desarrollo de la propuesta, se plantea la construcción de una guía didáctica en que se abordarán actividades que buscan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, como una oportunidad de evitar conflictos cognitivos en esta área en niveles superiores y los estudiantes puedan mejorar el proceso de lectura. En tal sentido, en esta guía didáctica se planteó como eje central la herramienta de la gamificación como una estrategia para mejorar las habilidades lectoras de los estudiantes de manera que se involucre al estudiante y padres de familia en un aprendizaje más atractivo y dinámico.



La actividad que se popondrá en esta guía se denominará “Gamificar y Lectura – Déjame que te cuente”, las mismas que se realizarán a través de la plataforma Kahoot, la cual permite crear preguntas y respuestas con opción múltiple y respuestas de verdadero y falso, además de poder asignarle una puntuación y dar retroalimentación inmediata a los participantes que se encuentren en la guía.

En esta guía también se incluirá un juego de preguntas denominado “La isla de plástico”, la misma que fue seleccionada debido a que es de mucho interés para los niños y adolescentes, esta actividad cumple con los términos de narración y comprensión de los estudiantes, esto le permitirá desarrollar las habilidades de lectura y comprensión en los estudiantes, y le permitirá a los docentes evaluarlos de forma correcta.

Para el desarrollo de esta propuesta, se realizará la validación por parte de expertos, en el que se aplicó la rúbrica para obtener los siguientes resultados:

Tabla 2

Rúbrica de evaluación de experto 1

RÚBRICA DE EVALUACIÓN						
1. DATOS GENERALES						
Nombre del experto:		Yannet Narcisa Martínez Morales				
Grado académico:		Máster Universitario en Formación Internacional Especializada del Profesorado – Especialidad en Lengua y Literatura				
Ocupación:		Docente				
Años de experiencia		11 años de experiencia laboral comprobada				
1. ASPECTOS DE VALIDACIÓN						
Indicador	Contenido	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Coherencia	Existe conexión lógica entre los elementos gamificados y la mejora que se espera de los estudiantes .	X				
	Los objetivos educativos están claramente definidos y son coherentes con la estrategia gamificada.	X				
	Los recursos educativos digitales se presentan de manera clara y con instrucciones precisas.	X				



Claridad	Existe comprensión de cómo los elementos de la gamificación contribuyen al aprendizaje efectivo de los estudiantes.		X			
	La propuesta diseñada fortalece la dinámica del proceso de aprendizaje en la comprensión lectora.	X				
Participación Activa	La estrategia didáctica incentiva la participación y el aprendizaje efectivo.		X			
	La propuesta diseñada fortalece la dinámica del proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura.		X			
Integración de Recursos Educativos Digitales	Los recursos educativos digitales garantizan la retroalimentación de los conceptos aprendidos.	X				
	Los recursos educativos digitales contribuyen a la experiencia de aprendizaje a través de la gamificación.		X			



Motivación	Los recursos educativos digitales son atractivos y estimulantes para que los estudiantes incluyan gráficos, recompensas y desafíos.	X				
	Los recursos educativos digitales ofrecen una experiencia novedosa e incentiva a los estudiantes a participar de forma activa.	X				



Tabla 3

Rúbrica de evaluación de experto 2

RÚBRICA DE EVALUACIÓN						
2. DATOS GENERALES						
Nombre del experto:		Evelyn Nathaly Alvarado Flores				
Grado académico:		Magíster en Gestión Educativa con mención en Organización, Dirección e Innovación de Centros Educativos				
Ocupación:		Docente				
Años de experiencia		6 años de experiencia laboral comprobada				
2. ASPECTOS DE VALIDACIÓN						
Indicador	Contenido	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Coherencia	Existe conexión lógica entre los elementos gamificados y la mejora que se espera de los estudiantes .	X				
	Los objetivos educativos están claramente definidos y son coherentes con la estrategia gamificada.		X			
	Los recursos educativos digitales se presentan de manera clara y con instrucciones precisas.	X				



Claridad	Existe comprensión de cómo los elementos de la gamificación contribuyen al aprendizaje efectivo de los estudiantes.	X				
	La propuesta diseñada fortalece la dinámica del proceso de aprendizaje en la comprensión lectora.	X				
Participación Activa	La estrategia didáctica incentiva la participación y el aprendizaje efectivo.	X				
	La propuesta diseñada fortalece la dinámica del proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura.		X			
	Los recursos educativos digitales garantizan la retroalimentación de los conceptos aprendidos.		X			



Integración de Recursos Educativos Digitales	Los recursos educativos digitales contribuyen a la experiencia de aprendizaje a través de la gamificación.	X				
	Los recursos educativos digitales son atractivos y estimulantes para que los estudiantes incluyan gráficos, recompensas y desafíos.	X				
Motivación	Los recursos educativos digitales ofrecen una experiencia novedosa e incentiva a los estudiantes a participar de forma activa.	X				

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4

Rúbrica de evaluación de experto 3

RÚBRICA DE EVALUACIÓN						
3. DATOS GENERALES						
Nombre del experto:		Lizandra Teresa Rendón Barros				
Grado académico:		Magíster en Educación Inicial				
Ocupación:		Docente				
Años de experiencia		12 años de experiencia laboral comprobada				
3. ASPECTOS DE VALIDACIÓN						
Indicador	Contenido	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Coherencia	Existe conexión lógica entre los elementos gamificados y la mejora que se espera de los estudiantes .	X				
	Los objetivos educativos están claramente definidos y son coherentes con la estrategia gamificada.	X				
	Los recursos educativos digitales se presentan de manera clara y con instrucciones precisas.	X				



Claridad	Existe comprensión de cómo los elementos de la gamificación contribuyen al aprendizaje efectivo de los estudiantes.	X				
	La propuesta diseñada fortalece la dinámica del proceso de comprensión lectora.	X				
Participación Activa	La estrategia didáctica incentiva la participación y el aprendizaje efectivo.	X				
	La propuesta diseñada fortalece la dinámica del proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura.	X				
Integración de Recursos Educativos Digitales	Los recursos educativos digitales garantizan la retroalimentación de los conceptos aprendidos.	X				



	Los recursos educativos digitales contribuyen a la experiencia de aprendizaje a través de la gamificación.	X				
Motivación	Los recursos educativos digitales son atractivos y estimulantes para que los estudiantes incluyan gráficos, recompensas y desafíos.	X				
	Los recursos educativos digitales ofrecen una experiencia novedosa e incentiva a los estudiantes a participar de forma activa.	X				

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5

Rúbrica de evaluación de experto 4

RÚBRICA DE EVALUACIÓN						
4. DATOS GENERALES						
Nombre del experto:		Isabel Andrea Santacruz Peralta				
Grado académico:		Magíster en Administración de la Educación				
Ocupación:		Docente				
Años de experiencia		5 años de experiencia laboral comprobada				
4. ASPECTOS DE VALIDACIÓN						
Indicador	Contenido	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Coherencia	Existe conexión lógica entre los elementos gamificados y la mejora que se espera de los estudiantes .	X				
	Los objetivos educativos están claramente definidos y son coherentes con la estrategia gamificada.	X				
	Los recursos educativos digitales se presentan de manera clara y con instrucciones precisas.		X			



Claridad	Existe comprensión de cómo los elementos de la gamificación contribuyen al aprendizaje efectivo de los estudiantes.		X			
	La propuesta diseñada fortalece la dinámica del proceso de la comprensión lectora.		X			
Participación Activa	La estrategia didáctica incentiva la participación y el aprendizaje efectivo.	X				
	La propuesta diseñada fortalece la dinámica del proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura.	X				
Integración de Recursos Educativos Digitales	Los recursos educativos digitales garantizan la retroalimentación de los conceptos aprendidos.		X			



	Los recursos educativos digitales contribuyen a la experiencia de aprendizaje a través de la gamificación.		X			
Motivación	Los recursos educativos digitales son atractivos y estimulantes para que los estudiantes incluyan gráficos, recompensas y desafíos.		X			
	Los recursos educativos digitales ofrecen una experiencia novedosa e incentiva a los estudiantes a participar de forma activa.	X				

Fuente: Elaboración propia

A continuación se enlistan las actividades planificadas dentro de la estrategia de gamificación, utilizando las TAC, con el objetivo de mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura en los alumnos. Estas actividades se realizarán a través del uso de las plataformas educativas Kahoot y Quizizz.

Tabla 6

Gamificación de la actividad 1

ACTIVIDAD EN QUIZZZ
Preguntas y Respuestas
Lectura: “La Isla de Plástico”
<p>Temática: Realizar la lectura del texto “La Isla de Plástico” y responder a las preguntas sobre el texto.</p>
<p>Objetivo: Suministrar a los educadores los recursos esenciales para promover las competencias de lectura de los alumnos de manera divertida, al tiempo que se motiva la participación activa de estos últimos en su proceso de aprendizaje.</p>
<p>Destrezas: Comprender los contenidos implícitos de un texto. Desarrollar habilidades lingüísticas, lectoras y tecnológicas. Construir criterios, opiniones y emitir juicios del contenido de un texto.</p>
<p>Para llevar a cabo esta actividad, se procederá con la lectura del texto “La Isla de Plástico” el cual dará origen a preguntas y respuestas con el fin de facilitar la comprensión. Mediante este juego, se buscará generar diversas emociones como alegría, competencia, incertidumbre y frustración. Se comenzará planteando interrogantes simples para que los estudiantes se sientan confiados, para luego aumentar gradualmente la dificultad y así reconocer sus avances. Se establecerán normativas que deberán seguirse para alcanzar los objetivos propuestos.</p> <p>Las preguntas estarán limitadas en tiempo para conseguir mayores puntajes, incentivando así a los estudiantes a esforzarse dentro del periodo estipulado. La actividad se llevará a cabo en grupos, y al final se determinarán los ganadores basados en el rendimiento del equipo. Tras cada pregunta, se proporcionará una retroalimentación inmediata.</p> <p>Los logros en esta actividad serán accesibles y fáciles de conseguir, asignándose puntos a cada pregunta según su nivel de dificultad. Se promoverá el trabajo en equipo, con metas compartidas, y se premiará al equipo ganador al concluir la actividad.</p>

Fuente: Elaboración propia

Figura 14

Lectura: "La Isla de Plástico"



Fuente: Quizizz

Elaborado por: Elaboración propia

También se planteará otra guía didáctica con otra actividad donde el estudiante progresa al responder una serie de preguntas planteadas como desafíos, inspiradas en la narrativa del juego "El Hilo Rojo". Al obtener puntos por respuestas correctas, pueden avanzar al nivel más alto del ranking. Esta metodología lúdica estimula la participación activa del estudiante y les hace reconocer que su desarrollo está directamente relacionado con la comprensión de los textos que han sido previamente examinados. De esta manera, el proceso se vuelve ameno y sencillo para alcanzar logros, lo que contribuye al desarrollo de habilidades de lectura, al fomento del trabajo en equipo y la autonomía, al fortalecimiento de habilidades comunicativas, y al aumento de la motivación y el compromiso con el aprendizaje. La actividad se detallará en la siguiente tabla:

Tabla 7

Gamificación de la actividad 2

ACTIVIDAD EN KAHOOT
Comprensión Lectora
Lectura: “El Hilo Rojo del Destino”
<p>Temática: De la lectura del texto “El Hilo Rojo del Destino” emitir comentarios de comprensión lectora.</p>
<p>Objetivo: Apreciar la importancia de la comprensión lectora dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, empleando una variedad de herramientas tecnológicas digitales en diversos escenarios educativos.</p>
<p>Destrezas: Comprensión lectora. Desarrollo de habilidades lingüísticas y sociales en los estudiantes. Trabajar en espacios digitales de aprendizaje.</p>
<p>La trama se enfoca en la realización de múltiples misiones relacionadas con la lectura de “El Hilo Rojo del Destino”. El juego genera en los alumnos la expectativa de la próxima misión, el deseo de acumular punto, el temor a no saber la respuesta y la satisfacción al lograr los objetivos. Con diferentes niveles de dificultad, los alumnos avanzan a medida que completan las misiones. Antes de comenzar el juego, se establecen reglas y normas para asegurar un desarrollo armonioso.</p> <p>Los desafíos propuestos por el docente deben ser claros para que los alumnos comprendan y puedan cumplirlos. Se promueve una competencia sana entre equipos, donde cada uno busca obtener la mayor cantidad de puntos. Las actividades planteadas permiten a los niños reconocer al instante sus errores y aciertos.</p> <p>Los logros de esta actividad se reflejan en el cumplimiento de cada misión, donde la lectura reflexiva impulsa su progreso. Los puntos asignados a cada misión son fundamentales para determinar al equipo ganador y varían según la dificultad, desde 0,50 hasta 2 puntos, lo que genera satisfacción al superar obstáculos. Al finalizar cada misión, se ofrece la posibilidad de elegir recompensas como “Válido para elegir compañero de asiento durante una semana” o “Válido para un punto extra en la materia que elija”, entre otras. Estas recompensas se otorgan para reconocer el esfuerzo de los alumnos, ya sea individualmente o en grupo, y se entregan al equipo que complete satisfactoriamente un nivel; se proponen estrellas para una unidad didáctica.</p>

Fuente: Elaboración propia

Figura 15

Lectura: "El Hilo Rojo del Destino"



Fuente: Kahoot

Elaborado por: Elaboración propia

Dentro de esta propuesta para enriquecer la experiencia de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura, sería provechoso implementar una guía instructiva destinada al uso de la plataforma Kahoot, a través de las actividades y los recursos que plantee el docente con la herramienta de gamificación para trabajar con los estudiantes de manera física y virtual. Esta guía también será de base para trabajar con otras lecturas o textos narrativos que dependerá de los objetivos que desee alcanzar el docente. La actividad consistirá en presentar tarjetas con preguntas, las mismas que deberán ser contestadas a la mayor brevedad posible y así los estudiantes tendrán la capacidad de ganar puntos para cumplir con los objetivos establecidos; los docentes deberán dar una retroalimentación inmediata y desarrollar las habilidades de comprensión lectora. La tercera actividad se desarrollará en la siguiente tabla:

Tabla 8

Gamificación de la actividad 3

ACTIVIDAD EN KAHOOT
Juicio de Valor Lectura: “La Isla de Plástico”
<p>Temática: De la lectura del texto “La Isla de Plástico” emitir juicio de valor.</p>
<p>Objetivo: Entender la importancia de la comprensión lectora dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, aprovechando las múltiples herramientas tecnológicas digitales en diferentes contextos educativos.</p>
<p>Destrezas: Comprensión lectora. Desarrollo de habilidades lingüísticas y sociales en los estudiantes. Trabajar en espacios digitales de aprendizaje.</p>
<p>La trama que origina las preguntas se desprende de la lectura titulada “La Isla de Plástico”. Esta actividad despierta una serie de emociones como competencia, aspiración de logro, frustración y alegría. La dificultad aumenta gradualmente, y se establecen las reglas del juego antes de iniciar, las cuales deben ser acatadas.</p> <p>Los alumnos se esfuerzan por cumplir con las consignas para obtener tarjetas de felicitación y elevar sus puntajes, generando así una competencia entre los grupos y equipos, incentivando la participación activa de los alumnos. Se ofrece retroalimentación positiva tanto del docente como de los compañeros para fomentar la colaboración. El trabajo en equipo es esencial para alcanzar los objetivos planteados.</p> <p>Las metas y objetivos se definen al inicio de la actividad y se comparten con los alumnos. Los puntos obtenidos permiten avanzar en la tabla de clasificación, que puede representarse con símbolos o números. Se forman equipos de trabajo para llevar a cabo las actividades, y se premia al equipo ganador. El nivel de dificultad se incrementa para desafiar a los alumnos a alcanzar nuevos logros. El equipo con la puntuación más alta se sitúa en la tabla de clasificación y se mantiene un registro de méritos para motivar a los alumnos a seguir participando activamente.</p>

Fuente: Elaboración propia

Figura 16

Lectura: "La Isla de Plástico"



Fuente: Kahoot

Elaborado por: Elaboración propia

3.4. Evaluación de la Propuesta

Esta guía didáctica está dirigida principalmente a docentes con experiencia en educación básica, será crucial identificar y analizar los aspectos principales a compartir. Después de una discusión grupal, se determinarán los temas clave: se deben abordar aspectos como la gamificación y la innovación, destacando sus beneficios, ofreciendo propuestas detalladas sobre su implementación, y realizando un análisis pedagógico de las actividades y juegos propuestos. Para presentar esta información de manera organizada y coherente, se planteará crear una presentación de diapositivas que abarque todos estos elementos esenciales.

Sin embargo, tras revisar el material, se reconoció la necesidad de mejorar la guía didáctica en el futuro. Esto conlleva incorporar información específica sobre las actividades propuestas, presentada de manera estructurada y acompañada por una secuencia didáctica que

ejemplifique cada aspecto del plan de forma clara, lo que simplificaría su implementación y aumentaría su utilidad para los educadores.

Durante la etapa de presentación de la guía didáctica, se hace evidente la necesidad de mejorar la información asociada a los elementos de la gamificación. Se plantea la inclusión de ejemplos detallados para cada uno de estos aspectos, esto ayudaría a explicar el significado de ciertos términos que podrían ser poco familiares para la mayoría de los docentes. Además, se observó que la falta de información suficiente sobre qué implica la gamificación y cómo implementar un sistema gamificado podría dificultar su aplicación por parte de los docentes. Por consiguiente, se plantea la necesidad de ampliar la información sobre este asunto, incorporando las experiencias de los profesores que ya han utilizado la gamificación en sus prácticas educativas. Esto permitiría comprender de manera más directa las ventajas y desventajas de este enfoque.

Se prevé que la guía didáctica llamará la atención de muchos educadores, quienes ven en la gamificación una oportunidad para cambiar su enfoque de enseñanza. Se reconoce que la gamificación implica más que simplemente crear juegos para entretener a los alumnos; involucra el uso de reglas, niveles, recompensas y otros elementos para garantizar un aprendizaje efectivo y duradero.



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Después de realizado este trabajo de investigación, se establecieron las siguientes conclusiones:

- Como conclusión general, se concluyó que el diseño de una guía didáctica basada en la gamificación para optimizar la dinámica de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna” durante el periodo lectivo 2023-2024, ayudó a identificar las carencias de los estudiantes en el uso de herramientas digitales educativas para mejorar su aprendizaje, así como las limitaciones de los docentes en el uso de tecnologías avanzadas para innovar en sus métodos de enseñanza. Del mismo modo, se concluyó que la propuesta de crear una guía didáctica fundamentada en la gamificación es de suma relevancia para elevar la comprensión lectora de los estudiantes.
- El uso de las TAC es crucial para desarrollar las competencias digitales necesarias que transforman el proceso de enseñanza y aprendizaje. Al aplicar estas herramientas, los estudiantes pueden explorar una diversidad de recursos educativos, fomentando así la creatividad y la innovación tanto dentro como fuera del entorno escolar.
- A partir de la encuesta dirigida a los educadores, se observó que una parte significativa de estos no valora la utilidad del empleo de tecnologías. Por ende, pocos le conceden la debida importancia y algunos incluso consideran superfluas las formaciones relacionadas con el manejo y aprovechamiento de estas herramientas tecnológicas. Prefieren mantener las estrategias tradicionales que han venido utilizando en la institución educativa. Esta



actitud también repercute en la falta de incentivo por parte de los estudiantes para utilizar tecnologías en el contexto del aula.

- En términos generales, el desarrollo de este trabajo de investigación representa una propuesta para brindar solución al déficit que existe en la institución educativa sobre el uso de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento, y así fortalecer el desempeño académico de la comunidad educativa. Es por ello que, el uso de las TAC es una estrategia valiosa para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna” en la parroquia Pedro J. Montero, perteneciente al cantón San Jacinto de Yaguachi durante el periodo lectivo 2023-2024.





RECOMENDACIONES

Después de haber establecido las conclusiones obtenidas en este estudio, se proponen las siguientes sugerencias:

- Para alcanzar el éxito deseado de la guía didáctica como propuesta, es necesario que se realice una reorientación de la visión de los miembros de la comunidad educativa, comenzando con el docente, quien tendrá que hacer cambios en su metodología de enseñanza aprendizaje y considerar diferentes escenarios de aprendizaje, no solo dentro del aula de clases, sino recorrer a métodos novedosos para potenciar la comprensión lectora de los alumnos y lograr los resultados deseados.
- La motivación también es fundamental para empoderar a los maestros al uso de las TAC sean utilizados como recursos educativos innovadores que les permite convertirse en agentes innovadores en el proceso de nuevas estrategias pedagógicas de aprendizaje y responder a las necesidades educativas en la actualidad.
- Es necesaria la creación de nuevos espacios de aprendizaje y capacitación que les permita a los docentes socializar sobre las estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje a través del uso de las TAC en el aula de clases, y a su vez apoyarse con los padres de familia como entes de apoyo en casa.
- Se recomienda ejecutar nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje como la ludificación a través de las TAC para fomentar el aprendizaje en otras materias para satisfacer las necesidades en todas las materias en la unidad educativa.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abarca, J. (2020). Evolución Histórica de las Tecnologías Educativas en México. *Revista Internacional Tecnológica - Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 254-263.
doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.171>
- Alcívar, E., García, C., & Segovia, M. (junio de 2023). Tecnologías de aprendizaje y conocimiento (TAC) en el proceso de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Juan Antonio Vergara Alcívar”. *Polo del Conocimiento*, 8(6), 977-994.
doi:10.23857/pc.v8i6
- Alonso, D. (2022). Pensamiento de diseño para la enseñanza de la historia en el grado en educación primaria: un análisis desde objetivos y competencias. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 37(1), 1-16.
- Álvarez, E. (2017). Las TAC al servicio de la formación inicial de maestros en el área de Didáctica de la Lengua y la Literatura: herramientas, usos y problemática. *RESED Revista de Estudios Socioeducativos*(5), 35-48.
doi:http://dx.doi.org/10.25267/Rev_estud_socioeducativos.2017.i5.05
- Arroba, G., Moyón, E., Pinta, R., & Gómez, M. (mayo-junio de 2023). Aplicación del aula invertida en el aprendizaje de lengua y literatura. *ALFA PUBLICACIONES*, 5(2), 64-75.
doi:<https://doi.org/10.33262/ap.v5i2.1.355>
- Bailey, L., Peralta, M., & Marín, J. (2021). El papel del docente frente a las nuevas formas de aprendizaje ubicuo, flexible y abierto. *Revista Científica Universitaria*, 10(1).

- Bertazzi, G., & Mallo, A. (2019). TAC y Estrategias de Enseñanza para Favorecer la Permanencia y Terminalidad en Educación Superior. *Revista Internacional Docentes 2.0 Tecnológica Educativa*, 19(1).
- Cando, & Lema. (marzo de 2018). *Las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de lengua y literatura*. Obtenido de Repositorio Universidad Técnica de Cotopaxi:
<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/4449/2/PI-000596.pdf>
- Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos. (2016). *Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos*. Quito: Lexis. Obtenido de
<https://www.ambiente.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/05/Codigo-Organico-Economia-Social-de-los-Conosimientos.pdf>
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito: Lexis. doi:https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- Correa, S., & Osorio, O. (2021). *El juego como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de grado octavo mediante Genially*. Obtenido de Repositorio Universidad de Santander:
<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/7da09620-48b4-4c1f-a712-9975dd5d9c26/content>
- Dávila, O., & Figueroa, Y. (s.f.). El software educativo Hot Potatoes en el aprendizaje de la especialidad de computación en el Centro de Educación Técnica Productiva “Virgen del Rosario” de Huari, Perú. *Hamut'ay*, 5(1), 17-35.
doi:<http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v5i1.1518>



- Ducuara, L. (24 de abril de 2020). *Desarrollo de una estrategia didáctica gamificada mediada por TIC para la enseñanza de conceptos de ecología a través de la lectura grado décimo de la educación media en Colombia*. Obtenido de Repositorio Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia:
https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/handle/001/3208/Desarrollo_estrategia_didactica.pdf;jsessionid=110A1125F855C8F1D514EF50B14A0EC7?sequence=1
- González, Y., Santamaría, M., & Blanco, V. (julio de 2016). Elaborar mapas conceptuales con la Cmaptools en el proceso enseñanza aprendizaje. *Congreso In-Red*.
doi:<http://dx.doi.org/10.4995/>
- Guamán, V., & Muñoz, R. (julio-septiembre de 2019). El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica. *Revista Conrado*, 15(69), 218-223.
- Guano, D., Barragán, R., Rodríguez, N., & Terán, A. (marzo de 2020). La plataforma lúdica Kahooten el aprendizaje de vocabulario en inglés. *Conciencia Digital*, 3(1), 44-62.
doi:<https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v3i1.2.1172>
- Hernández, D. (julio-septiembre de 2019). Uso didáctico de las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (TAC), por parte de los docentes en educación básica secundaria y media. *Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 2(7), 190-209.
doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v2i7.56>
- Herrera, M. (marzo de 2023). Aplicación de nuevas tecnologías en la enseñanza de lengua y literatura. *Polo del Conocimiento*, 8(3), 2328-2342. doi:10.23857/pc.v8i3
- INEVAL. (2017). *Informe de resultados Instituciones fiscales Ser Bachiller Ciclo 2016-2017*. Quito. Obtenido de <https://cloud.evaluacion.gob.ec/dagireportes/nacional/2016-2017f.pdf>



Jaramillo, N., & García, W. (abril de 2020). Las Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación (TAC) en el Marco de la Profesionalización Docente UNAE-Morona Santiago. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(1), 12-16.

doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.93>

Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2015). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*.

Quito: Lexis. Obtenido de [https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2018-](https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2018-10/Ley-Org%C3%A1nica-de-Educaci%C3%B3n-Intercultural.pdf)

[10/Ley-Org%C3%A1nica-de-Educaci%C3%B3n-Intercultural.pdf](https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2018-10/Ley-Org%C3%A1nica-de-Educaci%C3%B3n-Intercultural.pdf)

Llvisaca, K., Lojano, J., & Paredes, Í. (marzo de 2023). *Las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC) en la asignatura de Lengua y Literatura para el desarrollo de la Lectocomprensión en estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Sudamericano durante el año lectivo 2021-2022*. Obtenido de Repositorio Universidad Nacional de Educación:

<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2926/1/Llvisaca%20K.%20y%20Lojano%20J.%20TRABAJO%20DE%20INTEGRACI%C3%93N%20CURRICULAR%201.pdf>

López, I. (enero-junio de 2019). Presencia de las TIC y las TAC en el aula para enriquecer los contenidos educativos. *Revista Electrónica sobre Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 6(11).

Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Revista Opción*, 33(83), 252-277.

Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Revista de Investigación Filosófica y Teoría Social Dialektika*, 2(3), 17-26.



Melguizo, E. (marzo de 2021). El aprendizaje de las tecnologías en el área de Lengua Castellana y Literatura: el proyecto educativo Superpíxelpolis. *Lenguaje y tecnología*, 14(1), 1-17.

doi:10.35699/1983-3652.2021.26394

MINEDUC. (2016). *Educación General Básica -Subnivel Superior Lengua y Literatura* (Primera edición ed.). Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/12/Texto-de-Lengua-y-Literatura-10mo.pdf)

[content/uploads/downloads/2016/12/Texto-de-Lengua-y-Literatura-10mo.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/12/Texto-de-Lengua-y-Literatura-10mo.pdf)

Ministerio de Educación. (2018). *Bachillerato General Unificado Lengua y Literatura*. Quito: Editorial Don Bosco. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/04/curriculo/2DO-BGU_Texto-LENGUA.pdf)

[content/uploads/downloads/2018/04/curriculo/2DO-BGU_Texto-LENGUA.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/04/curriculo/2DO-BGU_Texto-LENGUA.pdf)

Moreira, M. (2020). Aprendizaje significativo: la visión clásica, otras visiones e interés. *Revista Digital Instituto de Investigaciones y Estudios Contables FCE UNLP*(14).

doi:<https://doi.org/10.24215/26185474e010>

Nieto, M., & Vergara, D. (16 de noviembre de 2021). *La desconocida evolución de las TIC: TAC, TEP y TRIC*. Obtenido de Magisterio: [https://www.magisnet.com/2021/11/la-](https://www.magisnet.com/2021/11/la-desconocida-evolucion-de-las-tic-tac-tep-y-tric/)

[desconocida-evolucion-de-las-tic-tac-tep-y-tric/](https://www.magisnet.com/2021/11/la-desconocida-evolucion-de-las-tic-tac-tep-y-tric/)

Núñez, J. (noviembre-enero de 2018). Software JClic como Método de Enseñanza para la Lectura. *Revista Científica*, 3(10), 83-94.

doi:<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2018.3.10.4.83-94>

Oña, J., Morales, V., & Cujano, B. (mayo de 2022). Aplicación de las TAC y la transdisciplinariedad del conocimiento en la enseñanza de la lengua y literatura. *Polo del Conocimiento*, 7(5), 53-63. doi:10.23857/pc.v7i5.3944



- Parrales, M., Fienco, J., Fienco, M., & Fienco, J. (2023). Gamificación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia y Líderes*, 2(1), 4-14.
doi:<https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.4-14>
- Pazmiño, E., & SanAndrés, E. (julio-septiembre de 2020). CmapTools como herramienta innovadora para el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 582-599. doi: <https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1301>
- Pilay, R., & Alcivar, M. (2022). Estrategia didáctica basada en la gamificación para el aprendizaje de las matemáticas en básica media. *EPISTEME KOINONIA Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(1), 368-390. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v5i1.1819>
- Pinto, J., Castro, V., & Siachoque, O. (2019). Constructivismo social en la pedagogía. *Educación y Ciencia*(22), 117-133. doi:<https://doi.org/10.19053/0120-7105.eyc.2019.22.e10042>
- Quispilema, L., & Cobos, P. (2023). *La gamificación y las TIC en lengua y literatura para estudiantes de cuarto grado de educación general básica*. Obtenido de Repositorio Universidad del Azuay: <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/13218/1/18744.pdf>
- Ramirez, E., Salazar, J., Gomez, S., Martínez, N., & Chiri, P. (julio-agosto de 2022). Plataforma Canvas y el aprendizaje de matemáticas en estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 5428-5441. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.3024
- Reyna, V., Lescano, G., & Boy, A. (2021). El Conectivismo en el aprendizaje en línea empoderando las competencias comunicativas docentes. *Revista de Investigación Científica y Tecnológica Alpha Centauri - Professionals*, 3(2), 22-30.
doi:<https://doi.org/10.47422/ac.v3i2.71>



- Reynoso, J., Mejía, R., & Cruz, M. (2020). La Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC): un enfoque hacia las matemáticas. *UAPA*, 19(29).
- Ríos, J. (2020). Propuesta pedagógica: JClic como herramienta didáctica en la Educación Primaria. *Revista Científica*, 5(16), 305-318.
doi:<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.16.16.305-318>
- Ruiz, L., & Intriago, W. (2022). El uso de la herramienta tecnológica CANVA como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la Escuela Fiscal Lorenzo Luzuriaga. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), 75-90.
doi:<https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>
- Santana, G., Castro, R., Gutiérrez, J., Briones, Y., & Mawyin, F. (abril-junio de 2021). Criterios sobre las tecnologías del aprendizaje y conocimiento (tac) en tiempo de pandemia covid-19. *South Florida Journal of Development*, 2(2), 1809-1821. doi:[10.46932/sfjdv2n2-053](https://doi.org/10.46932/sfjdv2n2-053)
- Sarell, J. (abril de 2023). Acercamiento a la historia de la evolución de la tecnología educativa en Venezuela. *Areté*, 8(16), 75-98. doi:<https://doi.org/10.55560/ARETE.2022.16.8.4>
- Sumba, A., & Lima, B. (2016). *Dificultades en el aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes del séptimo año de educación general básica de la escuela Alfonso María Borrero de la parroquia San Ana del cantón Cuenca*. Obtenido de Repositorio Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca:
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12682/1/UPS-CT006507.pdf>
- Torres, J., & Barnabé, T. (2020). Aspectos pedagógicos del conectivismo y su relación con redes sociales y ecologías del aprendizaje. *Revista Brasileira de Educação*, 25.
doi:<https://doi.org/10.1590/S1413-24782020250026>

- Torres, P., & John, C. (enero-abril de 2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educare*, 21(68), 31-40.
- Ulloa, G. (enero-junio de 2021). Reflexiones en torno a la evolución histórica del concepto de la educación a distancia. *Revista Innovaciones Educativas*, 23(34), 42-51.
doi:<https://doi.org/10.22458/ie.v23i34.3364>
- Velasco, M. (2017). Las TAC y los recursos para generar aprendizaje. *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*, 3(2), 771-777. doi:<https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.2.796>
- Velásquez, B., Salazar, M., Estrada, D., Aldana, J., Morales, K., Castañeda, C., . . . Villela, C. (2021). Teoría del aprendizaje conectivista, sobresaliente del siglo XXI. *Revista Ciencia Multidisciplinaria CUNORI*, 5(1), 141-152. doi:<https://doi.org/10.36314/cunori.v5i1.159>
- Yoza, A., & Vélez, C. (2021). Aporte de las tecnologías del aprendizaje y conocimiento en las competencias digitales de los estudiantes de educación básica superior. *Revista Innova Educación*, 3(4). doi:<https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.004>
- Zambrano, L., & Vélez, C. (enero-junio de 2023). Las TACs en el desarrollo de destrezas lectoras. *Revista Minerva*, 4(6), 1-19.
- Zambrano, L., & Vélez, C. (abril de 2023). *Las TACS en el desarrollo de destrezas lectoras*.
Obtenido de Repositorio Universidad San Gregorio de Portoviejo:
<http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/3147/1/MEDU-2023-025.pdf>



ANEXOS

Anexo 1.

Cuadro de Operacionalización de las Variables

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES				
Variables	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e Instrumentos
Uso de las TAC	Las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (TAC) tratan de orientar el uso de las Tecnologías de la Información y el Comunicación hacia el uso más formativo que informativo, tanto para el estudiante como para el docente, a fin de aprender más y mejor.	Accesibilidad y Equidad	Disponibilidad de recursos tecnológicos para todos los estudiantes.	Entrevista a docentes de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna” Encuesta a estudiantes del 10mo. año EGB. de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”
		Tecnología y Herramientas	Utilización de diferentes plataformas y herramientas tecnológicas.	
		Interacción y Participación	Nivel de participación activa de los estudiantes en las actividades virtuales.	



Proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura	El proceso de enseñanza de Lengua y Literatura se convierte en una asociación entre el docente y el estudiante, su principal intención es diseñar ambientes y escenarios de aprendizaje para que el estudiante aprenda por si solo, específicamente en el área de Lengua y Literatura, este proceso resalta la importancia del estudiante, convirtiéndolo al docente en el facilitador del aprendizaje.	Conocimiento y comprensión de Lengua y Literatura	Conocimiento y comprensión sobre las diferentes herramientas digitales para mejorar la enseñanza de Lengua y Literatura.	Entrevista a docentes de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna” Encuesta a estudiantes del 10mo. año EGB. de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”
		Habilidades y técnicas pedagógicas en Lengua y Literatura	Uso de estrategias pedagógicas en entorno virtuales.	
		Actitudes y percepciones hacia la formación en Lengua y Literatura	Disponibilidad en participar en programas de formación en el uso de las TAC en el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura.	



Anexo 2.

Desglose de indicadores en entrevista a docentes de Lengua y Literatura

DESGLOSE DE INDICADORES		
Dimensiones	Indicadores	Ítems
Accesibilidad y Equidad	Disponibilidad de recursos tecnológicos para todos los estudiantes.	1. ¿Qué desafíos ha enfrentado al adaptar el curso presencial a un entorno virtual y cómo lo ha superado?
		2. ¿Qué recursos digitales o herramientas tecnológicas considera son las más efectivas para promover el aprendizaje de Lengua y Literatura en línea y por qué?
Tecnología y Herramientas	Utilización de diferentes plataformas y herramientas tecnológicas.	3. ¿Qué medidas ha tomado para evaluar el conocimiento y uso de las herramientas tecnológicas en los estudiantes de Lengua y Literatura?
		4. ¿Qué plataformas conoce y cómo cree que estas puedan facilitar el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes?
Interacción y Participación	Nivel de participación activa de los estudiantes en las actividades virtuales.	5. ¿Qué estrategias pedagógicas utilizas para fomentar la participación activa de los estudiantes en entornos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?
		6. ¿Considera usted que en las zonas rurales aun existe poca participación de los estudiantes en el uso de las TAC, y cuál considera usted que es la principal brecha del uso de estas tecnologías en el aula de clases?



Conocimiento y comprensión de Lengua y Literatura	Conocimiento y comprensión sobre las diferentes herramientas digitales.	7. ¿Qué tan importante considera usted el conocimiento y la comprensión acerca de las diferentes herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura?
		8. ¿Considera usted como docente que el conocimiento de las TAC tendrá un impacto positivo en la enseñanza de Lengua y Literatura de sus estudiantes?
Habilidades y técnicas pedagógicas en Lengua y Literatura	Uso de estrategias pedagógicas en entorno virtuales.	9. ¿Considera que el desarrollo de nuevas estrategias pedagógicas enfocada en el uso de las TAC favorecerá en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes?
		10. ¿Usted como docente promueve desde otros espacios no académicos (como en casa), el aprendizaje de Lengua y Literatura a través del apoyo de las TAC?
Actitudes y percepciones hacia la formación en Lengua y Literatura	Disponibilidad en participar en programas de formación en el uso de las TAC en el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura.	11. ¿Qué recomendaciones daría a otros docentes que se encuentren interesados en formarse en el uso de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?
		12. ¿Cuál cree usted que es el nivel de motivación de los estudiantes para hacer uso de las TAC en la materia de Lengua y Literatura?



Anexo 3.

Desglose de indicadores en encuesta a estudiantes del 10mo. de EGB. de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibanna”

DESGLOSE DE INDICADORES		
Dimensiones	Indicadores	Ítems
Accesibilidad y Equidad	Disponibilidad de recursos tecnológicos para todos los estudiantes.	1. ¿Has tenido acceso a recursos digitales (materiales de estudio, libros electrónicos) en tus clases virtuales?
		2. ¿Consideras que la enseñanza virtual es efectiva para mejorar tu proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura?
		3. ¿Con qué frecuencia considera usted que utiliza las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento en sus clases?
Tecnología y Herramientas	Utilización de diferentes plataformas y herramientas tecnológicas.	4. ¿Has participado en actividades en línea con otros estudiantes durante tus clases virtuales?
		5. El dominio de habilidades que tiene en el manejo de las Tecnologías para el Aprendizaje y el conocimiento es:
Interacción y Participación	Nivel de participación activa de los estudiantes en las actividades virtuales.	6. ¿Has participado en cursos o clases virtuales en tu institución educativa?
		7. Como estudiante, ¿cree que es importante utilizar elementos multimedia como proceso de formación en el aula?
Conocimiento y comprensión de	Conocimiento y comprensión sobre las diferentes herramientas digitales.	8. ¿Cómo expresas tu relación con las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en el aprendizaje de Lengua y Literatura?



Lengua y Literatura		9. ¿Ha escuchado acerca de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en clases?
Habilidades y técnicas pedagógicas en Lengua y Literatura	Uso de estrategias pedagógicas en entorno virtuales.	10. ¿Los docentes hacen uso de las herramientas digitales para fortalecer las habilidades de los estudiantes en el uso de las mismas?
		11. ¿Considera que los docentes fomentan el uso de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento fuera del aula de clases?
Actitudes y percepciones hacia la formación en Lengua y Literatura	Disponibilidad en participar en programas de formación en el uso de las TAC en el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura.	12. Desde tu percepción como estudiante, ¿Qué importancia tiene el uso de las TAC en el aprendizaje de Lengua y Literatura?
		13. ¿Consideras que el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura se daría mejor con el uso de las TAC?

Anexo 4.

Formato de entrevista dirigida a los docentes de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibama”

**MAGISTER EN PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN FORMACIÓN
TÉCNICA Y PROFESIONAL**

Entrevista dirigida a docentes de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibama”

La presente entrevista tiene como objetivo conocer la percepción de los docentes de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibama” de la parroquia Pedro J. Montero, con relación al uso de las TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes.

<p>1. ¿Qué desafíos ha enfrentado al adaptar el curso presencial a un entorno virtual y cómo lo ha superado?</p>
<p>2. ¿Qué recursos digitales o herramientas tecnológicas considera son las más efectivas para promover el aprendizaje de Lengua y Literatura en línea y por qué?</p>
<p>3. ¿Qué medidas ha tomado para evaluar el conocimiento y uso de las herramientas tecnológicas en los estudiantes de Lengua y Literatura?</p>
<p>4. ¿Qué plataformas conoce y cómo cree que estas puedan facilitar el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes?</p>
<p>5. ¿Qué estrategias pedagógicas utilizas para fomentar la participación activa de los estudiantes en entornos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?</p>
<p>6. ¿Considera usted que en las zonas rurales aún existe poca participación de los estudiantes en el uso de las TAC, y cuál considera usted que es la principal brecha del uso de estas tecnologías en el aula de clases?</p>



7. ¿Qué tan importante considera usted el conocimiento y la comprensión acerca de las diferentes herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura?

8. ¿Considera usted como docente que el conocimiento de las TAC tendrá un impacto positivo en la enseñanza de Lengua y Literatura de sus estudiantes?

9. ¿Considera que el desarrollo de nuevas estrategias pedagógicas enfocada en el uso de las TAC favorecerá en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes?

10. ¿Usted como docente promueve desde otros espacios no académicos (como en casa), el aprendizaje de Lengua y Literatura a través del apoyo de las TAC?

11. ¿Qué recomendaciones daría a otros docentes que se encuentren interesados en formarse en el uso de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?

12. ¿Cuál cree usted que es el nivel de motivación de los estudiantes para hacer uso de las TAC en la materia de Lengua y Literatura?



Anexo 5.

Formato de encuesta dirigida a los estudiantes del 10mo. Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibama”

MAGISTER EN PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN FORMACIÓN TÉCNICA Y PROFESIONAL				
Encuesta dirigida a estudiantes del 10mo. año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibama”				
El presente cuestionario de preguntas tiene como objetivo conocer la percepción de los estudiantes del 10mo. año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Emilio Isaías Ahibama” de la parroquia Pedro J. Montero, acerca del uso de las TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes.				
Instrucciones: Lea cada pregunta detenidamente y asegúrese de comprender su contenido antes de seleccionar con una X la respuesta que mejor refleje su experiencia personal en relación al uso de las TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura. Las opciones de respuesta serán variadas. Sea honesto en responder. No hay respuestas correctas o incorrectas, se busca conocer su opinión y experiencia real en relación al tema mencionado anteriormente.				
1. ¿Has tenido acceso a recursos digitales (materiales de estudio, libros electrónicos) en tus clases virtuales?	Si	No	A veces	
2. ¿Consideras que la enseñanza virtual es efectiva para mejorar tu proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura?	Muy efectivo	Poco efectivo	Nada efectivo	
3. ¿Con qué frecuencia considera usted que utiliza las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento en sus clases?	Siempre	Una vez por semana	Rara vez	Nunca



4. ¿Has participado en actividades en línea con otros estudiantes durante tus clases virtuales?	Siempre	Una vez por semana	Rara vez	Nunca
5. El dominio de habilidades que tiene en el manejo de las Tecnologías para el Aprendizaje y el conocimiento es:	Excelente	Suficiente	Bueno	Nulo
6. ¿Has participado en cursos o clases virtuales en tu institución educativa?	Si	No	A veces	
7. Como estudiante, ¿cree que es importante utilizar elementos multimedia como proceso de formación en el aula?	Si	No	Tal vez	
8. ¿Cómo expresas tu relación con las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en el aprendizaje de Lengua y Literatura?	Excelente	Suficiente	Bueno	Nulo
9. ¿Ha escuchado acerca de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en clases?	Si	No	A veces	
10. ¿Los docentes hacen uso de las herramientas digitales para fortalecer las habilidades de los estudiantes en el uso de las mismas?	Si	No	A veces	
11. ¿Considera que los docentes fomentan el uso de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento fuera del aula de clases?	Si	No	Tal vez	
12. Desde tu percepción como estudiante, ¿Qué importancia tiene el uso de las TAC en el aprendizaje de Lengua y Literatura?	Muy efectivo	Poco efectivo	Nada efectivo	



13. ¿Consideras que el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura se daría mejor con el uso de las TAC?	Muy efectivo	Poco efectivo	Nada efectivo
--	---------------------	----------------------	----------------------