



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TRABAJO DE TITULACIÓN

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

TEMA

**PROGRAMA DE CAPACITACIÓN DOCENTE DEL USO DE
HERRAMIENTAS DIGITALES PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA –
APRENDIZAJE EN LENGUA Y LITERATURA**

Autores:

**JIMMY SILVERIO SÁNCHEZ CASTRO
DOLORES GISELLA SÁNCHEZ CASTRO**

Tutor:

DR. LUIS EDUARDO DIER LUQUE

GUAYAQUIL - ECUADOR

2024



La Universidad para todos



DEDICATORIA

Con humildad y gratitud, dedicamos esta tesis a Dios, fuente de toda sabiduría y guía en nuestras vidas. Su amor incondicional y misericordioso han sido nuestro sostén en cada paso de este viaje académico. A nuestros padres, cuyo sacrificio y amor incondicional han sido el faro que nos ha guiado a lo largo de esta travesía, su apoyo inquebrantable y sus palabras de aliento han sido el motor que impulsó nuestros sueños y ambiciones.

A nuestros compañeros de vida, quienes han sido nuestro apoyo en los momentos de desafío, su amor y comprensión han sido nuestra mayor fortaleza y por último a toda nuestra familia por su apoyo fraternal y comprensión a lo largo de este camino. Esta tesis está dedicada con profundo amor y gratitud a todos ustedes, por ser nuestra constante fuente de alegría y motivación.

Dolores Gisella Sánchez Castro
Jimmy Silverio Sánchez Castro



La Universidad para todos



AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios en primer lugar, por bendecir nuestras vidas con salud física e intelectual para alcanzar un peldaño más en nuestra escalera de vida académica, la cual necesitamos de mucho entrega, esfuerzo y sacrificio en cada trabajo desarrollado.

A nuestros padres, porque el solo hecho de gozar de su presencia en nuestras vidas, es para nosotros una fuente inmensurable de energía, alegría y amor. Y también a nuestras parejas, hijos y toda nuestra familia por estar allí brindándonos siempre su afecto y apoyo a lo largo de nuestro caminar.

Dolores Gisella Sánchez Castro
Jimmy Silverio Sánchez Castro



La Universidad para todos



RESUMEN

La educación es un proceso dinámico que requiere adaptarse continuamente a los cambios, necesidades y expectativas de los estudiantes. En la era digital del siglo XXI, la integración de la tecnología educativa se ha convertido en un eje central en la búsqueda de estrategias pedagógicas efectivas para involucrar a los estudiantes y fomentar un aprendizaje significativo. La asignatura de Lengua y Literatura permite a los estudiantes desarrollar habilidades de lectura, escritura y comprensión lectora y con la integración de las tecnologías estas habilidades se potenciarán más y será más fácil de adoptar un conocimiento nuevo.

Los estudiantes del siglo XXI se los considera nativos digitales, ya que ellos nacieron en la era digital y por ende tienen mayor conocimiento y manejo de las herramientas tecnológicas, poseen habilidades innatas del lenguaje y del entorno digital ya que desde un principio se han adaptado a la tecnología. Las herramientas digitales desempeñan un papel fundamental en sus vidas siendo indispensables para llevar a cabo sus actividades diarias. Ellos no podrían concebir un mundo en el que no estén constantemente conectados al mundo digital.

Este trabajo de investigación se enfoca en un programa de capacitación docente del uso de herramientas digitales para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de Primero Bachillerato en la asignatura de Lengua y Literatura. Por lo cual es un desafío clave que enfrentan los docentes que buscan estrategias didácticas que motive a los estudiantes a realizar un adecuado desarrollo de las actividades en clase y a la vez mejorar en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Esta tesis tiene como objetivo general diseñar un programa de capacitación dirigido a los docentes de Lengua y Literatura con el fin de incorporar herramientas digitales como instrumentos de ayuda para el proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de primero de bachillerato en una Unidad Educativa ubicada en el centro de la ciudad de Guayaquil.

Palabras claves: Herramientas tecnológicas, Proceso enseñanza-aprendizaje, Estrategias, Programa de capacitación.



La Universidad para todos



ABSTRACT

Education is a dynamic process that requires continuous adaptation to the changes, needs and expectations of students. In the digital era of the 21st century, the integration of educational technology has become a central axis in the search for effective pedagogical strategies to engage students and promote meaningful learning. The subject of Language and Literature allows students to develop reading, writing and reading comprehension skills and with the integration of technologies these skills will be further enhanced and it will be easier to adopt new knowledge.

Students of the 21st century are considered digital natives, since they were born in the digital age and therefore have greater knowledge and use of technological tools, they have innate language and digital environment skills since from the beginning they have adapted to the technology. Digital tools play a fundamental role in their lives, being essential to carry out their daily activities. They could not conceive of a world in which they are not constantly connected to the digital world.

This research work focuses on a teacher training program for the use of digital tools to improve the teaching-learning process of First Baccalaureate students in the subject of Language and Literature. Therefore, it is a key challenge faced by teachers who seek teaching strategies that motivate students to carry out adequate development of activities in class and at the same time improve the teaching-learning process.

The general objective of this thesis is to design a training program aimed at Language and Literature teachers in order to incorporate digital tools as instruments to help the teaching-learning process in first-year high school students in an Educational Unit located in the center of the city of Guayaquil.

Keywords: Technological tools, Teaching-learning process, Strategies, Training program.



La Universidad para todos



INDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	1
Justificación del Problema.....	3
Precisión del Tema	4
Objeto de la Investigación.....	4
Objetivos General.....	4
Planteamiento del Problema	4
Idea a defender	5
Variables de la Investigación.....	5
Variable Independiente.....	5
Variable dependiente.....	5
Objetivos Específicos:	5
Métodos a Emplear.....	6
Métodos Teóricos	6
Métodos Empíricos.....	6
Método Matemáticos Estadísticos.....	6
Tipo de Investigación	7
Población	7
Muestra	8
Principales Aportes de la Investigación	8
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	9
Descripción del Contenido de los Capítulos	10



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	11
1.1 Antecedentes.....	11
1.2 Herramientas Digitales	12
1.3 Educación Digital	13
1.4 Desarrollo de las Actividades de Aprendizaje.....	16
1.5 Currículo Priorizado	18
1.6 Aplicaciones Tecnológicas Educativas.....	20
1.7 Enseñanza	21
1.8 Aprendizaje.....	21
1.9 Proceso de enseñanza – aprendizaje	22
1.10 Pedagogía.....	22
1.11 Didáctica.....	23
1.12 Motivación.....	24
1.13 Estrategias Educativas	24
1.14 Destrezas con criterios de desempeño	25
1.15 Planificación de clase	25
1.16 Indicadores de Evaluación.....	26
1.17 Competencias Comunicacionales	26
1.18 Modelo Pedagógico	27
1.19 Bases Normativas y Legales	27
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....	29
2.1 Conceptualización y Operacionalización de las variables	29



2.2 Enfoque de la Investigación.....	32
2.3 Alcance de la investigación	32
2.4 Tipo de Investigación	33
2.5 Métodos y Técnicas de Investigación.....	33
2.5.1 Métodos Teóricos	33
2.5.2 Métodos Matemático Estadístico	33
2.5.3 Métodos Empíricos.....	34
2.5.4 Método inductivo:	34
2.6 Población	35
2.7 Muestra	35
2.8 Aplicación de las Técnicas de la Investigación	36
2.8.1 Técnica de Check List	36
2.9 Análisis de los resultados.....	38
2.9.1 Aspecto Positivos	38
2.9.2 Aspectos Negativos	38
2.10 Encuesta.....	39
2.12 Resumen de Resultados Finales de la Tabulación de Encuestas	48
2.13 Análisis de Resultados.....	50
2.14 Entrevista.....	53
2.14.1 Resultados de Preguntas más Relevantes de Entrevista a Docentes.	53
Conclusiones del diagnóstico	56
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	57
3.1 Propuesta.....	57



3.2 Fundamentación.....	57
3.3 Objetivo de la Propuesta.....	57
3.4 Enfoque de nuestro aporte	57
3.5 Naturaleza de la Propuesta.....	58
3.6 Tipo de Propuesta	58
3.7 Alcance de la Propuesta.....	58
3.8 Cualidades de la Propuesta	59
3.9 Temas a Tratar para Capacitación Docente	60
3.10 Metodología que se aplicará para el desarrollo de la Capacitación a Docentes	63
3.10.1 Estrategias Pedagógicas.....	63
3.11 Etapas de la Planificación de la Evaluación	66
3.12 CANVA.....	71
3.12.1 Recursos disponibles en CANVA.....	72
3.13 Entorno virtual en Moodle.....	75
3.14 Descripción del Proceso de Validación	77
3.14.1 Selección de expertos	77
3.14.2 Resultados de Validación de la Propuesta.....	78
4.CONCLUSIONES	80
5.RECOMENDACIONES	81



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Ventajas del uso de la tecnología educativa.....	15
Tabla 2	Aplicaciones tecnológicas	15
Tabla 3	Importancia del desarrollo de las actividades de aprendizaje	17
Tabla 4	Bloques Curriculares del Área de Lengua y Literatura.....	19
Tabla 5	Conceptualización y Operacionalización de las variables	29
Tabla 6	Técnicas de investigación	34
Tabla 7	Población Total de Estudiantes de Primero de Bachillerato	36
Tabla 8	Población Total de Estudiantes de Primero de Bachillerato por Género	36
Tabla 9	Observación de campo: Check list.....	37
Tabla 10	Pregunta No.1.....	40
Tabla 11	Pregunta No.3.....	41
Tabla 12	Pregunta No.5.....	42
Tabla 13	Pregunta No.7.....	43
Tabla 14	Pregunta No.9.....	44
Tabla 15	Pregunta No.11.....	45
Tabla 16	Pregunta No.13.....	46
Tabla 17	Pregunta No.15.....	47
Tabla 18	Resumen de tabulación de encuesta.....	48
Tabla 19	Esquema de participación docente.....	62
Tabla 20	Relevancia de la propuesta.....	64
Tabla 21	Etapas de la planificación de la evaluación.....	66



Tabla 22 Flujograma de procesos.....	68
Tabla 23 Informe de la investigación	69
Tabla 24 Costo de Capacitación.....	74
Tabla 25 Estrategias Metodológicas.....	75



La Universidad para todos



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Gráfico Porcentual de pregunta No.1	40
Figura 2. Gráfico Porcentual de pregunta No.3	41
Figura 3. Gráfico Porcentual de pregunta No.5	42
Figura 4. Gráfico Porcentual de pregunta No.7	43
Figura 5. Gráfico Porcentual de pregunta No.9	44
Figura 6. Gráfico Porcentual de pregunta No.11	45
Figura 7. Gráfico Porcentual de pregunta No.13	46
Figura 8. Gráfico Porcentual de pregunta No.15	47
Figura 9. Gráfico Porcentual de entrevista a docentes pregunta No.1	53
Figura 10. Gráfico Porcentual de entrevista a docentes pregunta No.3	54
Figura 11. Gráfico Porcentual de entrevista a docentes pregunta No.4	54
Figura 12. Gráfico Porcentual de entrevista a docentes pregunta No.9	55
Figura 13. Gráfico Porcentual de entrevista a docentes pregunta No.10	55
Figura 14. Gráfico Porcentual de entrevista a docentes pregunta No.11	56
Figura 15. Página inicial menú de inicio de CANVAS	71
Figura 16. Recursos de CANVAS	72
Figura 17. Recursos de CANVAS	73
Figura 18. Recursos de CANVAS	73
Figura 19. Recursos de CANVAS	74



LISTADO DE ANEXOS

- Anexo 1:Formato de encuesta a los estudiantes
Anexo 2:Formato de entrevista dirigida a los docentes
Anexo 3:Validación de la propuesta de los cuatro expertos
Anexo 4:Entorno virtual en Moodle



La Universidad para todos



INTRODUCCIÓN

La información y la tecnología a nivel mundial han sido clave para el desarrollo de actividades cotidianas en el ser humano. En la educación no es la excepción la evolución y el constante cambio ha permitido que se necesite un espacio que desarrolle como una herramienta de ayuda a los docentes, la tecnología educativa, el cual permita el desarrollo más claro de las actividades en el aula y por ende reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la actualidad la tecnología educativa es una de las más utilizadas en la pedagogía porque ayuda a fortalecer el aprendizaje y mejora la calidad educativa, debido a que los jóvenes actualmente se les facilita más comprender algún tema con el apoyo de audio, video e imagen.

La educación es un proceso dinámico que requiere adaptarse continuamente a los cambios, necesidades y expectativas de los estudiantes. En la era digital del siglo XXI, la integración de la tecnología educativa se ha convertido en un eje central en la búsqueda de estrategias pedagógicas efectivas para involucrar a los estudiantes y fomentar un aprendizaje significativo. La asignatura de Lengua y Literatura permite a los estudiantes desarrollar habilidades de lectura, escritura y comprensión lectora y con la integración de las tecnologías estas habilidades se potenciarán más y será más fácil para lograr el proceso de aprendizaje.

Los estudiantes del siglo XXI se los considera nativos digitales, ya que ellos nacieron en la era digital y por ende tienen mayor conocimiento y manejo de las herramientas tecnológicas, poseen habilidades innatas del lenguaje y del entorno digital ya que desde un principio se han adaptado a la tecnología.

Las herramientas digitales desempeñan un papel fundamental en sus vidas y son indispensables para llevar a cabo sus actividades cotidianas diarias. Ellos no podrían concebir un mundo en el que no estén constantemente conectados al mundo digital.

Este trabajo de investigación se enfoca en un programa de capacitación docente del uso de herramientas digitales para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de Primero de Bachillerato en la asignatura de Lengua y Literatura. Este trabajo es un desafío clave que enfrentan los docentes en la constante búsqueda de estrategias didácticas que mejoren el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes fomentando un adecuado desarrollo de las actividades en clase; pero también que dicha tecnología permita poseer características asertiva



cuyo entorno, se pueda mejorar en los aspectos de la comprensión, la apreciación y la habilidad de los estudiantes en este ámbito, fomentando de esta forma un aprendizaje interactivo.

Esta tesis tiene como objetivo general diseñar un programa de capacitación dirigido a los docentes de Lengua y Literatura con el fin de incorporar herramientas digitales como instrumentos de ayuda para el proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de primero de bachillerato en una Unidad Educativa ubicada en el centro de la ciudad de Guayaquil.; en el contexto educativo actual, el uso de dichas herramientas se ha convertido en una herramienta esencial para la mejora de la calidad educativa y el desarrollo de estrategias efectivas que fomenten el trabajo colaborativo e interactivo de los estudiantes; además, se busca explicar la importancia que tiene el uso de estas herramientas para el desarrollo de las clases y aprendizaje adecuado de los estudiantes en donde se fomente una educación por descubrimiento y se construya un modelo eficaz a la hora de adquirir nuevos conocimientos, sin olvidar de reforzar lo aprendido en clases anteriores.

La tesis presentada tiene el potencial de hacer una contribución valiosa al campo de la educación al investigar cómo las herramientas digitales pueden mejorar la enseñanza y el aprendizaje de Lengua y Literatura en el nivel de Primero de Bachillerato, y al proporcionar recomendaciones concretas basadas en evidencia empírica.

Por lo tanto una de las contribuciones clave de la investigación, es mostrar cómo mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje, en donde los conocimientos previos posean un impacto en el desarrollo de la clase provocando un interés positivo en los estudiantes de la asignatura, lo cual influenciará en el rendimiento académico y el docente tendrá las herramientas necesarias para la toma de decisiones futuras en la planificación didácticas de las destreza de la asignatura de Lengua y Literatura.

Este enfoque permitirá el desarrollo de las habilidades fundamentales para el éxito educativo, siendo estrategias que den ventajas al desarrollo dinámico y constructivista del aprendizaje colaborativo, facilitar la comunicación instantánea y asincrónica y crear nuevos modelos profesionales y educativos; la clave estará en la accesibilidad de Internet para garantizar la igualdad de acceso a la información y al conocimiento, convirtiéndose en el estándar básico de comunicación.



Justificación del Problema

La aplicación y uso de los recursos tecnológicos en la educación se ha convertido en un aspecto trascendental para mejorar la calidad educativa. Sin embargo, en una unidad educativa específica de la ciudad de Guayaquil, se ha identificado un desconocimiento del uso adecuado de estas herramientas, lo que ha generado desmotivación y desinterés entre los estudiantes de primero de bachillerato en las clases de Lengua y Literatura. Este desconocimiento limita la capacidad de los docentes para aprovechar eficazmente los beneficios de las herramientas digitales educativas adecuadas para cumplir el objetivo trazado en el bloque curricular del área, lo que a su vez afecta negativamente los aspectos de comprensión lectora, desarrollo de la comunicación oral y sobre todo el deseo de descubrir la magia existente en la literatura.

Dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje los docentes del área de lengua y literatura no se han capacitado de las nuevas tendencias tecnológicas para el desarrollo y cumplimiento de las destrezas que se deben desarrollar y cumplir el perfil de salida de los estudiantes de bachillerato, por lo tanto, dicha asignatura se ha vuelto muy monótona y de aspecto memorísticas, lo que impide un desarrollo innovador en las actividades que se plantean en clases. Adicionalmente los docentes no pueden llegar a sus estudiantes con contenidos en los cuales el deseo de investigar o indagar sea la clave para que se cumpla los objetivos deseados.

La carencia de una incorporación apropiada de la tecnología en el salón de clases puede generar un ambiente poco estimulante e interactivo, lo que contribuye a la desmotivación y el desinterés de los estudiantes hacia la asignatura. En este contexto, es fundamental desarrollar una estrategia didáctica basada en el uso de herramientas digitales que permita a los docentes del área de Lengua y Literatura despertar el interés y un aprendizaje por descubrimiento de los estudiantes de primero de bachillerato.

La problemática encontrada en la investigación conlleva a la justificación de la investigación, la cual permite que se plantee el mecanismo necesario para que se pueda desarrollar un aprendizaje más interactivo y una enseñanza más acorde a la realidad de los nuevos ciudadanos digitales cuya finalidad será un desarrollo adecuado de los perfiles de salida que se buscan en la educación ecuatoriana para los nuevos bachilleres.



Precisión del Tema

El tema de esta tesis se centra en la "Capacitación de los docentes sobre el uso de herramientas digitales en el ámbito educativo".

Objeto de la Investigación

El objeto de la investigación es diseñar un programa de capacitación para los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura donde se integre el uso de herramientas digitales con el propósito de promover nuevas estrategias pedagógicas que permitan experimentar un proceso dinámico en el entorno educativo de los estudiantes de primero de bachillerato de la unidad educativa razón del estudio.

Además, el programa de capacitación que se propone a los docentes está encaminado para que se incorpore una interacción adecuada sobre la exploración de herramientas y recursos tecnológicos basados en el aprendizaje activo, participativo y colaborativo para que las clases de la asignatura de Lengua y Literatura sean significativas desde un proceso de enseñanza – aprendizaje emotivo inspirado en situaciones cotidianas que motiven al estudiante a desarrollar su comprensión lectora y pensamiento crítico.

También el objeto de la investigación propone que las capacitaciones dirigidas a los docentes de la asignatura sean flexibles y apegadas a la realidad del entorno educativo para que los docentes puedan transmitir a los estudiantes un aprendizaje por descubrimiento y que la motivación sea la razón de la experiencia cognitiva que se dará en las aulas de clases.

Objetivos General

Diseñar un programa de capacitación dirigido a los docentes de Lengua y Literatura con el fin de incorporar herramientas digitales como instrumentos de ayuda para el proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de primero de bachillerato en una Unidad Educativa ubicada en el centro de la ciudad de Guayaquil.

Planteamiento del Problema

¿Cómo podemos potenciar el uso de las herramientas digitales por parte de los docentes de Lengua y Literatura de manera que contribuya al adecuado desarrollo de las actividades en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de Primero de Bachillerato en un colegio de la ciudad de Guayaquil?



Idea a defender

El diseño de un programa de capacitación para docentes del uso herramientas digitales contribuye al mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de primero de bachillerato en una Unidad Educativa ubicada en el centro de la ciudad de Guayaquil.

Variables de la Investigación

Variable Independiente

Programa de capacitación docentes del uso de herramientas digitales.

Variable dependiente

Proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y literatura.

Objetivos Específicos:

- Realizar un análisis del nivel de competencias tecnológicas de los docentes, así como de los estudiantes en las clases de Lengua y Literatura del primer año de bachillerato en un colegio de la ciudad de Guayaquil, con el fin de identificar sus necesidades, desafíos y percepciones.
- Integrar el desarrollo teórico evolutivo del uso de herramientas digitales por parte de los docentes en el área de Lengua y Literatura, con el propósito de entender cómo dichas herramientas pueden influir en el rendimiento de los estudiantes en el desarrollo de las clases.
- Explorar la importancia del uso de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, resaltando cómo pueden enriquecer las clases y mejorar la atención de los estudiantes.
- Evaluar una estrategia pedagógica que integre el uso de las herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura, con el fin de determinar su efectividad en la mejora del aprendizaje de los estudiantes de Primero de Bachillerato.



Métodos a Emplear

Métodos Teóricos

Histórico lógico: Permite buscar información acerca de proceso, capacitación, tecnologías que se pueden aplicar en el desarrollo de la asignatura de Lengua y Literatura, la capacitación docente en todos sus procesos, con su adecuado seguimiento y la motivación en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Análisis y síntesis: Permite el estudio de las razones de la falta de conocimiento por parte de los docentes en cuanto al uso de la tecnología educativa en el proceso de enseñanza – aprendizaje y a la vez analizar la escasa selección y utilización de herramientas tecnológicas innovadoras, lo cual provoca la desmotivación por parte de los estudiantes.

Métodos Empíricos

Encuestas: Permite obtener datos cuantitativos y cualitativos de un grupo de personas que representan al grupo objeto de la investigación (estudiantes de Primero de Bachillerato). En esta investigación se diseñará un cuestionario dirigido a los estudiantes en el cual se incluirá preguntas sobre el uso actual de herramientas tecnológicas, qué tipo de recursos digitales conocen, sus opiniones y preferencias, etc.

Entrevistas: En esta investigación se aplicará esta técnica a todos los docentes del área de Lengua y Literatura. Por medio de la cual se evaluará el uso de la tecnología educativa en los docentes, cómo afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje, qué mejoras podrían realizarse, el nivel de dominio que tienen en cuanto a los recursos digitales y de qué manera la integran en el aula de clases.

Método Matemáticos Estadísticos

Los métodos matemáticos estadísticos permiten procesar, analizar los datos recopilados durante la investigación. Estos métodos permiten obtener conclusiones objetivas y respaldadas por evidencia numérica siendo técnicas utilizadas eficazmente en la elaboración de un trabajo investigativo.



Tipo de Investigación

En esta tesis se empleará la investigación aplicada con enfoque mixto para que se pueda combinar de una manera adecuada los métodos cuantitativos y cualitativos. Por medio de esta investigación se permitirá abordar un problema concreto y evaluar la eficacia de las herramientas digitales como instrumento para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura. La investigación aplicada pretende generar conocimientos prácticos que puedan repercutir directamente en la mejora de la enseñanza y en despertar el interés de los alumnos por esta materia. A través de este enfoque mixto, se pretende recolectar información por medio de entrevistas a los docentes y encuestas a los estudiantes que permitirán analizar la problemática que se desea tratar en este proceso investigativo, adicionalmente se realizó una investigación de campo por medio de la observación y la aplicación del Check list para comprender el problema, lo que nos permitirá proponer soluciones concretas que beneficien tanto a los docentes como a los estudiantes de primero de bachillerato en su experiencia educativa.

Población

La población que se analizará en esta investigación está compuesta por los 83 estudiantes que conforman la comunidad educativa de Primero de Bachillerato y los 4 docentes del área de Lengua y Literatura de la misma institución. Esta población representa el grupo completo de estudiantes y docentes de esta asignatura en dicha institución.

En la presente investigación se selecciona la población total de estudiantes de primero de bachillerato para aplicar las diferentes técnicas de recolección de datos, en base a la problemática planteada en este proceso investigativo, adicionalmente se tomará en cuenta como datos de recolección de información a los cuatro docentes que pertenecen al área de Lengua y Literatura de la misma institución educativa. La selección de estos dos grupos permitirá realizar un análisis de cómo el uso de la tecnología educativa afecta de forma positiva tanto a los estudiantes como a los docentes en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en Primero de Bachillerato.

El empleo de la tecnología educativa es una herramienta esencial para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura. A medida que la tecnología se integra de manera efectiva en el aula, se evidencia cómo aumenta el interés y



participación de los estudiantes a través del uso de recursos educativos digitales, plataformas educativas, herramientas tecnológicas interactivas que permiten elaborar material didáctico, actividades y lecciones digitales que eleva a la asignatura de Lengua y Literatura a un nivel más atractivo, dinámico y relevante para los alumnos de Primero de Bachillerato relacionando conceptos literarios y lingüísticos con su entorno digital y su vida cotidiana. Por lo cual genera un mayor compromiso por parte de los estudiantes, incrementando las habilidades esenciales para esta era digital, preparándolos para un futuro académico y profesional más competitivo donde se desarrollen en un campo de conocimiento que les permita desarrollar el conocimiento por descubrimiento.

Muestra

En este proceso investigativo no se trabajará con una muestra definida, debido a que la población de estudio es relativamente pequeña y se tomará la decisión de realizar el estudio con la población total, como se explica en el tema desarrollado anteriormente, de igual manera con la población total de docentes (cuatro del área de Lengua y Literatura) y 83 estudiantes de primero de bachillerato se recolectará la información necesaria para el análisis cuantitativo y cualitativo de este proceso investigativo.

Principales Aportes de la Investigación

La presente investigación es de gran relevancia tanto desde el punto de vista educativo como social y se encuentra a la vanguardia de la investigación en tecnología educativa e innovación. Al investigar cómo las herramientas digitales pueden mejorar la enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura, por lo cual este trabajo investigativo contribuirá a mejorar la calidad educativa y desarrollar estrategias efectivas para involucrar a los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

En el contexto educativo actual, se ha identificado una brecha significativa entre las competencias tecnológicas de los docentes y el uso correcto de la tecnología en las aulas de clase. A pesar de que los estudiantes se desenvuelven en una era digital, a menudo se encuentran con recursos educativos anticuados y poco atractivos, que no les permiten aprovechar el potencial de



la tecnología. Esto genera la falta de interés por parte de los alumnos en el desarrollo de las actividades en clase, lo cual con lleva a un rendimiento académico no deseado.

Por lo tanto, la investigación está centrada en la problemática de los métodos de enseñanza tradicionales que se desarrollan con enfoques expositivos y material educativo estático que no consiguen captar la atención ni promover la participación activa de los estudiantes.

El aporte principal de la investigación estará basado en el diseño de un programa de capacitación para el uso de las herramientas digitales adecuadas a los docentes y que de esa manera se mejore dicho proceso fomentando actividades más interactivas y colaborativas en el salón de clase.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

Importancia Educativa: El uso de la tecnología en la educación es importante porque ayuda a que los estudiantes sean más participativos en clase, además les permite mejorar la comprensión lectora, los conceptos literarios y lingüísticos. Las herramientas digitales son esencial para los docentes ya que les permite diversificar sus métodos de enseñanza y adaptar el contenido a diferentes estilos de aprendizaje, lo cual es un tema de gran relevancia, que puede afectar significativamente el rendimiento académico.

Necesidad Social: Es importante que los estudiantes desarrollen las habilidades digitales, desde que inician su etapa escolar, puesto que nos enfrentamos a un mundo que día a día crece más en el ámbito tecnológico. Desarrollar la habilidad para comunicarse efectivamente y comprender textos literarios es esencial en la sociedad actual, donde la información y la comunicación son omnipresentes.

Novedad y Actualidad Científica: El uso de la tecnología en la educación es un campo que están en constante evolución. El tema de esta tesis ayudará a comprender las últimas tendencias en el ámbito tecnológico, además permite mejorar las prácticas en cuanto al uso de herramientas tecnológicas, como, por ejemplo, las aplicaciones móviles, las plataformas de educación en línea, la realidad virtual y la inteligencia artificial que actualmente están siendo utilizadas para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.



Descripción del Contenido de los Capítulos

El primer capítulo se centra en el marco teórico o fundamento teórico de las herramientas digitales como recurso efectivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura del primer año de bachillerato. Este capítulo presenta y analiza diversas teorías y métodos de enseñanza que apoyan las herramientas digitales en el aula, se revisan algunos estudios e investigaciones que han analizado el impacto del uso de la tecnología educativa en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Se fundamenta la relación a los antecedentes históricos y evolutivos de la educación que se pueden aplicar desde el punto de vista de la visión de grandes pedagogos.

El segundo capítulo se centra en los métodos utilizados para estudiar y diagnosticar el uso de la tecnología educativa en la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura a estudiantes del primero año de bachillerato, describe los métodos de investigación utilizados, combina estos métodos y justifica la elección de estos métodos en función de los objetivos de la investigación; también, describe detalladamente los métodos y técnicas utilizadas para la recopilación y el análisis de datos como entrevistas y encuestas.

De esta forma, se presenta el diseño del estudio, es decir, la forma en que se organizan las actividades de investigación y el plan de implementación de la tecnología educativa en el aula; se describen los recursos utilizados como, por ejemplo, la plataforma o las herramientas tecnológicas específicas, y se explica cómo se lleva a cabo la intervención en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Finalmente, se detallan los procedimientos utilizados para analizar los datos recopilados. Se discute las limitaciones del estudio y se presentan las estrategias que se ha utilizado para garantizar la validez y confiabilidad de los resultados.

En el tercer capítulo se realiza la presentación de la propuesta mediante el análisis de los resultados obtenidos en la investigación sobre el diseño de un programa de capacitación docente que permita incorporar herramientas digitales como instrumentos de ayuda para el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de primero de Bachillerato en la asignatura de Lengua de un colegio de la ciudad de Guayaquil. Adicionalmente se presenta el diseño del programa de capacitación que se implementará a los docentes. Los resultados se analizan en relación al conocimiento de los docentes y el compromiso de los estudiantes, el desarrollo de habilidades digitales, el acceso a recursos y materiales en línea.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes

En el presente capítulo se desarrolla los fundamentos teóricos que sustentan la implementación de las herramientas digitales como herramienta de ayuda en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, donde la estructura teórica de diversos estudios nos permitirá analizar la evolución y la ampliación sistemática de los elementos de la investigación.

La educación enfrenta el desafío de responder de una manera innovadora a la demanda creciente de formación solicitada por el docente. Esta demanda de aprendizajes continuos es uno de los rasgos que define la cultura del aprendizaje de las sociedades actuales. Esta capacitación no solo debe contemplar el acceso a nuevos conocimientos y conceptos, sino también posibilitar a los docentes la reflexión sobre sus prácticas pedagógicas.

La tecnología actualmente es una herramienta por la cual se desarrollan nuevas técnicas de enseñanzas que fomentan el trabajo colaborativo que permite compartir información de manera grupal logrando el análisis de conocimiento específicos en la asignatura de Lengua y Literatura lo que permite impulsar en el estudiante a mejorar el rendimiento y el estudio por descubrimiento de nuevos saberes, también permite desarrollar destrezas en el salón de clases que fomenten la lectura crítica caracterizándose por el deseo de aprender por medio de actividades relacionadas a situaciones cotidianas que les rodea.

Dentro del proceso enseñanza-aprendizaje diferentes autores han planteado teorías sobre aplicación de técnicas y herramienta viables para fomentar la motivación en el desarrollo de actividades en clases, donde los estudiantes sean partícipes de trabajos creativos que fomenten dicho proceso.

Las herramientas digitales a través de una buena estrategia pedagógica logran en el estudiantado el conocimiento de situaciones literarias que fomenten el deseo de lectura, hoy por hoy esas capacidades tecnológicas permiten tener libro en formato digitales, trabajos dinámicos de redacción creativa y crítica, donde la escritura es la parte fundamental del desarrollo de las destrezas de la asignatura.



En este capítulo se analiza criterios que se asumen en el proceso de investigación, donde se destaca reflexiones y análisis de criterios sobre las concepciones y puntos de vista de diferentes autores enmarcados en la importancia de la aplicación de las herramientas tecnológicas -digitales, la conceptualización de la educación digital, el desarrollo de las actividades de aprendizaje, la aplicación del currículo priorizado y el desarrollo de un marco conceptual con sus respectivas citas de autores que ayudan a la comprensión teórica del proceso investigativo que se aplica con los elementos correspondientes a los criterios de posición.

1.2 Herramientas Digitales

(Vargas, 2019), manifiesta que

El desarrollo de las nuevas tecnologías de información y comunicación ha generado diferentes herramientas digitales como son los programas computacionales, redes sociales, entornos virtuales de aprendizaje (EVA), entornos personales de aprendizaje (PLE), gestores de referencias bibliográficas mismos que han propiciado escenarios digitales de trabajo bidireccional entre los usuarios, docente, estudiante, investigador, profesional y otros. Los centros de enseñanza superior no están exentos del empleo de estas tecnologías digitales, la aplicabilidad de estas herramientas tecnológicas está relacionado con los procesos educativos, de investigación, profesional, lúdico, gamificación y otros.

(Trejo, 2018), indica que

La evolución constante de las herramientas digitales en los últimos años ha impactado considerablemente la forma en la que concebimos la manera de comunicarnos y la forma de acceder a la información en nuestra vida social y académica. “Los medios digitales actuales permiten que los individuos entren en contacto con la información digital y su percepción del mundo cambia de manera considerable en función de lo que viven y reciben en los dispositivos tecnológicos actuales”.

(Romero, 2018), nos plantea que

Dentro de las posibilidades que la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ofrece a la educación se encuentra la atención a la diversidad, ya que por medio de estas herramientas se puede facilitar el acceso y la



educación de calidad a los estudiantes con diversas necesidades educativas especiales.

La tecnología en los últimos 20 años ha evolucionado tanto, que los medios de información han crecido de una manera exponencial, dichas herramientas se han convertido en la actualidad en algo básico para la ejecución de las diferentes actividades que se realizan. En la educación se fomenta la creatividad mediante el uso de herramientas educativas y la adaptación a la modalidad virtual, tanto por parte de los docentes como de los estudiantes. Esta adaptación permite que el conocimiento se vuelva más proactivo y significativo, creando así, un ambiente de aprendizaje más dinámico y enriquecedor.

En el contexto general las herramientas tecnológicas forman parte de la evolución educativa que hoy en día debe ser desarrollada en las actividades en clases incrementando el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto en docentes como estudiantes permitiendo el uso efectivo, positivo, pero sobre todo dinámico en el salón de clases.

1.3 Educación Digital

La educación digital hoy en día se ha tomado el salón de clase por lo tanto debemos entender los principios básicos de aplicación y analizar diferentes teorías para el desarrollo adecuado del entorno educativo de los estudiantes; existen diferentes aplicaciones que han evolucionado este concepto que ha sido un aporte primordial para el desempeño académico tanto de docentes como estudiantes. La manera eficiente como el docente la aplica radica en una concepción de creatividad y compromiso de aprender sin estos elementos las actividades en clases serán monótonas y sin espacio para el desarrollo tecnológico práctico.

Según (López, 2020), nos manifiesta que “la educación digital es un nuevo formato para desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje complementando el trabajo del educador con el uso de la tecnología. Se trata de integrar recursos y contenidos digitales en el aula y de organizar clases, cursos y diversos eventos educativos”.

Según la (Universidad Internacional de la Rioja, 2024) en su página web con su artículo titulado: “Educación digital: en qué consiste, claves e integración con la educación tradicional” menciona que:



La Universidad para todos

La educación se ha ido transformando a partir de la implementación de herramientas tecnológicas; estas han permitido impulsar experiencias de aprendizaje más motivadoras, personalizadas y adaptadas a las necesidades actuales. Para ello es clave integrar contenidos y herramientas digitales que ayuden a lograr un aprendizaje más eficaz y eficiente ya que la educación digital no debe entenderse como la simple implementación del uso de dispositivos digitales, sino como una transformación educativa integral. Así, el uso de la tecnología digital en la educación ha impulsado que esta sea más:

- Personalizada
- Práctica
- Accesible
- Individual

(Palazón, 2024), manifiesta que

El profesorado necesita desarrollar su competencia digital y disponer de entornos de aprendizaje flexibles, adaptables, con contenidos que brinden itinerarios de aprendizaje personalizables, recursos que fomenten la participación activa del alumnado, que conecten con su realidad y faciliten oportunidades de aprendizaje que van mucho más allá de la recepción pasiva y descontextualizada de la información.

(Vargas, 2019), indica que

La educación digital no se puede ver como una simple integración de dispositivos y herramientas digitales, sino como una transformación educativa para la mejora del aprendizaje. Por ello, quien no tenga esta visión, no estará avanzando y pondrá en riesgo el futuro de su centro educativo.

La educación digital posee principios básicos que permiten su aplicación dinámica y proactiva en un salón de clases para que el estudiante se motive y ponga en práctica su conocimiento, la educación digital va más allá de implementar el uso de equipos tecnológicos actualizados, es el compromiso del docente lo que llevará a otro nivel la implantación de esta educación. La clave de la educación digital no está en plantearnos o realizar las preguntas con qué



La Universidad para todos

educamos sino cómo y para qué educamos, siendo las herramientas digitales instrumentos de ayuda para fomentar ese aprendizaje por descubrimiento basado en las destrezas que vayamos a desarrollar en el aula de clase.

Tabla 1

Ventajas del uso de la tecnología educativa

- ✓ Los alumnos pueden interactuar, jugar y aprender desde diversas plataformas, lo que fomenta el clima de participación durante las clases. También pueden aprender a distancia y en horarios flexibles, y personalizar sus lecciones según sus necesidades.
- ✓ Los docentes, cuentan con excelentes herramientas organizacionales, de planificación y enseñanza, lo que ahorra una gran cantidad de tiempo para repasar o avanzar más rápido
- ✓ Las plataformas tecnológicas pueden integrar a todo el personal escolar, pues los alumnos comparten inquietudes, los maestros gestionan sus grupos y los administrativos monitorean los logros de la clase.
- ✓ La tecnología educativa implica a la larga, un gran ahorro económico e incluso cuidado ecológico, ya que los materiales de clase e incluso el transporte para asistir a una lección pueden no ser necesarios.

Fuente: (Vargas, 2019), Herramientas Tecnológicas para la Educación 3.0.

Tabla 2

Aplicaciones tecnológicas

- Las aplicaciones tecnológicas son aquellas herramientas que permiten construir, compartir y analizar contenidos.
- Es un programa informático diseñado como una herramienta para realizar operaciones o funciones específicas.
- Son todas aquellas herramientas que van de la mano con las tecnologías de la información y que forma creativa nos permiten implementar contenidos y desarrollarlos.
- Todas aquellas que se pueden utilizar por medio de apps y programas en computadoras o celulares.
- Herramientas generalmente en línea que se utilizan para impartir alguna temática.
- Cualquier software que permite el desarrollo de una actividad.
- Son aquellas herramientas que permiten facilitar algún proceso o necesidad ya sea laboral o personal.
- Son herramientas elaboradas para funciones específicas, desde interacción entre distintas personas hasta la creación de recursos educativos.



- **Aplicaciones Tecnológicas promueven la interactividad en el aula y la investigación.**

Fuente: (Agüero Flores, 2023), Aplicaciones Tecnológicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación comercial en secundaria.

En la actualidad las aplicaciones tecnológicas educativas poseen más ventajas que desventajas que el docente puede aprovechar para que el desarrollo de actividades en clase sea más dinámico y que de esa manera fomente en el estudiante un deseo de aprender desde un punto de vista investigativo y por descubrimiento.

Las herramientas digitales sean convertidas en aplicaciones que fomentan el desarrollo de actividades en clases más dinámicas, pero sobre todo aumentan el deseo en la indagación, comprensión, interactividad convirtiendo al salón de clases un ambiente acogedor.

1.4 Desarrollo de las Actividades de Aprendizaje

(Naranjo, 2019), manifiesta que

Las actividades de aprendizaje son aquellas que se realizan para que el estudiante pueda aprender por medio de diferentes juegos, canciones o experimentos en los cuales forma diferentes conocimientos. Se implementan una serie de métodos, técnicas y estrategias para que se pueda aprender de una manera diferente, no solamente quedarse con la teoría sino hacerlo divertido, donde se genere un aprendizaje significativo.

(Romero, 2018), indica que

La motivación es muy importante en el proceso de enseñanza -aprendizaje porque impulsa el interés, la participación activa, el esfuerzo y la dedicación de los estudiantes, además que contribuye a construir un aprendizaje significativo y duradero, una mayor comprensión, un mejor rendimiento y una experiencia educativa de mejor y mayor calidad.

El desarrollo del aprendizaje estará basado en las actividades que se realiza en clase con la finalidad de motivar al estudiante que descubra la práctica del conocimiento adquirido



teóricamente, la tecnología es una herramienta que permite lúdicamente que ese aprendizaje sea más significativo para el desarrollo de las destrezas que el docente desea desarrollar.

Dentro de este desarrollo de las actividades de aprendizaje, la motivación juega un papel muy importante para impulsar el interés en ejecución y realización de todo trabajo que se realice en clase desde la práctica de lecturas, cuentos o espacios reflexivos para que el estudiante experimente el deseo de aprender.

Tabla 3
Importancia del desarrollo de las actividades de aprendizaje

Aplicación de conocimientos	Participación activa	Motivación	Desarrollo de habilidades	Retroalimentación inmediata
Las actividades brindan a los estudiantes la oportunidad de aplicar lo aprendido en situaciones del mundo real, contribuyendo a una comprensión más profunda de los conceptos y cómo aplicarlos en la vida cotidiana.	Estas actividades implican que los estudiantes participen activamente en el proceso de aprendizaje en lugar de simplemente recibir información pasivamente. Esta participación activa aumenta la retención y la comprensión porque los estudiantes se convierten en agentes directos de su propio proceso de aprendizaje.	Las actividades pueden hacer que el proceso de aprendizaje sea más interesante y atractivo para los estudiantes. Cuando a los estudiantes se les asignan tareas o actividades desafiantes, están más motivados para aprender y es más probable que sigan interesados con el material.	Las actividades no se limitan a la adquisición de conocimientos, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades y destrezas prácticas. Por ejemplo, actividades como la resolución de problemas, la comunicación efectiva y la toma de decisiones.	Las actividades a menudo brindan oportunidades para retroalimentación inmediata para que los estudiantes puedan corregir errores y mejorar la comprensión. Este aspecto es importante en el proceso de aprendizaje, puesto que, ayuda a evitar reforzar conceptos erróneos.

Fuente: (Vargas, 2019), Herramientas Tecnológicas para la Educación 3.0.

Con el desarrollo de las actividades de aprendizaje se fomenta en el estudiante el desarrollo de un pensamiento lógico y sistemático basado en procesos de análisis, determinando lo principal y secundario con lo cual podrá realizar la síntesis de lo enseñado. Además del desarrollo de un pensamiento crítico y creativo en la aplicación de un aprendizaje productivo y significativo.



La Universidad para todos

1.5 Currículo Priorizado

(Ministerio de Educación, 2021), fundamenta que

Un currículo es un documento que guía y encamina el proceso de aprendizaje. En su contenido se incluyen los conocimientos, las habilidades y las actitudes que se espera que el estudiante aprenda en cada etapa de su trayectoria educativa. Es por esta razón que el currículo es uno de los insumos más importantes con los que cuentan directivos y docentes para construir su propuesta educativa. En este marco, el currículo por sí solo no es un plan de estudios, dado que, quienes dan cuerpo y vida a este plan son los actores del sistema educativo.

El énfasis curricular propuesto en este documento nace para satisfacer las necesidades de la realidad educativa actual donde es fundamental priorizar aquellas destrezas que permiten el desarrollo de competencias claves para la vida. Por lo tanto, se impulsarán competencias comunicativas indispensables, tanto para la interacción social, como para la comprensión lectora y la producción de textos, además de competencias matemáticas que promueven el pensamiento lógico racional, esencial en la toma de decisiones. Por otro lado, se impulsarán también competencias digitales que permiten el desarrollo del pensamiento computacional y el uso responsable de la tecnología y, finalmente, las competencias socioemocionales primordiales en la comprensión, expresión y regulación adecuada de las emociones humanas. Esto permitirá el desarrollo integral de los estudiantes y mejorará su capacidad de resolver las diversas situaciones cotidianas, fortaleciendo y afianzando la continuidad de los aprendizajes y la calidad educativa del país.

El currículo al ser un documento guía que encamina el proceso de enseñanza – aprendizaje permite conocer las destrezas con criterio de desempeño estructuradas sistemáticamente en el ámbito educativo del Ecuador desarrollando un plan de acción en las planificaciones que prepara el docente, con la cual se llevará a cabo el aprendizaje como una acción exploratoria que permita las interacciones entre los recursos, materiales, herramientas, técnicas y métodos que se integran durante la formación del estudiante. También se puede mencionar que el currículo es la base del



desarrollo de las actividades que se realizaran en el aula de clase por medio de este documento se establecerá un control en el desarrollo de la propuesta cognitiva de la asignatura.

Bloques Curriculares del Área de Lengua y Literatura

Tabla 4

Bloques Curriculares del Área de Lengua y Literatura

No.	BLOQUE CURRICULAR	CONTENIDO
1	Lengua y cultura	<ul style="list-style-type: none"> • Cultura escrita • Variedades lingüísticas e interculturalidad
2	Comunicación oral	<ul style="list-style-type: none"> • La lengua en la interacción social • Expresión oral
3	Lectura	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de textos • Uso de recursos
4	Escritura	<ul style="list-style-type: none"> • Producción de textos • Reflexión sobre la lengua • Alfabetización inicial
5	Literatura	<ul style="list-style-type: none"> • Literatura en contexto • Escritura creativa

Fuente: (Ministerio de Educación, 2021), Currículo General Ministerio de Educación del Ecuador.

(Ministerio de Educación, 2021), manifiesta que

La Lengua se puede concebir desde una triple perspectiva: la Lengua como medio, en cuanto transmisor de sentimientos y conocimientos, es decir, como herramienta para la comunicación y para el aprendizaje; como método, en cuanto ayuda a la reflexión sobre la realidad y para la construcción de conocimientos; y como objeto de conocimiento, es decir, como fin en sí misma, en tanto analiza su propia estructura.

Estas tres perspectivas están presentes en el currículo, pero predominan las dos primeras: la Lengua como herramienta de comunicación y aprendizaje y como método para la construcción de conocimientos. La reflexión metalingüística se



presenta de manera gradual porque depende del dominio en el uso de las formas lingüísticas que el estudiante haya alcanzado. El uso y manejo frecuente de la Lengua, en diferentes contextos sociales y culturales, es la base y condición que favorece la reflexión metalingüística.

En el área de Lengua y Literatura las destrezas se distribuyen en cada subnivel en relación coherente con los objetivos formulados y los contenidos seleccionados, sin dejar de lado la estrecha relación que existe entre estos tres elementos curriculares, la cual posibilita su desarrollo y adquisición. Las destrezas muestran una progresión ascendente de complejidad, jerarquizada en función del desarrollo paulatino de las habilidades, atendiendo a las características y objetivos de los bloques curriculares propuestos.

1.6 Aplicaciones Tecnológicas Educativas

(Agüero Flores, 2023), manifiesta que

Las aplicaciones tecnológicas acompañan el proceso de enseñanza y aprendizaje, en el cual el docente y el estudiante pueden hacer su trabajo desde cualquier lugar, ya que lo que requieren es conexión a internet para realizar las actividades propuestas de forma dinámica e interactiva, para que capture la atención del estudiante.

Las nuevas tecnologías facilitan el aprendizaje del estudiante, contribuyen en un proceso de mediación más práctico, formador, analítico y crítico, que puede estar de forma más accesible; sin embargo, siempre se debe procurar el uso de aplicaciones que no generen diferencias entre las condiciones de cada integrante.

Además, estas aplicaciones fomentan un cambio en la naturaleza educativa, en estos escenarios formativos el papel del docente es sumamente importante, ya que, es el encargado de motivar al discente para que exista un mejor aprovechamiento didáctico.

El proceso de la educación actualmente se va desarrollando de la mano de aplicaciones tecnológicas que intervienen el desarrollo cognitivo del estudiante, es indispensable comprender



las estructuras de dichas aplicaciones que apoyen a la ejecución práctica de situaciones cotidianas del entorno educativo.

Por lo tanto, las aplicaciones que son más utilizadas en el aula por lo docentes para realizar sus actividades en clases son: Prezi, Genially, Canva, Kahoot, herramientas de Microsoft, YouTube, Quizziz, Mentimer, Teams, Zoom, Meet, correo electrónico, programas en línea para realizar juegos y dinámicas.

1.7 Enseñanza

(Castillo Sánchez, 2020) manifiesta que:

La enseñanza consiste en el proceso de adquirir o transmitir a otra persona conocimientos, tanto intelectuales, como artísticos, técnicos o deportivos. La enseñanza va encaminada a ser impartida de modo no formal siendo el hogar la cuna de este proceso, a través de los padres, abuelos y hermanos mayores; o estar a cargo de instituciones, como escuelas, colegios, iglesias, o universidades, a cargo de personal docente especializado. La enseñanza también puede ser autodidáctica donde el ser humano desarrolla su proceso de aprendizaje.

La enseñanza posee una conceptualización muy amplia no solo ligada a la educación sino a la trasmisión de conocimientos, ideas y en la actualidad a los valores que muchas veces no se aplican en el desarrollo de las situaciones cotidianas, en este momento el rol del docente marca un inicio de un proceso que marcará junto a los padres de familia el desarrollo social del niño, adolescente enrubándolo a tomar mejores decisiones.

1.8 Aprendizaje

De acuerdo con (Segovia & Pérez Ferra, 2018), indica que

El aprendizaje es un proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. Dentro de este proceso se analiza las diferentes herramientas por las cuales el niño, joven o adulto adquiere el conocimiento que le servirá para su desarrollo intelectual.



La Universidad para todos

En la educación todo proceso implica el aprendizaje de habilidades, destrezas, valores o virtudes, se lo relaciona con la adquisición de saberes o conocimientos que se imparten no solo en el aula, sino que también se manifiestan en el entorno social donde el niño o adolescente descubre las situaciones cotidianas para una adecuada toma de decisiones, dicho aprendizaje implica la generación de recursos, tiempo y espacio para que el proceso se lo realice efectivamente.

1.9 Proceso de enseñanza – aprendizaje

(Aguero Flores, 2023), manifiesta que

La enseñanza y el aprendizaje es un proceso en el que interviene el ejercicio de “analizar, comparar, explicar, producir evidencias, buscar y generar ejemplos, y generalizar”, las experiencias del aprendizaje, asimismo, se conforma de técnicas y actividades que el docente utiliza como facilitador en los procesos educativos.

Como parte de ese ejercicio educativo también, es importante la enseñanza desde el proceso cognitivo llevado a cabo en el aula, en el que la mediación comprende el aprendizaje como una acción exploratoria que permite las interacciones entre los recursos, materiales, herramientas, técnicas y métodos que se integren durante la formación del estudiante.

El proceso de enseñanza – aprendizaje es el direccionamiento cognitivo adecuado de los contenidos a desarrollarse en una asignatura determinada, el cual estará estimulado por diferentes recursos que potencien la formación de los estudiantes dentro del aula de clase manteniendo la interacción de los elementos principales de la educación como son el docente y el alumno; también se puede mencionar este proceso es planificado y evaluado en las dos vías (docente-estudiante).

1.10 Pedagogía

(López Macías , 2018), fundamenta que

La pedagogía orienta las acciones educativas en base a ciertas prácticas, técnicas, principios y métodos. La pedagogía está asociada a otra ciencia denominada andragogía, encargada de formar a las personas como humanos permanentes, teniendo en cuenta sus vivencias y experiencias sociales y culturales.



Se suele confundir el concepto de pedagogía con el de educación, pero para entender la pedagogía primero se debe comprender correctamente el concepto de educación. La educación es aquella formación que se le da a un individuo o grupo de individuos en miras a desarrollar su capacidad intelectual, moral o afectiva. La pedagogía tiene su raíz en la educación, ya que surge por la necesidad de sistematizar y crear métodos para el acceso a la educación, es decir, métodos para la transmisión de conocimientos, tradiciones, valores o cultura. También es muy importante mencionar que la pedagogía es una ciencia social enfocada en la investigación y reflexión sobre la educación que ofrece múltiples opciones laborales más allá de la educación formal.

La pedagogía como ciencia social ha aportado a la investigación y reflexión de la educación, varios pensadores han dejado su huella para plantear teorías que hoy en día se aplica en el diario proceso de enseñanza – aprendizaje sistematizando y optimizando actividades que se desarrollan en la educación, se puede mencionar también que organiza el proceso de toda persona desde los aspectos psicológicos, físicos e intelectual, esta ciencia es el arte de transferir experiencias, conocimientos, valores con los recursos que tenemos a nuestro alcance.

1.11 Didáctica

Según (Segovia & Pérez Ferra, 2018), menciona que

La didáctica es una rama de la pedagogía, inscrita en las ciencias de la educación, que se encarga del estudio y la intervención en el proceso enseñanza-aprendizaje. Su finalidad es optimizar los métodos, técnicas y herramientas que están involucrados en él.

La didáctica busca métodos y técnicas que mejoren la enseñanza y lograr que los conocimientos lleguen de una forma eficaz a los estudiantes, por medio de dicha implementación los docentes alcanzan a desarrollar un buen nivel de aprendizaje donde se hace hincapié estimular las habilidades creativa y la capacidad de comprensión.



1.12 Motivación

Según (Trejo, 2018), manifiesta que

La motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta de la persona hacia metas o fines determinados; es el impulso que mueve a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación. La motivación es lo que le da energía y dirección a la conducta, es la causa del comportamiento.

La motivación es un proceso que pasa por varias fases; inicialmente la persona anticipa que se va a sentir bien (o va a dejar de sentirse mal) si consigue una meta. En un segundo tiempo, se activa y empieza a hacer cosas para conseguir dicha meta. Mientras vaya caminado hacia ella, irá evaluando si va por buen camino o no, es decir, hará una retroalimentación del rendimiento.

En todo ser humano la motivación juega un papel muy importante en el desarrollo de sus actividades cotidianas por medio de ella se gestiona un proceso de cumplimiento de metas, objetivos o simplemente de ejecución de alguna circunstancia, en la educación la motivación no está alejado de su principio primordial que es cumplir algo, los docentes hoy en día utilizan este proceso para generar nuevos recursos de aprendizajes y de contención emocional en sus estudiantes.

1.13 Estrategias Educativas

(Polo Calvo, 2024), indica que

Las estrategias educativas en general se pueden definir como todos aquellos métodos y procedimientos que buscan lograr el aprendizaje significativo en los alumnos, mediante la aplicación de técnicas específicas empleadas por el docente o el estudiante.

En cuanto, a que son estrategias educativas de enseñanza, se puede decir que son todas aquellas estrategias y métodos empleadas por el profesor o docente para asegurar que los estudiantes aprovechen su tiempo educativo de manera óptima, y las estrategias de aprendizaje son aquellos métodos y técnicas aplicados por los



estudiantes para lograr internalizar los conocimientos aprendidos en clases, creando así hábitos de estudio que le permiten aprender cualquier contenido.

Las acciones y actividades programadas por el docente dentro de su planificación de clase se basan en las estrategias educativas que desarrollará por el aprendizaje de conocimiento nuevos o reforzar lo ya enseñados, la motivación en el aula de clase y aplicar metodologías activas permitirá al docente alcanzar sus metas deseadas

1.14 Destrezas con criterios de desempeño

(Ministerio de Educación, 2021), indica que

Las destrezas con criterios de desempeño están estructuradas por habilidades, contenidos de aprendizaje y procedimientos de diferente nivel de complejidad que brindan a los estudiantes la oportunidad de ser más eficaces en la aplicación de los conocimientos adquiridos en las actividades de su vida cotidiana.

El proceso de enseñanza y aprendizaje en el currículo se aborda desde las áreas de conocimiento, lo cual permite un desarrollo integral que asegura que un tema puede ser tratado desde diferentes perspectivas teóricas y prácticas. La visión interdisciplinar acentúa el enfoque de integralidad, resalta las conexiones entre las áreas de conocimiento.

1.15 Planificación de clase

De acuerdo a (Castillo Sánchez, 2020), manifiesta que

Es un documento en el cual se especifica el proceso de la secuencia de actividades prevista para un período escolar determinado, dicho documento es la base que todo docente debe elaborar para sus actividades en clases, mediante las cuales se pretende conseguir los objetivos de enseñanza fijados en la planificación global para un curso determinado. La planificación de clases no solo es un requisito más dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, es un documento esencial para prever, organizar y controlar un desarrollo adecuada de clase.



Este documento es importante para el desarrollo y construcción del aprendizaje que el docente desee transmitir a sus estudiantes, ayuda al profesor a mantener un patrón de enseñanza estándar y no permite que la clase se desvíe del tema, también se puede mencionar que la planificación previa ayuda al profesor a estar mejor equipado para responder las preguntas formuladas por sus estudiantes durante la clase.

1.16 Indicadores de Evaluación

(Ministerio de Educación, 2021), menciona que

Los indicadores de evaluación corresponden a los descriptores de logros de aprendizaje que los estudiantes deben alcanzar en los diferentes subniveles de la Educación General Básica y en el nivel de Bachillerato.

Dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje el docente debe analizar los indicadores de evaluación para que de esa manera medir los logros alcanzados por sus estudiantes, también permite retroalimentarse con información de las destrezas de criterio de desempeño que no se pudieron cumplir y buscar estrategias para llegar a ellas.

1.17 Competencias Comunicacionales

(Ministerio de Educación, 2021), indica que

Las competencias comunicacionales hacen referencia a las habilidades de comprensión y producción de textos de todo tipo y en toda situación comunicativa. También incluye a las habilidades esenciales que permiten que los hablantes efectúen los diferentes actos de habla con pertinencia y fluidez. Esto tiene como objeto un uso efectivo de la Lengua a través de la escucha activa y la enunciación ordenada y coherente de ideas en otras palabras.

En este contexto, la lectura toma un rol fundamental como fuente de información y estudio. Es el pilar esencial para el crecimiento intelectual y humano. A través de la lectura se aprenden habilidades cognitivas superiores como la reflexión, el espíritu crítico, el pensamiento complejo, la conciencia, la creatividad y la construcción de nuevos conocimientos. Cuando los estudiantes escuchan o leen



un texto y lo comprenden o cuando producen un texto oral o escrito y el destinatario es capaz de comprenderlo, se trata de un proceso de desarrollo de las competencias comunicacionales.

El objetivo de desarrollar competencias comunicacionales es conseguir que los estudiantes puedan pensar, aprender y comunicarse mejor con la lengua, mediante la realización de ejercicios producidos en situaciones comunicativas reales, por tanto, el docente tomará en cuenta las necesidades lingüísticas y los intereses o motivaciones del alumnado.

1.18 Modelo Pedagógico

Según (Fernández Solís, 2020), manifiesta que

Un modelo pedagógico es un sistema que pretende establecer una serie de técnicas, estrategias y medios de enseñanza. En el campo de la educación se lo relaciona también con las estrategias metodológicas que el docente desarrolla en clase. El objetivo de los modelos pedagógicos es lograr que los alumnos alcancen un aprendizaje significativo. Además, los modelos pedagógicos establecen criterios de evaluación que permiten establecer los avances obtenidos.

Los modelos pedagógicos son importantes porque recopilan diferentes propuestas para orientar al docente en el proceso formativo que vaya a aplicar, con los cuales realzará sus programas de estudios, y sistematizarán el proceso enseñanza – aprendizaje con los medios a utilizar para alcanzar el logro de determinados objetivos.

1.19 Bases Normativas y Legales

(Constitución de la República del Ecuador, 2008)

Art.26. La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado” y, en su artículo 343, reconoce que el centro de los procesos educativos es el sujeto que aprende.

Art.343. El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica,



La Universidad para todos

incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades”

(Ley Orgánica de Educación Intercultural - LOEI, 2021)

Art.2.3 literal h. Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizaje.

Art.19. Es un objetivo de la Autoridad Educativa Nacional diseñar y asegurar la aplicación obligatoria de un currículo nacional, tanto en las instituciones públicas, municipales, privadas y fiscomisionales, en sus diversos niveles: inicial, básico y bachillerato, y modalidades: presencial, semipresencial y a distancia. [...] El Currículo podrá ser complementado de acuerdo con las especificidades culturales y peculiaridades propias de la región, provincia, cantón o comunidad de las diversas Instituciones Educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación.

(Reglamento General a la LOEI, 2021)

Art.11. El currículo nacional contiene los conocimientos básicos obligatorios para los estudiantes del Sistema Nacional de Educación y los lineamientos técnicos y pedagógicos para su aplicación en el aula, así como los ejes transversales, objetivos de cada asignatura y el perfil de salida de cada nivel y modalidad.



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

2.1 Conceptualización y Operacionalización de las variables

Tabla 5
Conceptualización y Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES E INSTRUMENTOS
Variable Independiente	La capacitación docente va encaminada a las aplicaciones y programas que están disponibles en internet y que ayudan en el proceso de realizar diferentes tareas como la búsqueda de información, organización de datos, realización de presentaciones y actividades en el proceso de aprendizaje.	Integrar el desarrollo teórico evolutivo del uso de herramientas digitales por parte de los docentes en el área de Lengua y Literatura, con el propósito de entender cómo dichas herramientas pueden influir en el rendimiento de los estudiantes en el desarrollo de las clases.	INDICADORES
Programa de capacitación docente del uso de herramientas digitales.		Explorar la importancia del uso de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.	INDICADORES
			<ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad y recursos tecnológicos de la institución. 2. Conocimientos tecnológicos de los docentes. 3. Gestión y actividades de los docentes
			INSTRUMENTOS
			<ul style="list-style-type: none"> • Observación de campo • Encuesta a los estudiantes • Entrevista a docentes



Variable		INDICADORES	
Dependiente	El proceso de enseñanza aprendizaje es el espacio en el cual el estudiante es el principal protagonista, puesto que es el quien construye su conocimiento mediante la lectura, la aportación de experiencias y el reflexionar sobre ellas, intercambiar puntos de vista con sus compañeros y profesores, lo cual incentiva a que el estudiante disfrute el aprendizaje y se comprometa con el de por vida.	Realizar un análisis del nivel de competencias tecnológicas de los docentes, así como de los estudiantes en las clases de Lengua y Literatura del primer año de bachillerato en un colegio de la ciudad de Guayaquil, con el fin de identificar sus necesidades, desafíos y percepciones.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad y recursos tecnológicos de la institución. 2. Conocimientos tecnológicos de los docentes. 3. Gestión y actividades de los docentes
Proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y literatura.		Evaluar una estrategia pedagógica que integre el uso de las herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura, con el fin de determinar su efectividad en la mejora del aprendizaje de los estudiantes de Primero de Bachillerato.	<p>INSTRUMENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación de campo • Encuesta a los estudiantes • Entrevista a docentes

Fuente: Producto de la investigación
Elaborado por: Sánchez Castro (2024)



La operacionalización de las variables fue analizada fruto de la formulación del problema a investigar de ¿Cómo podemos potenciar el uso de las herramientas digitales por parte de los docentes de Lengua y Literatura de manera que contribuya al adecuado desarrollo de las actividades en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de Primero de Bachillerato en un colegio de la ciudad de Guayaquil?, por lo cual la investigación se centra en el desarrollo de la integración del uso de herramientas digitales por parte de los docentes en la asignatura de estudio con el propósito de entender cómo dichas herramientas pueden influir en el rendimiento de los estudiantes en el desarrollo de las clases.

La investigación planteada se basó en la recolección de información implementando como primer instrumento la observación de campo, con la cual se analizó las necesidades y problemáticas del entorno para la implementación de la propuesta de la investigación, por medio de las encuestas a los estudiantes y las entrevistas a los docentes, se exploró la importancia del uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, resaltando cómo pueden enriquecer las clases y mejorar su desempeño académico de los estudiantes.

Cada una de las variables tanto la independiente como la dependiente permiten que la investigación establezca el análisis del desarrollo significativo del tema propuesto en el cual se evaluó una estrategia pedagógica que integre el uso de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura, con el fin de determinar su efectividad en la mejora del aprendizaje y la motivación de los estudiantes de Primero de Bachillerato.

Por lo tanto, al realizar la operacionalización de las variables con los instrumentos planteados permite fundamentar la idea a defender de la investigación, lo cual nos permite definir el objetivo general de la misma: “Diseñar un programa de capacitación dirigido a los docentes de Lengua y Literatura con el fin de incorporar herramientas digitales como instrumentos de ayuda para el proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de primero de bachillerato en una Unidad Educativa ubicada en el centro de la ciudad de Guayaquil”.

Siendo una investigación relevante que aporta al tema de esta tesis que se centra en la "Capacitación de los docentes sobre el uso de herramientas digitales en el ámbito educativo".



2.2 Enfoque de la Investigación

En la presente investigación, se analizó diferentes métodos y técnicas sugeridas por distintos especialistas del tema para presentar un buen desarrollo investigativo, que estuvo de acuerdo al planteamiento del problema descrito en este proceso, por lo cual se escoge el enfoque mixto para el análisis de las variables independientes y dependientes con la finalidad de obtener datos del entorno del ámbito de estudio que es diseñar un programa de capacitación docente del uso de herramientas digitales para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de Primero de Bachillerato en la asignatura de Lengua y Literatura.

Referente al enfoque cualitativo, se recopiló información; a través de la observación de campo, revisión bibliográfica, entrevistas a los docentes del área de Lengua y Literatura, en cuestión al enfoque cuantitativo se realizó encuestas dirigidas a los estudiantes de primero de bachillerato, obteniendo hallazgos importantes para la investigación y establecer una relación con los objetivos específicos que ayuden al proceso investigativo del problema encontrado.

2.3 Alcance de la investigación

En el trabajo de investigación se realizó el análisis de la problemática en base a la construcción de la operacionalización de las variables por lo tanto se aplicará la investigación aplicada la cual permitirá abordar un problema concreto y evaluar la eficacia de la tecnología educativa como herramienta para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de primero de bachillerato.

Con la investigación aplicada se genera la propuesta de diseñar un programa de capacitación que permita incorporar herramientas digitales como instrumentos de ayuda para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y literatura en los estudiantes de primero de bachillerato.

La investigación aplicada pretende generar conocimientos prácticos que puedan repercutir directamente en la mejora de la enseñanza y en despertar el interés de los alumnos por esta materia. A través de este enfoque, se pretende comprender el problema y proponer soluciones concretas que beneficien tanto a los docentes como a los estudiantes en su experiencia educativa.



2.4 Tipo de Investigación

En este trabajo investigativo se fundamenta con la aplicación y desarrollo de una investigación aplicada con enfoque mixto para que se pueda combinar de una manera adecuada los métodos cuantitativos y cualitativos. Por medio de esta investigación se permitirá abordar un problema concreto y evaluar la eficacia de las herramientas digitales como instrumento para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura. La investigación aplicada pretende generar conocimientos prácticos que puedan repercutir directamente en la mejora de la enseñanza y en despertar el interés de los alumnos por esta materia.

A través de este enfoque mixto, se pretende recolectar información por medio de entrevistas a los docentes y encuestas a los estudiantes que permitan analizar la problemática que se tratar en este proceso investigativo, adicionalmente se realizó una investigación de campo por medio de la observación y la aplicación del Check List para comprender la problemática de estudio, lo que nos permitió proponer soluciones concretas que beneficien tanto a los docentes como a los estudiantes de primero de bachillerato en su experiencia educativa.

2.5 Métodos y Técnicas de Investigación

2.5.1 Métodos Teóricos

Histórico lógico: Permite buscar información acerca de proceso, capacitación, tecnologías que se pueden aplicar en el desarrollo de la asignatura de Lengua y Literatura, la capacitación docente en todos sus procesos, con su adecuado seguimiento en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Análisis y síntesis: Permite el estudio de las razones de la falta de conocimiento por parte de los docentes en cuanto al uso de la tecnología educativa en el proceso de enseñanza – aprendizaje y a la vez analizar la escasa selección y utilización de herramientas digitales innovadoras, lo cual provoca la desmotivación por parte de los estudiantes.

2.5.2 Métodos Matemático Estadístico

Permite el análisis cuantitativo de la información obtenida por medio de cálculos y fórmulas matemáticas en la cual se analiza los porcentajes de las diferentes tablas y figuras estadísticas que se implementaron en el proceso de la investigación, por medio de la aplicación de Excel.



2.5.3 Métodos Empíricos

Encuestas: Permite obtener datos cuantitativos y cualitativos de un grupo de personas que representan al grupo objeto de la investigación (estudiantes de Primero de Bachillerato). En esta investigación se diseñará un cuestionario dirigido a los estudiantes en el cual se incluirá preguntas sobre el uso actual de herramientas tecnológicas, qué tipo de recursos digitales conocen, sus opiniones y preferencias, etc.

Entrevistas: En esta investigación se aplicará esta técnica a todos los docentes del área de Lengua y Literatura. Por medio de la cual se evaluará el uso de la tecnología educativa en los docentes, cómo afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje, qué mejoras podrían realizarse, el nivel de dominio que tienen en cuanto a los recursos digitales y de qué manera la integran en el aula de clases.

2.5.4 Método inductivo:

Observación de campo: Permite analizar hechos particulares que se vienen desarrollando en el proceso de enseñanza -aprendizaje del área de Lengua y Literatura, logrando la generalización de las evidencias estudiadas o planteadas que servirán para establecer conclusiones y recomendaciones en este proceso investigativo, la técnica que se utilizó fue el Check List, de esta manera se recogió la información para el análisis de la problemática. El método inductivo, se aplica de manera clara y precisa en el análisis de la propuesta planteada para diseñar un programa de capacitación docente que permita incorporar herramientas digitales como instrumentos de ayuda para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de primero de bachillerato.

Tabla 6
Técnicas de investigación

Técnica de investigación	Objetivo	Instrumento	Involucrados
Entrevista	Obtener información de la gestión y actividades docentes	Cuestionario de preguntas cerradas	Docentes del área de lengua y literatura



Encuesta	Recolectar información	Cuestionario de preguntas cerradas	Estudiantes de primero de bachillerato
Observación de campo	Comparativo de visitas áulicas, planificaciones, actividades en clase de docentes y estudiantes	Check list	Docentes del área de lengua y literatura y estudiantes de primero de bachillerato

Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

2.6 Población

Para la recolección de información se tomó en cuenta, como población a todos los estudiantes que conforman los primeros de bachillerato de la comunidad educativa de estudio que está compuesta por 83 estudiantes, los mismos que fueron en su totalidad encuestados y que permitió analizar las diferentes problemáticas que se investiga en este trabajo, los datos recopilados permitirán establecer las recomendaciones y conclusiones para las tomas decisiones de la propuesta planteada.

En la presente investigación se selecciona la población total de estudiantes de primero de bachillerato para aplicar las diferentes técnicas de recolección de datos, en base a la problemática planteada en este proceso investigativo, adicionalmente se tomará en cuenta como datos de recolección de información a los cuatro docentes que pertenecen al área de Lengua y Literatura de la misma institución educativa.

2.7 Muestra

En este proceso investigativo no se trabaja con una muestra definida, debido a que la población de estudio es relativamente pequeña y se toma la decisión de realizar en estudio con la población total, se puede mencionar que la población total de docentes (cuatro del área de Lengua y Literatura) y 83 estudiantes de primero de bachillerato, con lo cual, se recolecta la información necesaria para el análisis cuantitativo y cualitativo de este proceso investigativo.



Tabla 7
Población Total de Estudiantes de Primero de Bachillerato

CURSO Y PARALELO	ESPECIALIZACIÓN	TOTAL
PRIMERO “A”	CIENCIAS	33
PRIMERO “B”	CIENCIAS	28
PRIMERO “C”	INFORMÁTICA	22
TOTAL		83

Fuente: Producto de la investigación
Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

Tabla 8
Población Total de Estudiantes de Primero de Bachillerato por Género

CURSO Y PARALELO	GÉNERO		TOTAL
	MASCULINO	FEMENINO	
PRIMERO “A”	17	16	33
PRIMERO “B”	17	11	28
PRIMERO “C”	10	12	22
TOTAL	44	39	83

Fuente: Producto de la investigación
Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

2.8 Aplicación de las Técnicas de la Investigación

2.8.1 Técnica de Check List

Por medio de la técnica del Check list se realizó una observación de campo en la unidad educativa en estudio por la cual se midió: la capacidad instalada, planificaciones, actividades realizadas en clase con los estudiantes y demás gestiones que el docente aplica para el desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje, cuyos resultados permitirán plantear soluciones y diseñar la propuesta de este trabajo investigativo.



Tabla 9**Observación de campo: Check list**

No.	ELEMENTOS DE OBSERVACIÓN	SI	NO
1	Los docentes utilizan predominantemente métodos de enseñanzas tradicionales sin integrar tecnologías (uso de pizarrón, papelógrafos, carteles)	✓	
2	Los salones de clases tienen acceso a herramientas tecnológicas como internet, computadoras, proyectores.	✓	
3	El docente posee formación en el uso de herramientas tecnológicas educativas		✓
4	Acceso a plataformas en línea para la colaboración y comunicación entre docentes y estudiantes		✓
5	Los materiales de curso y las asignaciones de tareas se entregan exclusivamente en formato papel	✓	
6	Utilizan aplicaciones educativas, software o recursos en línea para completar la enseñanza		✓
7	Utiliza estrategias para incorporar tecnología en la evaluación de los aprendizajes		✓
8	Estudiantes muestran poco interés durante las clases por el proceso enseñanza – aprendizaje implementado por el docente	✓	
9	Baja participación de los estudiantes en actividades que se desarrollan en clases	✓	
10	Dificultades para mantener la atención de los estudiantes durante la clase.	✓	
11	Existe predisposición al cambio para la implementación de nuevas metodologías aplicando herramientas tecnológicas	✓	
12	Actualmente se utiliza aplicaciones tecnológicas como Canva, Quizz, Padlet, Potown, etc.		✓
13	Se realiza seguimiento de actividades enviadas a casa en forma tradicional	✓	
14	Predisposición por parte de los docentes a un cronograma de capacitación para la aplicación de herramientas educativas	✓	
15	Existe una concordancia con las planificaciones de clase y las actividades que motiven a los estudiantes a desarrollar su conocimiento		✓

Fuente: Producto de la investigación**Elaborado por:** Sánchez Castro (2024)

La Universidad para todos

2.9 Análisis de los resultados

2.9.1 Aspecto Positivos

- Se pudo observar que la Institución educativa posee los medios tecnológicos para desarrollar las actividades en clases aplicando herramientas tecnológicas educativas que puedan fomentar clases más dinámicas y eficientes.
- Se observa la predisposición de los docentes a la capacitación para adaptar nuevas tecnologías en el desarrollo de sus clases.
- Los docentes se motivan y se esfuerzan al momento de impartir sus clases, sus conocimientos de la asignatura son precisos y enmarcados en un dominio de las destrezas que deben desarrollar en los estudiantes.
- Aunque poseen métodos tradicionales de enseñanzas existe control y seguimientos para el desarrollo de sus clases.
- Los docentes no poseen miedo al cambio y lo han demostrado en este proceso de recolección de información, lo que si demuestran es preocupación a la falta de paciencia al momento de enseñarles estas nuevas tecnologías.
- El nivel de conocimiento en el área de Lengua y Literatura es alto y poseen varios de años de experiencia que avala el proceso de enseñanza – aprendizaje que se implementa en la institución.

2.9.2 Aspectos Negativos

- Los docentes no aplican ninguna herramienta educativa para el desarrollo dinámico de las actividades en clase, lo que provoca en los estudiantes la falta de motivación en el desempeño del proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Utilizan las herramientas tecnológicas que la Institución les da en un 50%, solo realizan láminas de PowerPoint para el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- La nómina de docente permanece en un estado pasivo en todo el proceso de enseñanza – aprendizaje, sus planificaciones no están de acuerdo con la realidad actual de las nuevas tecnologías educativas.



- Los docentes realizan evaluaciones tradicionales donde el trabajo de calificar entorpece su tiempo para generar nuevas estrategias y metodologías para motivar a los estudiantes adquirir conocimientos por descubrimiento o construir nuevos accesos al pensamiento crítico.
- El personal docente se encuentra desmotivado en cuestión de implementación de estrategias metodológicas innovadoras que fomenten la motivación en el estudiante para adquirir nuevo o reafirmar el conocimiento impartido.

2.10 Encuesta

La técnica de la encuesta se aplicó a una población total de 83 estudiantes de primero de bachillerato de la institución en estudio, la cual sirvió para recopilar la información para plantear la propuesta de la investigación, los resultados nos permiten medir la percepción que los estudiantes poseen de sus docentes en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.

Además, con la información recopilada nos ayudó a obtener conocimientos específicos y la realidad en la que se desarrolla la asignatura de Lengua y Literatura a continuación se analizará las preguntas realizadas a los estudiantes de primero de bachillerato con sus respectivos resultados obtenidos.

2.11 Preguntas de mayor relevancia en la encuesta realizada a los estudiantes.

Las preguntas que a continuación se analizan, permite al proceso de investigación dar una idea más clara de lo que los estudiantes piensan con respecto al uso de herramientas tecnológicas y la importancia que estas tendrían en su proceso de aprendizaje.

El análisis va encaminado a dar conclusiones de los resultados del estudio de diagnóstico cuya interpretación nos lleva a la discusión de la problemática encontrada en dicho proceso, con la predisposición de la aplicación de la propuesta que se analiza en el capítulo tres de este proceso investigativo.



2.11.1 Pregunta No. 1: ¿Considera que la motivación de los estudiantes aumentará con el uso de herramientas tecnológicas en el área de Lengua y Literatura?

Tabla 10

Pregunta No.1

<i>¿Considera que la motivación de los estudiantes aumentará con el uso de herramientas tecnológicas en el área de Lengua y Literatura?</i>				
No.	Descripción	Frec.	F. Acum.	%
1	EGM (En gran medida)	31	31	37.3%
2	M (Mucho)	26	57	31.3%
3	M (Moderadamente)	24	81	28.9%
4	P (Poco)	2	83	2.5%
5	MP (Muy poco)	0	83	0%

Fuente: Producto de la investigación

Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

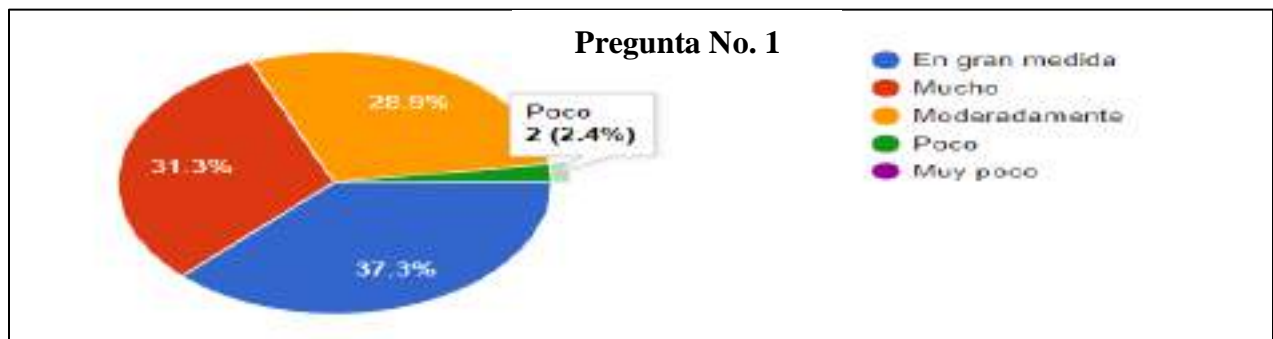


Figura 1. Gráfico Porcentual de pregunta No.1

Fuente: Producto de la investigación

Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

Observamos que el 97.5 % de los estudiantes encuestados consideran que la motivación en ellos aumentará con el uso de las herramientas tecnológicas en la asignatura de Lengua y Literatura, escasamente el 2.5% de los estudiantes consideran que la motivación aumentará poco con el uso de las herramientas tecnológicas en la asignatura de Lengua y Literatura. Este análisis reafirma lo positivo que es aplicación de estas herramientas para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizajes.

2.11.2 Pregunta No. 3: ¿Considera el uso de herramientas tecnológicas logrará que los trabajos en equipo sean más interesantes y motivadores?

Tabla 11

Pregunta No.3

<i>¿Considera el uso de herramientas tecnológicas logrará que los trabajos en equipo sean más interesantes y motivadores?</i>				
No.	Descripción	Frec.	F. Acum.	%
1	EGM (En gran medida)	27	27	32.5%
2	M (Mucho)	33	60	39.8%
3	M (Moderadamente)	20	80	24.1%
4	P (Poco)	3	83	3.6%
5	MP (Muy poco)	0	83	0%

Fuente: Producto de la investigación

Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

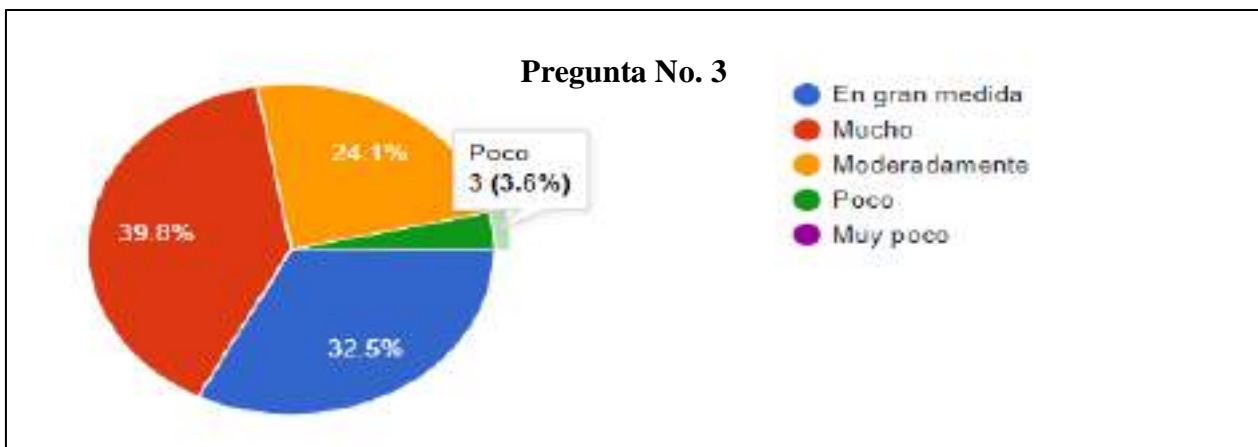


Figura 2. Gráfico Porcentual de pregunta No.3

Fuente: Producto de la investigación

Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

Más del 96% de los encuestados consideran que el uso de las herramientas tecnológicas logrará que los trabajos en equipo sean más interesantes y motivadores, sin embargo, casi el 4% de los encuestados consideran que los trabajos en equipo con el uso de las herramientas tecnológicas serán poco interesantes y motivadores. Estos resultados indican que al implantar dichas aplicaciones el estudiante estará más motivado para el desarrollo de sus trabajos académicos.



2.11.3 Pregunta No. 5: ¿Considera que los trabajos con textos literarios sean más interesantes si se utiliza herramientas tecnológicas en el desarrollo de las actividades?

Tabla 12
Pregunta No.5

<i>¿Considera que los trabajos con textos literarios sean más interesantes si se utiliza herramientas tecnológicas en el desarrollo de las actividades?</i>				
No.	Descripción	Frec.	F. Acum.	%
1	EGM (En gran medida)	25	25	30.1%
2	M (Mucho)	24	49	28.9%
3	M (Moderadamente)	26	75	31.3%
4	P (Poco)	7	82	8.4%
5	MP (Muy poco)	1	83	1.2%

Fuente: Producto de la investigación
Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

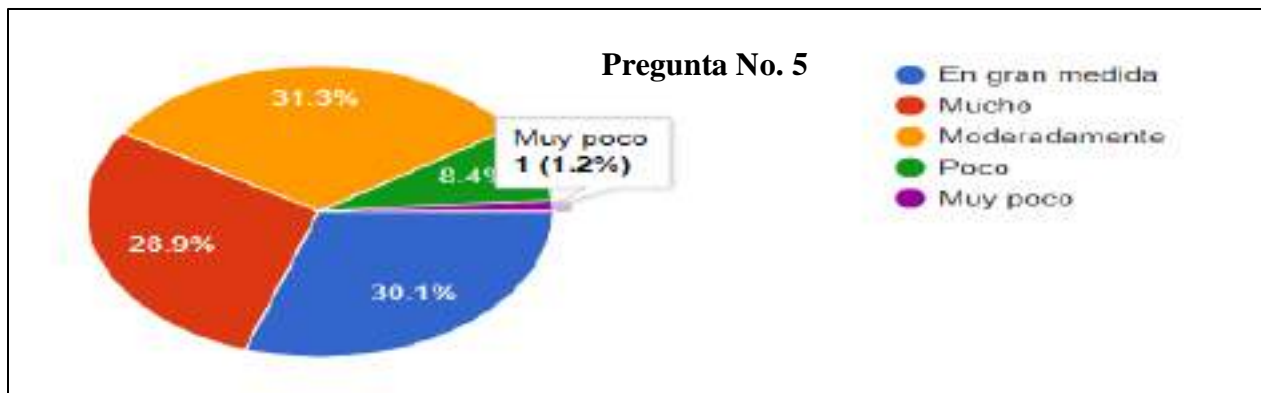


Figura 3. Gráfico Porcentual de pregunta No.5
Fuente: Producto de la investigación
Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

Más del 90% de los estudiantes encuestados consideran que los trabajos con textos literarios serán más interesantes si se utiliza herramientas tecnológicas en el desarrollo de las actividades, por el contrario, el más del 9% de los encuestados consideran que los trabajos con textos literarios serán poco interesantes si se utiliza herramientas tecnológicas en el desarrollo de las actividades. Los resultados de esta pregunta permiten analizar la motivación que provocaría el uso de estas aplicaciones para el desarrollo de trabajos en clase del área de estudio.

2.11.4 Pregunta No. 7: ¿Considera que la aplicación de herramientas tecnológicas docentes en el área de Lengua y Literatura contribuirá a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?

Tabla 13

Pregunta No.7

<i>¿Considera que la aplicación de herramientas tecnológicas docentes en el área de Lengua y Literatura contribuirá a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?</i>				
No.	Descripción	Frec.	F. Acum.	%
1	EGM (En gran medida)	25	25	30.1%
2	M (Mucho)	25	50	30.1%
3	M (Moderadamente)	25	75	30.1%
4	P (Poco)	8	83	9.6 %
5	MP (Muy poco)	0	83	0%

Fuente: Producto de la investigación

Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

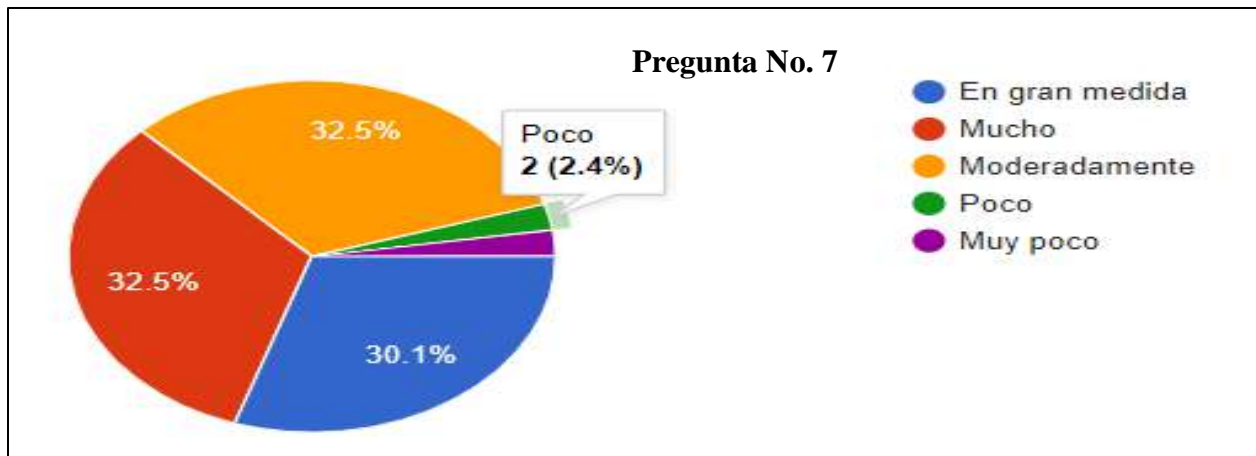


Figura 4. Gráfico Porcentual de pregunta No.7

Fuente: Producto de la investigación

Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

Más del 95 % de los encuestados consideran que la aplicación de herramientas tecnológicas docentes en el área de Lengua y Literatura contribuirá a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, solo el 5% de los estudiantes se mantienen escépticos con esta implementación, por lo tanto, el resultado de esta pregunta permite analizar el deseo por la innovación en las clases del área de estudio.



2.11.5 Pregunta No. 9: ¿Consideras que en tus clases de lengua y literatura se debe fomentar el uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de sus actividades académicas?

Tabla 14
Pregunta No.9

<i>¿Consideras que en tus clases de lengua y literatura se debe fomentar el uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de sus actividades académicas?</i>				
No.	Descripción	Frec.	F. Acum.	%
1	EGM (En gran medida)	25	25	30.1%
2	M (Mucho)	27	52	32.5%
3	M (Moderadamente)	27	79	32.5%
4	P (Poco)	2	81	2.4%
5	MP (Muy poco)	2	83	2.4%

Fuente: Producto de la investigación
Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

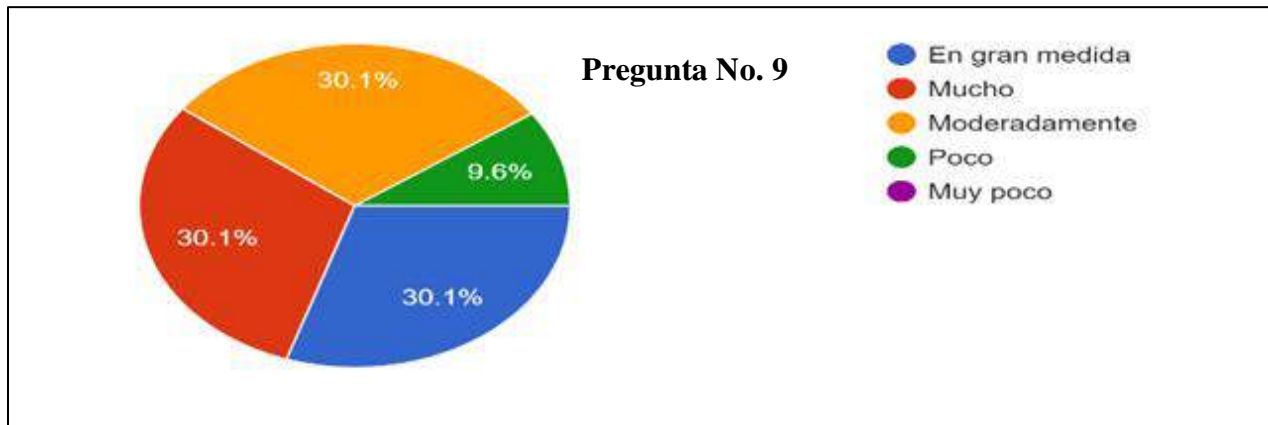


Figura 5. Gráfico Porcentual de pregunta No.9

Fuente: Producto de la investigación
Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

El 90.3% de los estudiantes encuestados consideran que se debe fomentar el uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de las actividades académicas, en cambio, existe un 9.6% que considera que no se debe fomentar el uso de las herramientas tecnológicas para las clases de Lengua y Literatura. Estos resultados indican que los estudiantes desean y están motivados para la implementación de estas aplicaciones que mejoren su desarrollo académico.



2.11.6 Pregunta No. 11: ¿Consideras que la estrategia pedagógica que utiliza recursos de la tecnología educativa potenciará tu aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?

Tabla 15
Pregunta No.11

¿Consideras que la estrategia pedagógica que utiliza recursos de la tecnología educativa potenciará tu aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?				
No.	Descripción	Frec.	F. Acum.	%
1	EGM (En gran medida)	25	25	30.1%
2	M (Mucho)	30	55	36.1%
3	M (Moderadamente)	25	80	30.1%
4	P (Poco)	2	82	2.4%
5	MP (Muy poco)	1	83	1.2%

Fuente: Producto de la investigación
Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

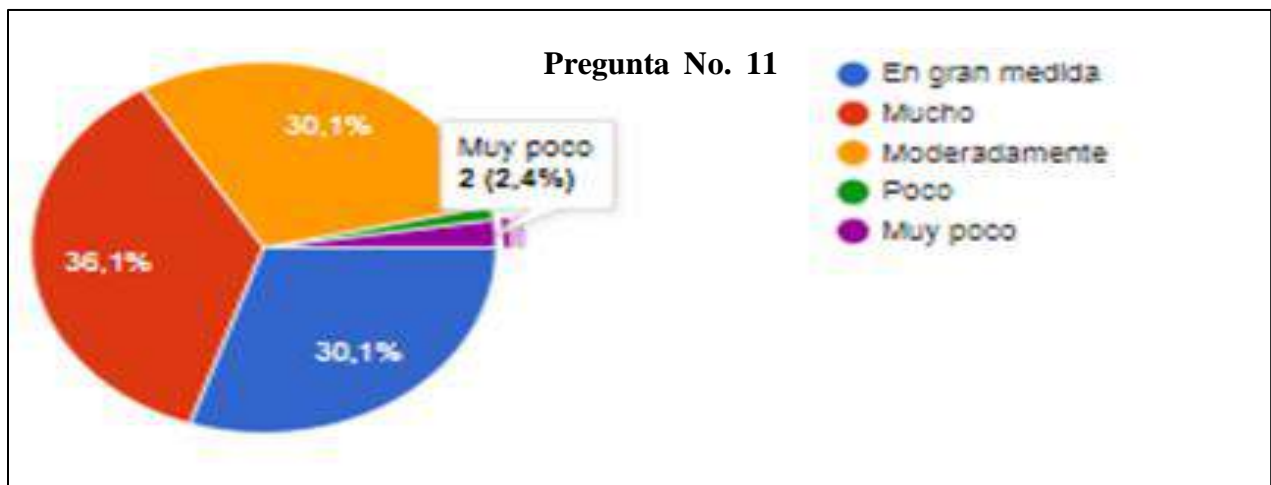


Figura 6. Gráfico Porcentual de pregunta No.11

Fuente: Producto de la investigación
Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

El 96.3% de los estudiantes encuestado consideran que la estrategia pedagógica que utiliza recursos de la tecnología potenciará su aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, en cambio, un 3.6% consideran que no potenciará su aprendizaje el uso de estos recursos. Los resultados de esta pregunta reafirman el motivo de la investigación al proponer la implementación de estas aplicaciones.



2.11.7 Pregunta No. 13: ¿Consideras que el uso de estrategias pedagógicas tecnológicas mejorará la comprensión de textos literarios que se dan durante las actividades de clases de Lengua y Literatura?

Tabla 16

Pregunta No.13

¿Consideras que el uso de estrategias pedagógicas tecnológicas mejorará la comprensión de textos literarios que se dan durante las actividades de clases de lengua y literatura?				
No.	Descripción	Frec.	F. Acum.	%
1	EGM (En gran medida)	26	26	31.3%
2	M (Mucho)	28	54	33.7%
3	M (Moderadamente)	20	74	24.1%
4	P (Poco)	9	83	10.8%
5	MP (Muy poco)	0	0	0

Fuente: Producto de la investigación

Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

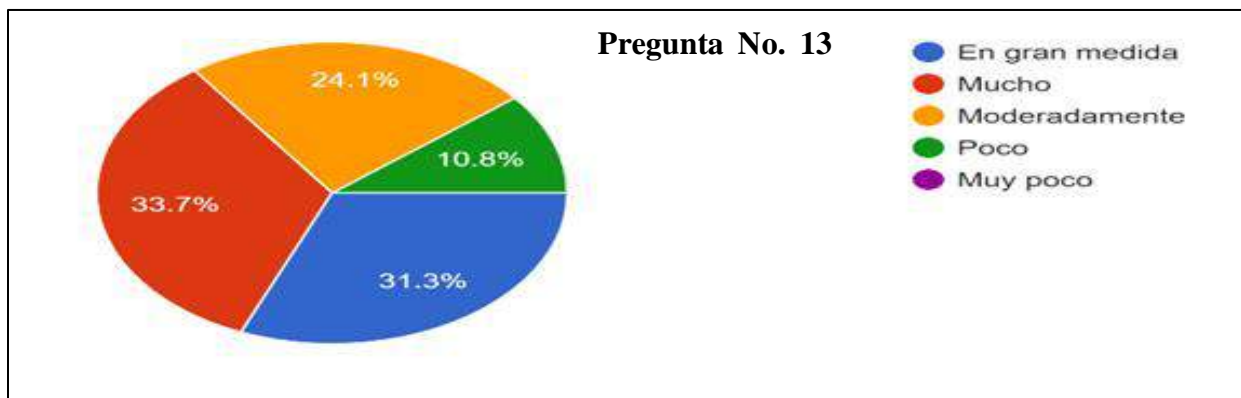


Figura 7. Gráfico Porcentual de pregunta No.13

Fuente: Producto de la investigación

Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

El 89.1% de los estudiantes encuestados respondieron que ellos si están de acuerdo que el uso de estrategias pedagógicas tecnológicas mejorará la comprensión de los textos literarios en las clases de lengua y literatura, en cambio, un 10.8% de encuestados se mantienen en desacuerdo con lo planteado, por lo tanto, este resultado permite respaldar la propuesta de la investigación para mejorar la problemática encontrada en el proceso investigativo.



2.11.8 Pregunta No. 15: ¿Consideras que el uso de tecnología lograra que los estudiantes tengan una participación activa en las actividades de clases de la asignatura de Lengua y Literatura?

Tabla 17

Pregunta No.15

¿Consideras que el uso de tecnología lograra que los estudiantes tengan unarticipación activa en las actividades de clases de la asignatura de Lengua y Literatura?				
No.	Descripción	Frec.	F. Acum.	%
1	EGM (En gran medida)	34	34	41%
2	M (Mucho)	18	52	21.7%
3	M (Moderadamente)	27	79	32.5%
4	P (Poco)	3	82	3.6%
5	MP (Muy poco)	1	83	1.2%

Fuente: Producto de la investigación

Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

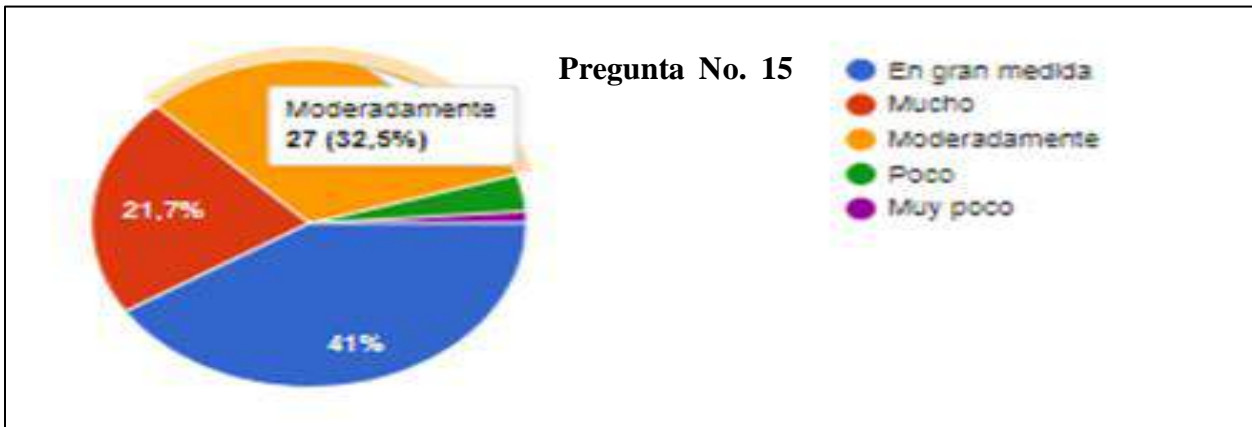


Figura 8. Gráfico Porcentual de pregunta No.15

Fuente: Producto de la investigación

Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

El 95.2% de los estudiantes encuestados señalan que están de acuerdo en que el uso de la tecnología logrará que su participación sea activa durante las clases de Lengua y Literatura, en cambio, un 4.8% opinan lo contrario, estos resultados indican que el desarrollo de la propuesta de la investigación es viable y que los estudiantes están motivados para la aplicación del uso de tecnología en el área de estudio.



La Universidad para todos

2.12 Resumen de Resultados Finales de la Tabulación de Encuestas

Tabla 18

Resumen de tabulación de encuesta

PREGUNTAS ESPECÍFICAS	RESPUESTAS					TOTAL
	EGM 5	M 4	M 3	P 2	MP 1	
1. ¿Consideras que la motivación de los estudiantes aumentará con el uso de herramientas tecnológicas en el área de Lengua y Literatura?	31	26	24	2	0	83
2. ¿Consideras que las herramientas tecnológicas lograrán que las actividades en clase de lengua y literatura sean más interesantes y atractivas?	28	36	16	3	0	83
3. ¿Consideras que el uso de herramientas tecnológicas logrará que los trabajos en equipo sean más interesantes y motivadores?	27	33	20	3	0	83
4. ¿Consideras que la implementación de herramientas tecnológicas mejorará tu compromiso con las tareas relacionadas con lengua y literatura?	29	25	25	3	1	83
5. ¿Consideras que los trabajos con textos literarios sean más interesantes si se utiliza herramientas tecnológicas en el desarrollo de las actividades?	25	24	26	7	1	83
6. ¿Consideras que el desarrollo de las clases de lengua y literatura mejorará con el uso de herramientas tecnológicas?	28	30	19	4	2	83
7. ¿Consideras que la aplicación de herramientas tecnológicas docentes en el área de Lengua y Literatura contribuirá a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?	25	27	27	2	2	83
8. ¿Consideras que tu nivel de conocimiento mejorará si los docentes utilizan herramientas tecnológicas en las sesiones de	24	31	26	2	0	83



La Universidad para todos

clase en la asignatura de Lengua y Literatura?						
9. ¿Consideras que en tus clases de lengua y literatura se debe fomentar el uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de sus actividades académicas?	25	25	25	8	0	83
10. ¿Consideras que sea adecuado incorporar una estrategia pedagógica que integra el uso de la tecnología educativa en la enseñanza de Lengua y Literatura?	25	25	29	4	0	83
11. ¿Consideras que la estrategia pedagógica que utiliza recursos de la tecnología educativa potenciara tu aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?	25	30	25	2	1	83
12. ¿Consideras que el uso de herramientas tecnológicas en las clases de lengua y literatura les ayudara a desarrollar mejor sus destrezas?	28	31	18	6	0	83
13. ¿Consideras que el uso de estrategias pedagógicas tecnológicas mejorará la comprensión de textos literarios que se dan durante las actividades de clases de lengua y literatura?	26	28	20	9	0	83
14. ¿Consideras que mejorará tus habilidades de escritura si utilizaras herramientas tecnológicas en tus clases de Lengua y Literatura?	26	20	23	10	4	83
15. ¿Consideras que el uso de tecnología lograra que los estudiantes tengan una participación activa en las actividades de clases de la asignatura de Lengua y Literatura?	34	18	27	3	1	83
16. ¿Consideras que las herramientas tecnológicas facilitarán el trabajo colaborativo con tus compañeros en proyectos relacionados con el área de Lengua y Literatura?	26	29	20	8	0	83

Fuente: Producto de la investigación

Elaborado por: Sánchez Castro (2024)



La Universidad para todos

2.13 Análisis de Resultados

El uso de la tecnología educativa aporta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en las actividades de clase de los estudiantes de Primero Bachillerato.

Más del 97% de los estudiantes encuestados consideran que la motivación en ellos aumentará con el uso de las herramientas tecnológicas en la asignatura de Lengua y Literatura, no obstante, el 2% de estudiantes no consideran que el uso de las herramientas tecnológicas aumentará su motivación en clases.

El 96% de los encuestados consideran que el uso de las herramientas tecnológicas logrará que los trabajos en equipo entre estudiantes sean más interesantes y motivadores, sin embargo, hay un pequeño porcentaje del 4% que no están de acuerdo y no consideran que las herramientas tecnológicas logren que los trabajos en equipo sean más interesantes y motivadores.

Por lo antes expuesto, se aprueba las ideas a defender de que la investigación se fundamenta desde lo teórico y lo evolutivo en el uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje y el desarrollo de la motivación en clases, pues a través de las encuestas se puede evidenciar que más del 96% de los estudiantes encuestados consideran que a través del uso de las herramientas tecnológicas aumentará la motivación en ellos , además creen que los trabajos en equipo serán más interesantes y motivadores en la clase de Lengua y Literatura.

- Integrar el desarrollo teórico evolutivo del uso de herramientas digitales por parte de los docentes en el área de Lengua y Literatura, con el propósito de entender cómo dichas herramientas pueden influir en el rendimiento de los estudiantes en el desarrollo de las clases.

Más del 95% de los encuestados consideran que la implementación de herramientas tecnológicas mejorara su compromiso en cuanto a las tareas y actividades relacionadas con la materia de Lengua y Literatura, no obstante, un 5% de los encuestados no creen que implementación de herramientas tecnológicas mejorara su compromiso en cuanto a las tareas y actividades relacionadas con la materia de Lengua y Literatura.



Más del 90% de los estudiantes encuestados consideran que los trabajos con textos literarios serán más interesantes si se utiliza herramientas tecnológicas en el desarrollo de las actividades, por el contrario, el más del 9% de los encuestados consideran que los trabajos con textos literarios serán poco interesantes si se utiliza herramientas tecnológicas en el desarrollo de las actividades.

Más del 95 % de los encuestados consideran que la aplicación de herramientas tecnológicas docentes en el área de lengua y literatura contribuirá a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, no obstante, casi el 5% de los estudiantes encuestados consideran que la aplicación de herramientas tecnológicas docentes en el área de Lengua y Literatura contribuirá poco al rendimiento académico de los estudiantes.

El 97.5% de los encuestados consideran que su nivel de conocimiento mejorará si los docentes utilizan herramientas tecnológicas en las sesiones de clase en la asignatura de Lengua y Literatura, en cambio, existe un 2.4% de los estudiantes encuestados que su nivel de conocimiento mejorará poco si los docentes utilizan herramientas tecnológicas en las sesiones de clase en la asignatura de lengua y literatura.

Por lo antes expuesto, se aprueba el segundo objetivo específico de esta investigación de que el uso de las herramientas tecnológicas por parte de los docentes del área de Lengua y Literatura influirá de manera positiva en la motivación y el rendimiento de los estudiantes en clases.

- Explorar la importancia del uso de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, resaltando cómo pueden enriquecer las clases y mejorar la atención de los estudiantes.

El 89% de los estudiantes encuestados respondieron que ellos si están de acuerdo que el uso de estrategias pedagógicas tecnológicas mejorará la comprensión de los textos literarios en las clases de lengua y literatura, en cambio, existe un 10.8% de encuestados que opinan que las estrategias no les ayudarán a mejorar la comprensión de los textos literarios.

El 83.1% de los estudiantes encuestados están de acuerdo en que la utilización de herramientas tecnológicas en clases de Lengua y Literatura les ayudará a mejorar sus habilidades de escritura, en cambio, existe un 16.8% que no están de acuerdo en que la utilización de herramientas tecnológicas les ayudará a mejorar su escritura.



El 95.2% de los estudiantes encuestados señalan que están de acuerdo en que el uso de la tecnología logrará que su participación sea activa durante las clases de Lengua y Literatura, en cambio, existe un 4.8% que opinan lo contrario y que el uso de la tecnología no logrará una participación activa en las clases de la asignatura mencionada.

Por lo antes expuesto, se aprueba el segundo objetivo específico en que el uso de las herramientas tecnológicas es de gran importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la materia de Lengua y Literatura, puesto que, les ayudará a enriquecer las clases, mejora la comprensión de textos literarios, les ayudará a desarrollar aún más las habilidades de escritura, además el uso de las herramientas tecnológicas logrará que los estudiantes tengan una participación más activa en clases.

- Evaluar una estrategia pedagógica que integre el uso de las herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura, con el fin de determinar su efectividad en la mejora del aprendizaje de los estudiantes de Primero de Bachillerato.

El 92.7 de los encuestados consideran que el desarrollo de las clases de lengua y literatura mejorará con el uso de herramientas tecnológicas, sin embargo, más del 7% de los estudiantes encuestados, consideran que el desarrollo de las clases de Lengua y Literatura mejorará un poco con el uso de herramientas tecnológicas.

El 90.6% de los estudiantes encuestados consideran que se debe fomentar el uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de las actividades académicas, en cambio, existe un 9.6% que considera que no se debe fomentar el uso de las herramientas tecnológicas para las clases de Lengua y Literatura.

Más de 95% de estudiantes encuestados consideran adecuado incorporar una estrategia pedagógica que integre el uso de la tecnología educativa en la enseñanza de la asignatura de lengua y literatura, en cambio, el 4,9% considera que no es adecuada la incorporación de la estrategia pedagógica.

El 96.3% de los estudiantes encuestado consideran que la estrategia pedagógica que utiliza recursos de la tecnología potenciará su aprendizaje en el área de lengua y literatura, en cambio, un 3.6% consideran que no potenciará su aprendizaje el uso de estos recursos.



Existe un 92.7% que está de acuerdo en que el uso de herramientas tecnológicas en las clases de lengua y literatura les ayudará a mejorar sus destrezas, en cambio, existe un 7.2% que no está de acuerdo en que el uso de herramientas tecnológicas les ayudará a mejorar sus destrezas.

Por lo antes expuesto, se aprueba el tercer objetivo específico de que se aplique una estrategia pedagógica que integre el uso de la tecnología educativa en la enseñanza de la materia de Lengua y Literatura, puesto que, más del 95% de los encuestados consideran que al integrar el uso de la tecnología educativa mejorará el desarrollo de las clases, potenciará su aprendizaje y les ayudará a mejorar sus destrezas.

2.14 Entrevista

2.14.1 Resultados de Preguntas más Relevantes de Entrevista a Docentes.

Los resultados que se recogen de las preguntas 1, 3, 4, 9, 10 y 11 de la entrevista a los docentes, permiten a la investigación obtener una visión más acertada del nivel de conocimiento de los docentes y del uso que ellos le dan para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas respuestas dan la certeza que la propuesta de realizar un programa de capacitación para docentes sobre el uso de las herramientas tecnológicas como Canva y Padlet, es oportuna y necesaria para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad educativa que es objeto de la investigación.

2.14.1.1 Pregunta No. 1: De acuerdo a su nivel formativo en cuanto al uso de las herramientas tecnológicas. ¿Cuál es su nivel educativo?

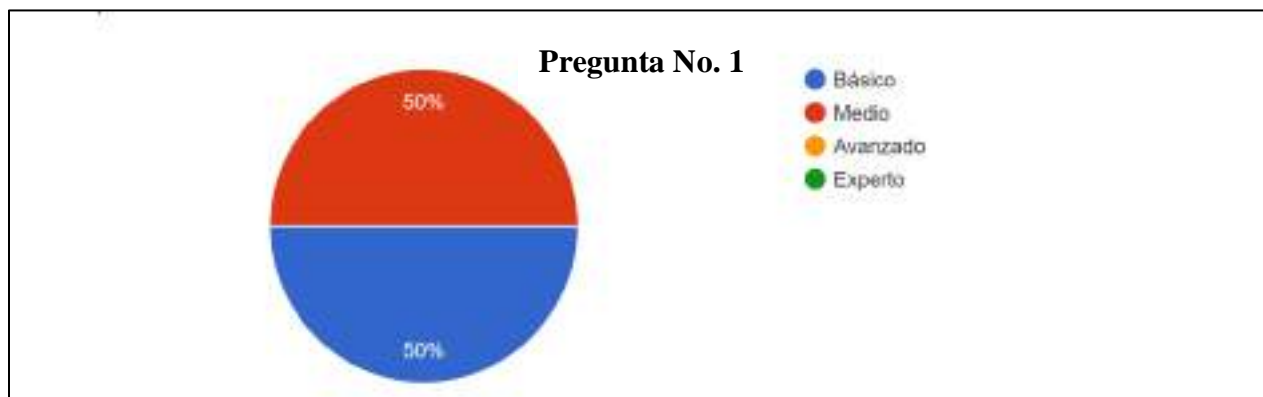


Figura 9. Gráfico Porcentual de entrevista a docentes pregunta No.1

Fuente: Producto de la investigación

Elaborado por: Sánchez Castro (2024)



La Universidad para todos

De acuerdo a la entrevista aplicada a los docentes se visualiza que un 50% de los docentes poseen un nivel básico y el otro 50 % poseen un nivel medio en cuanto al uso de las herramientas tecnológicas. Dicho resultado plantea la necesidad de un cronograma estratégico de capacitación para la implementación de la propuesta investigativa.

2.14.1.2 Pregunta No. 3: ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza en sus clases de lengua y literatura?

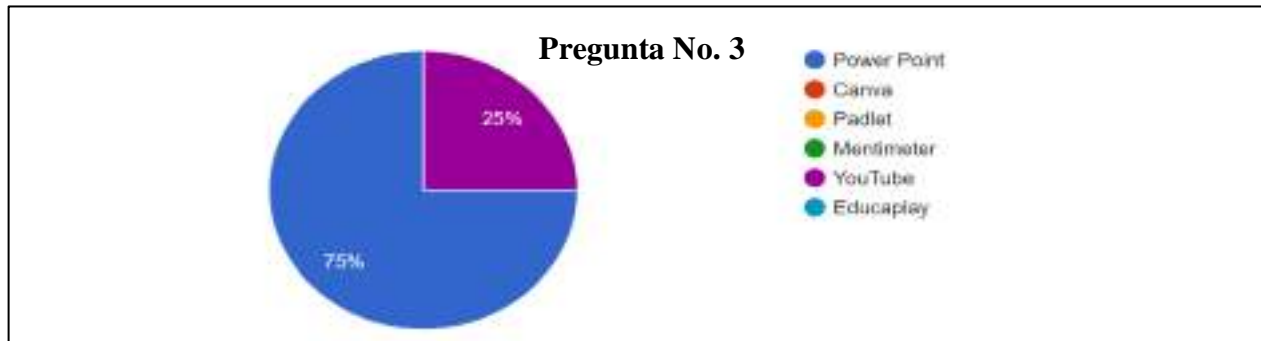


Figura 10. Gráfico Porcentual de entrevista a docentes pregunta No.3

Fuente: Producto de la investigación

Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

El 75% de los docentes indican que solo utilizan la herramienta PowerPoint en sus clases de Lengua y Literatura, en cambio el 25% de los docentes solo utilizan la herramienta You Tube. Estos resultados señalan la necesidad de que los docentes aprendan nuevas herramientas que promuevan la participación de los estudiantes y motive el proceso de aprendizaje.

2.14.1.3 Pregunta No. 4: De las herramientas tecnológicas señaladas en la pregunta anterior, ¿Indique con qué frecuencia las utiliza para el desarrollo de sus clases?

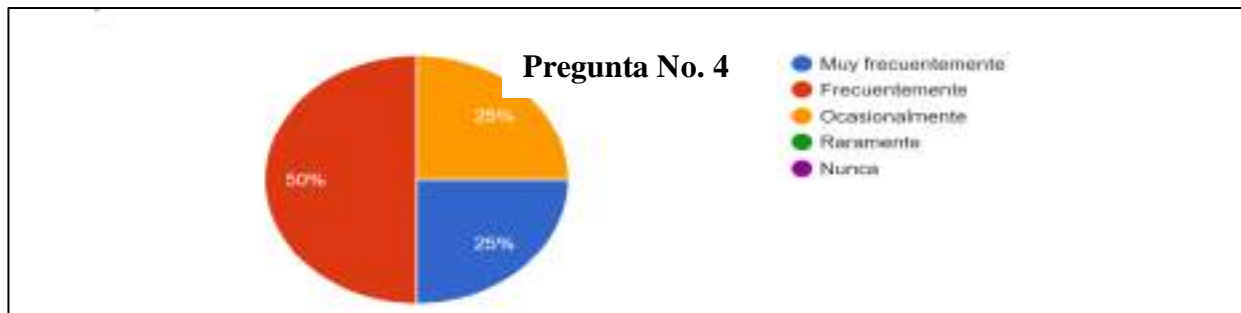


Figura 11. Gráfico Porcentual de entrevista a docentes pregunta No.4

Fuente: Producto de la investigación

Elaborado por: Sánchez Castro (2024)



El 50% de los entrevistados señalan que utilizan dichas herramientas frecuentemente, en contraste con el 25% que indica que utilizan ocasionalmente las herramientas tecnológicas. Estos resultados indican que se necesita diseñar un cronograma de capacitación en el cual se fomente el uso de las nuevas tecnologías en los docentes.

2.14.1.4 Pregunta No. 9: ¿Podría indicarnos con qué frecuencia sus estudiantes utilizan herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura?

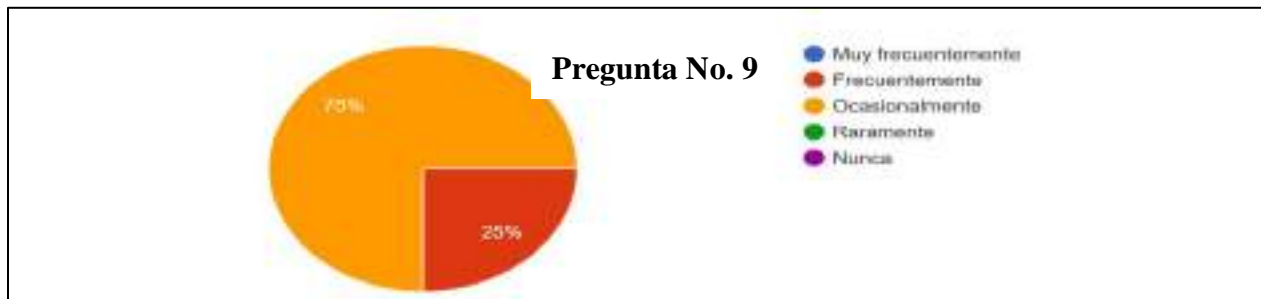


Figura 12. Gráfico Porcentual de entrevista a docentes pregunta No.9

Fuente: Producto de la investigación

Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

El 75 % de los docentes entrevistados señalan que sus estudiantes utilizan ocasionalmente las herramientas tecnológicas, mientras que el 25% de los entrevistados indican que frecuentemente sus estudiantes utilizan las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura. Estos resultados revelan que es muy importante la fomentación de las herramientas tecnológicas de Canva y Padlet para que ayuden a los estudiantes en el desarrollo de sus actividades.

2.14.1.5 Pregunta No. 10: ¿Considera usted que el uso de herramientas tecnológicas en sus clases de Lengua y Literatura mejorará el desarrollo del pensamiento crítico en sus estudiantes?



Figura 13. Gráfico Porcentual de entrevista a docentes pregunta No.10

Fuente: Producto de la investigación

Elaborado por: Sánchez Castro (2024)



La Universidad para todos

El 100 % de los entrevistados señalan que están de acuerdo que el uso de herramientas tecnológicas en sus clases de Lengua y Literatura mejorará el desarrollo del pensamiento crítico en sus estudiantes. Los resultados reafirman la predisposición de los docentes para el desarrollo de la implantación del uso de herramientas tecnológicas educativas.

2.14.1.6 Pregunta No. 11: ¿Basada en su experiencia, qué importancia tendría el uso de la tecnología educativa como herramienta para la comunicación y el desarrollo de actividades grupales de los estudiantes en sus clases de Lengua y Literatura?

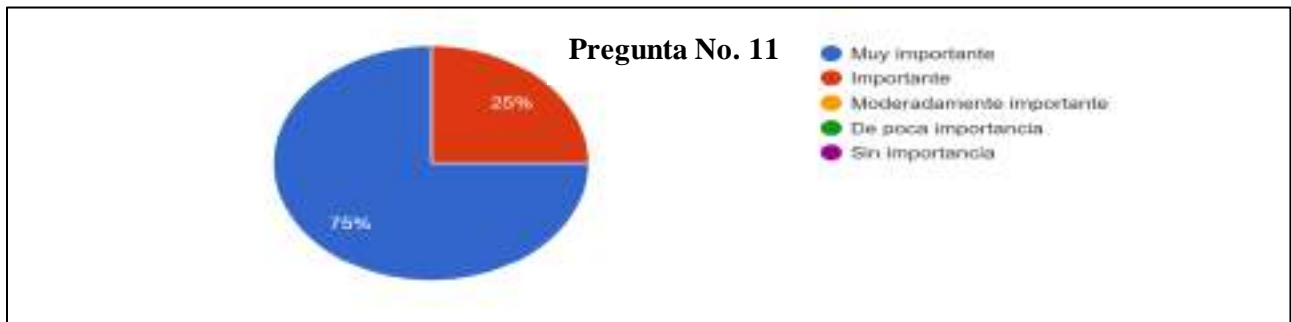


Figura 14. Gráfico Porcentual de entrevista a docentes pregunta No.11

Fuente: Producto de la investigación

Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

El 100 % de los docentes indican que es muy importante el uso de la tecnología educativa como herramienta para la comunicación y el desarrollo de actividades grupales de los estudiantes en sus clases de Lengua y Literatura. Con los resultados obtenidos se respalda el deseo de los docentes por la capacitación continua para mejorar sus procesos de enseñanzas.

Conclusiones del diagnóstico

- Se concluye en base de los resultados obtenidos que es necesario la implementación de la propuesta de capacitación a los docentes del área de Lengua y Literatura, la cual permita integrar el desarrollo del uso de herramientas digitales, con el propósito de realizar actividades en el aula más dinámicas que puedan influir en el rendimiento de los estudiantes.
- Basándose en los resultados obtenidos, se concluye sobre la importancia de explorar la importancia del uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, resaltando cómo pueden enriquecer las clases y mejorar la motivación de los estudiantes.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 Propuesta

“Diseñar un programa de capacitación docente que permita incorporar herramientas digitales como instrumentos de ayuda para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de primero de bachillerato en la asignatura de Lengua y Literatura.

3.2 Fundamentación

El diseño de un programa de capacitación para los docentes se respalda en la necesidad que tienen los estudiantes de primero de bachillerato en aplicar el uso de herramientas digitales como instrumento de ayuda para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje y lograr el compromiso estudiantil de realizar actividades áulicas más dinámicas y participativas. En segundo lugar, se puede mencionar, la predisposición docente que existe para el cambio y la implementación de la propuesta con su adecuada planificación en el proceso de capacitación hacia la plantilla de docentes de la asignatura de Lengua y literatura. Por último, se puede mencionar que la propuesta se basa en aplicaciones tecnológicas amigables como son CANVA y Padlet, las cuales permiten la implementación de estrategias pedagógicas más dinámicas y adaptativas al desarrollo del entorno educativo del aula.

3.3 Objetivo de la Propuesta.

Capacitar a los docentes en el uso de herramientas tecnológicas educativas para mejorar su conocimiento en la aplicación de metodologías innovadoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de primero bachillerato de la asignatura de Lengua y Literatura en una institución educativa del centro de la ciudad de Guayaquil.

3.4 Enfoque de nuestro aporte

La propuesta está enfocada en el uso de herramientas tecnológicas educativas como estrategia pedagógica que nos permita tener un mejor desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes.

Los docentes a través del uso de herramientas tecnológicas como Canva y Padlet tendrán una ayuda importante para el trabajo de sus clases y el de los estudiantes. Estas herramientas permitirán que los estudiantes tengan mayor participación y mayor motivación tanto dentro del salón como en sus casas a la hora de desarrollar sus tareas.



Mediante el uso de la herramienta Canva los estudiantes podrán desarrollar presentaciones en una forma más dinámica y práctica. También podrán desarrollar trabajos de mapa mentales, infografías, videos de presentaciones, todo esto permitirá a los jóvenes aprender de una manera más actualizada aprovechando la tecnología actual. Además, con la herramienta Padlet que es muy ilustrativa y fácil de trabajar, los jóvenes podrán trabajar individualmente o en forma grupal, lo cual les permitirá presentar sus trabajos y compartirlos con sus profesores o compañeros.

3.5 Naturaleza de la Propuesta

La propuesta es pedagógica e innovadora, centrada en la integración de tecnologías de la información y comunicación (TIC) para enriquecer el currículo de Lengua y Literatura. Su naturaleza radica en mejorar las prácticas educativas a través del uso estratégico de herramientas digitales, promoviendo un aprendizaje más interactivo, colaborativo y adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes. Se basa en principios de didáctica moderna que reconocen el valor de las TIC en el fomento de habilidades críticas, analíticas y creativas.

3.6 Tipo de Propuesta

Es un programa de capacitación docente, diseñado para ser multidisciplinario y aplicable a diversos contextos educativos. El programa se caracteriza por ser práctico y teórico, proporcionando a los docentes tanto el conocimiento pedagógico como las habilidades técnicas necesarias para incorporar efectivamente las herramientas digitales en su enseñanza. Incluye módulos de formación en tecnologías específicas, así como estrategias didácticas para integrar estos recursos en las lecciones de Lengua y Literatura.

La propuesta permite que se mejore el proceso de enseñanza -aprendizaje de una manera que el estudiante pueda obtener una información de la asignatura de una manera más práctica y versátil, permitirá que el estudiante desarrolle destrezas ligadas al uso de herramientas digitales y que las exposiciones de temas puntuales se han de una manera dinámica reforzando: la comprensión lectora y el desempeño de comunicación oral.

3.7 Alcance de la Propuesta

El alcance de la propuesta es amplio y busca impactar a varios grupos:

- **Docentes de Lengua y Literatura:** Ofrecerles una formación integral en el uso pedagógico de herramientas digitales para enriquecer sus métodos de enseñanza.



- **Estudiantes de primero de bachillerato:** Mejorar su experiencia de aprendizaje en Lengua y Literatura a través de métodos más interactivos, personalizados y motivadores.
- **Comunidad educativa:** Contribuir al desarrollo de una cultura de innovación tecnológica en el ámbito escolar, preparando a estudiantes y docentes para los desafíos del siglo XXI.

3.8 Cualidades de la Propuesta

Las cualidades de la propuesta son muchas, pero se resaltan las más importantes:

- **Innovadora:** Incorpora las últimas tendencias en tecnología educativa para ofrecer una enseñanza de Lengua y Literatura más atractiva y eficaz.
- **Flexible:** Diseñada para adaptarse a diferentes contextos y necesidades educativas, permitiendo ajustes en función de los recursos disponibles y los objetivos específicos de cada institución.
- **Interactiva y colaborativa:** Promueve el aprendizaje activo y la colaboración entre estudiantes y entre docentes, aprovechando las herramientas digitales para fomentar la comunicación y el trabajo en equipo.
- **Orientada a competencias:** Enfoca el aprendizaje en el desarrollo de competencias lingüísticas, literarias y digitales, preparando a los estudiantes para aplicar estos conocimientos y habilidades en contextos reales.
- **Basada en evidencias:** Se fundamenta en investigaciones y prácticas pedagógicas probadas que respaldan la eficacia de la integración de las TIC en la enseñanza.

Esta propuesta busca no solo mejorar la calidad de la educación en Lengua y Literatura mediante la integración de herramientas digitales, sino también fomentar una transformación educativa que prepare a los estudiantes para navegar y prosperar en un mundo cada vez más digitalizado.

Adicionalmente el estudiante podrá experimentar lecturas en E-books y poseer un banco de preguntas relacionadas con una temática específica de la asignatura, por ejemplo. Autores Nacionales género dramático, épico o poético; se podrá abordar temas basados en evidencia de experiencias relativas a una lectura escogida de un archivo creado en clases en base a un trabajo colaborativo.



3.9 Temas a Tratar para Capacitación Docente

UNIDAD 1

Semana 1: Clase 1

Tema 1: Definición e Importancia de las Herramientas Tecnológicas

Actividad 1: Debate sobre la importancia de las herramientas tecnológicas en la educación.

Actividad 2: Glosario de palabras (Trabajo individual asincrónico)

Actividad 3: Redacción individual de un breve ensayo sobre la evolución de las herramientas tecnológicas en los últimos 10 años.

Semana 2: Clase 2

Tema 2: Tipos de Herramientas Tecnológicas

Actividad 1: Investigación en grupo sobre diferentes tipos de herramientas tecnológicas (software, aplicaciones móviles, plataformas en línea). Realizar una presentación usando una herramienta digital de su preferencia y uso y exponerla ante sus compañeros.

Actividad 2: Presentación mediante infografía de un tipo de herramienta tecnológica, incluyendo ejemplos y usos en la educación.

Semana 3: Clase 3

Tema 3: Herramientas Tecnológicas en Educación

Actividad 1: Indique en dos palabras sobre el uso de las herramientas tecnológicas en el aula.

Actividad 2: Diseño en pequeños grupos de una propuesta para integrar una nueva herramienta tecnológica en su entorno educativo y como esto ayudaría a sus clases. Realizar presentación.

Actividad 3: Debate en clase sobre las ventajas y desventajas de las herramientas tecnológicas en la educación.

Semana 4: Clase 4

Tema 4: Herramientas para la colaboración y comunicación en línea.



Actividad 1: Trabajo grupal para crear una presentación sobre herramientas de colaboración.

Actividad 2: Foro de intervención sobre nuevas tecnologías emergentes en educación.

Actividad 3: Cuestionario de evaluación de la unidad 1

Unidad 2: Herramienta Canva

Semana 5: Clase 5

Tema 5: Introducción a Canva: visión general y primeros pasos.

Actividad 1: Creación de un perfil personal y navegación por la plataforma.

Semana 6. Clase 6

Tema 6: Herramientas y recursos disponibles en Canva.

Actividad 1: Foro de discusión sobre la utilidad de diferentes herramientas en Canva.

Semana 7: Clase 7

Tema 7: Aplicaciones Didácticas/ Creación de una clase asincrónica usando una de las herramientas de Canva

Actividad 1: Trabajo individual diseñando un módulo de aprendizaje breve.

Semana 8: Clase 8

Tema 8: Evaluación y seguimiento en Canva.

Actividad 1: Trabajo grupal para crear una propuesta de evaluación usando Canva.

Unidad 3: La Herramienta Padlet

Semana 9: Clase 9

Tema 9: Introducción a Padlet: creación de cuenta y exploración de la interfaz.

Actividad: Creación de un Padlet individual sobre un tema de interés.

Semana 10: Clase 10

Tema 10: Avanzado en Padlet: personalización y tipos de muros.



La Universidad para todos

Actividad 1: Foro de discusión sobre diferentes formas de utilizar Padlet en educación.

Semana 11. Clase 11

Tema 11: Integración de Padlet en el proceso educativo

Actividad 1: Trabajo grupal para diseñar un proyecto educativo usando Padlet.

Semana 12: Clase 12

Tema 12: Presentación de proyectos y reflexión

Actividad 1: Presentación de los proyectos Padlet y reflexión grupal sobre el aprendizaje durante el trimestre.

Tabla 19

Esquema de participación docente

Temas a Tratar	Herramientas	Tutores	Estrategias	Horario
Estrategias de participación activa en el aula virtual: Foros de discusión en línea. Sesiones interactivas en tiempo real. Actividades colaborativas mediante herramientas digitales.	Google Meet, Classroom, Socrative	Capacitador	Foros de discusión, actividades colaborativas y herramientas de votación	Según cronograma establecido
Colaboración y comunicación efectiva: Foros y Grupos Virtuales Videoconferencias Comunicación Asincrónica	Microsoft Teams, Google Docs.	Capacitador	Proyectos grupales, debates virtuales y uso de herramientas de mensajería instantánea	Según cronograma establecido
Fomento de la creatividad en la participación docente: Incentivos y	Padlet, Mentimeter, Canva	Capacitador	Actividades de presentación creativa, proyectos	Según cronograma establecido



La Universidad para todos

**Reconocimientos Entornos
de Aprendizaje Flexibles
Redes de Apoyo Creativo:**

multimedia y
debates creativos

Fuente: Producto de la investigación

Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

3.10 Metodología que se aplicará para el desarrollo de la Capacitación a Docentes

- Clases virtuales.
- Actividades sincrónicas y asincrónicas.
- Trabajos individuales y grupales.
- Participación en clases.
- Asignación de Tareas.
- Evaluación por Rúbricas y cuestionarios de preguntas.

3.10.1 Estrategias Pedagógicas

- Foros de discusión.
- Actividades colaborativas.
- Herramientas de votación.
- Usos de mensajería instantánea.
- Debates virtuales.
- Proyectos grupales.
- Actividades de presentación creativa.
- Desarrollo de glosario.
- Proyectos multimedia.

A partir del estudio de los diferentes temas que se desarrollan en la capacitación, se pretende que los docentes posean los siguientes propósitos:

- Reflexionar sobre las propias experiencias de aprendizajes y enseñanzas, comprendiendo las principales dificultades que plantean y algunas de sus posibles causas.
- Aplicar los procesos y requisitos necesarios para lograr un aprendizaje significativo.



La Universidad para todos

- Analizar las situaciones de enseñanzas en función de las condiciones, procesos y resultados del aprendizaje.
- Conocer los diferentes tipos y funciones de evaluación educativa.
- Reforzar las relaciones entre el aprendizaje y la enseñanza de una manera más dinámica e innovadora.
- Reflexionar sobre el desempeño en el aula con el objetivo que los estudiantes alcancen mejores logros.
- Enfocar las conceptualizaciones teóricas con las actividades prácticas motivando el desarrollo de un aprendizaje significativo.

Tabla 20
Relevancia de la propuesta

Aspecto de Relevancia	Detalles Relevantes
Estructura del Horario	<p>Asignación de Tiempo: Se asignan bloques de tiempo específicos Esto permite una distribución equitativa y planificada del tiempo para cada disciplina.</p> <p>Secuencia de Clases: Las clases se programan en un orden lógico y progresivo, comenzando con las materias fundamentales por la mañana, seguidas de actividades más prácticas por la tarde. Esta secuencia proporciona una transición suave entre los diferentes temas a lo largo del día.</p> <p>Descansos y Recesos: Se establecen descansos cortos de 15 minutos entre clases para que los estudiantes puedan estirarse y descansar antes de la siguiente lección. Además, se asigna un recreo de 30 minutos después de la tercera clase, permitiendo a los docentes disfrutar de un tiempo libre y recargar energías para la tarde.</p>
Dinámica Acelerada de Aprendizaje	<p>Un programa de capacitación laboral de corta duración que busca proporcionar habilidades específicas en un periodo acelerado para preparar a los participantes rápidamente para un nuevo campo laboral.</p>



Accesibilidad y Disponibilidad	La implementación de una plataforma en línea donde los estudiantes pueden acceder a materiales didácticos, recursos educativos y tareas en cualquier momento y desde cualquier lugar, facilitando el aprendizaje fuera del aula y la disponibilidad continua de recursos educativos.
Adaptación a Estilos de Aprendizaje	En un aula con diversos estilos de aprendizaje, un docente puede integrar variedad de actividades, como lecciones visuales para estudiantes visuales, actividades prácticas para estudiantes kinestésicos (capacidad para controlar el cuerpo) y debates para estudiantes auditivos.
Sinergia con Contenidos Tradicionales	Un profesor que, además de las lecciones tradicionales en clase, utiliza recursos digitales como videos interactivos, simulaciones en línea y documentos digitales para enriquecer la comprensión de los estudiantes sobre eventos históricos.
Flexibilidad en la Enseñanza	Un profesor que, al reconocer que un grupo de estudiantes tiene dificultades con un concepto específico, decide ajustar su plan de lección sobre la marcha. Utiliza recursos digitales, como tutoriales interactivos y actividades en línea, para abordar las áreas problemáticas.
Evaluación Continua y Adaptativa	En un curso en línea, los docentes participan en cuestionarios y actividades interactivas después de cada módulo.

Fuente: Producto de la investigación

Elaborado por: Sánchez Castro (2024)

El programa de capacitación ofrecerá un mejor apoyo individualizado, permitiendo a los docentes abordar situaciones o desafíos determinados y perfeccionar sus estrategias metodológicas, también se espera una mayor adaptabilidad y personalización en el aprendizaje, ya que los docentes estarán equipados con las herramientas y el conocimiento necesarios para ajustarse a las necesidades únicas de cada estudiante. El conocimiento no se deposita de los estudiantes a través de la memoria y repetición, el docente con estas herramientas tecnológicas construirá en ellos un aprendizaje más activo y motivado por el descubrimiento del uso de esta propuesta. Además, se podrá desarrollar la implementación de la evaluación continua y adaptativa, que implica la



La Universidad para todos

utilización continua de evaluaciones formativas de una manera más creativa con las aplicaciones propuestas como son CANVA y PADLET, combinada con la reflexión personal sobre la realidad y la producción de alternativas para la resolución de problemas, lo que permite poseer una retroalimentación inmediata y adaptarse al progreso individual de cada estudiante. Estos elementos se combinan para crear un entorno educativo dinámico y adaptado a las necesidades de cada estudiante.

3.11 Etapas de la Planificación de la Evaluación

La evaluación es un proceso sistemático en el cual se involucra diferentes fases en nuestra propuesta analizamos las siguientes etapas para la implementación de pruebas con el uso de herramientas tecnológicas educativas, con lo cual se trata que el docente motive al estudiante en la práctica del aprendizaje significativo.

Tabla 21
Etapas de la planificación de la evaluación

<i>Etapa de la evaluación</i>	<i>Conceptualización</i>
<i>a.- Identificar los objetivos del programa de estudio a evaluar.</i>	Para cualquier instancia de evaluación, es indispensable que el docente tenga claro el aprendizaje deseado; es decir, los objetivos y metas que se esperan lograr al finalizar el proceso de aprendizaje. Por ejemplo, evaluar el nivel comprensión lectora en el que se encuentran los estudiantes
<i>b.- Determinar la finalidad para la que se evaluará.</i>	Toda acción evaluativa debe tener un propósito definido. Por ejemplo, identificar si los estudiantes pueden comprender un texto en forma literaria (comprensión específica de palabras y oraciones). Así se pueden identificar las fortalezas, para reforzarlas y las dificultades, para suplirlas.
<i>c.- Definir los criterios con los que se juzgaran los resultados.</i>	Es importante precisar con claridad los criterios para valorar las condiciones o características de los trabajos evaluados para ser considerados satisfactorios, suficientes o poco satisfactorios. Por ejemplo, los estudiantes pueden encontrar el significado de una palabra utilizando las estrategias de



contexto, familia de palabras o sinonimia y antonimia; los estudiantes también pueden identificar los personajes, acciones y escenarios de una narración.

d.- Seleccionar el instrumento.

El paso siguiente es decidir que instrumento se empleará para la recolección de información (pruebas escritas, observación, cuestionarios, etc.). Las técnicas e instrumentos son decisivas en el momento de la evaluación porque aportan los datos y la información que sostienen sus juicios y decisiones. Por ejemplo, para identificar el nivel de comprensión literal de los estudiantes, se le puede aplicar una prueba en la que haya un texto y algunas preguntas sobre este.

e.- Aplicar los instrumentos para obtener la información.

Por ejemplo, en el caso de la aplicación de la prueba de comprensión, es importante tomar en cuenta que los estudiantes sepan seguir las instrucciones.

f.- Registrar y analizar la información.

Una vez aplicado el instrumento a los estudiantes, se realiza el análisis de los resultados obtenidos, que muestra los logros alcanzados, así como también las deficiencias y errores del desempeño de los educandos en función de los objetivos planteado. Por ejemplo, después de realizar la prueba, los estudiantes pueden identificar cuál es la estrategia más apropiada para encontrar el significado de una palabra.

g.- Tomar decisiones.

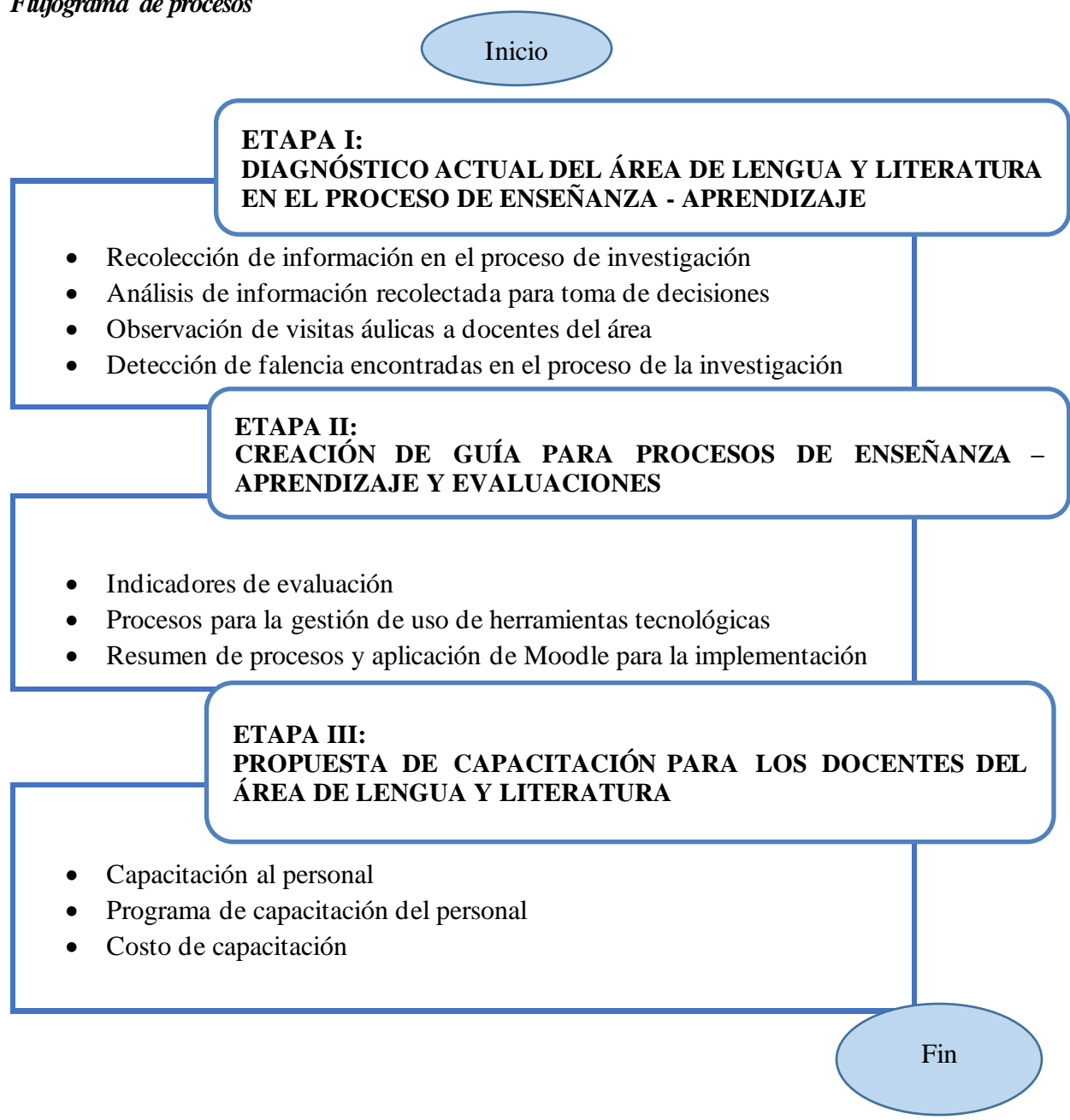
La evaluación debe aclarar los logros en cada uno de los objetivos valorados, para decidir sobre los conocimientos que necesitan ser reforzados, así como identificar las posibles causas de los errores, tanto a nivel grupal como individual. Por ejemplo, luego de registrar y analizar la prueba de comprensión lectora, se toma la decisión de que los estudiantes necesitan realizar más ejercicios de comprensión.

Fuente: (Ricaurte Castillo, 2019), Evaluación Guía Práctica Grupo Editorial Santillana



La Universidad para todos

Tabla 22
Flujograma de procesos



Fuente: Producto de la investigación
Elaborado por: Sánchez Castro (2024)



Tabla 23
Informe de la investigación

Problema	Acción	Recomendación	Tiempo / Responsable	Beneficios
Los docentes no aplican ninguna herramienta educativa para el desarrollo dinámico de las actividades en clase, lo que provoca en los estudiantes la falta de motivación en el desempeño del proceso de enseñanza- aprendizaje.	Crear políticas para la capacitación continua del uso de herramientas tecnológicas educativas	Implantación de aplicaciones educativas innovadoras para motivar el proceso de enseñanza- aprendizaje (CANVAS Y PADLET)	TI: un mes RE: Capacitador y docentes del área de lengua y literatura	Optimizar las actividades que se realizan en el aula de clases y retroalimentación de tareas para casa
Utilizan las herramientas tecnológicas que la Institución les da en un 50%, solo realizan láminas de PowerPoint para el proceso de enseñanza- aprendizaje.	Generar formato para la implementación del uso adecuado de herramientas tecnológicas educativas	Los docentes deben estar comprometidos en el proceso de capacitación y realizar el seguimiento adecuado de lo aprendido	TI: Inmediato RE: Capacitador y docentes del área de lengua y literatura	Fomentar la motivación y la adecuada participación activa de los docentes y estudiantes para el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura



<p>La nómina de docente permanece en un estado pasivo en todo el proceso de enseñanza – aprendizaje, sus planificaciones no están de acuerdo a la realidad actual de las nuevas tecnologías educativas.</p>	<p>Capacitar y motivar sobre las actuales estrategias metodológicas en el desarrollo del trabajo colaborativo en el aula</p>	<p>Programa de capacitación para el personal responsable</p>	<p>TI: 2 meses</p>	<p>RE: Capacitador y docentes del área de lengua y literatura</p>	<p>Personal capacitado, minimizar errores en los procesos y aumentar la motivación de las prácticas docentes</p>
<p>Los docentes realizan evaluaciones tradicionales donde el trabajo de calificar entorpece su tiempo para generar nuevas estrategias y metodologías para motivar a los estudiantes adquirir conocimientos por descubrimiento o construir nuevos accesos al pensamiento crítico.</p>	<p>Elaborar sugerencias prácticas en la etapa de evaluación, las cuales sean dinámicas y activas</p>	<p>Programa de capacitación para el personal responsable</p>	<p>TI: Mensual</p>	<p>RE: Capacitador y docentes del área de lengua y literatura</p>	<p>Optimizar los procesos de evaluación para el desarrollo de conocimientos por descubrimiento</p>

Fuente: Producto de la investigación
Elaborado por: Sánchez Castro (2024)



La Universidad para todos

3.12 CANVA

Es una página web cuya principal finalidad es el diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación que ofrece herramientas online para crear y fomentar diseños propios. El funcionamiento de Canva es extremadamente sencillo, y cualquier persona va a poder realizar sus composiciones sin necesitar conocimientos de diseño gráfico. Vas a tener una pantalla principal en la que en la izquierda hay una columna con el menú de opciones y elementos que puedes añadir, y a la derecha tienes tu creación.



Figura 15. Página inicial menú de inicio de CANVA

Fuente: <https://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo->

CANVA posee diferentes recursos que se pueden aplicar para el desarrollo de actividades dentro del aula como para enviar actividades formativas que motiven el desarrollo de un aprendizaje significativo en la asignatura de lengua y literatura siendo las siguientes:

- Miles de imágenes gratuitas y pagas.
- Filtros para imagen.
- Forma e iconos gratuitos.
- Fuentes y formatos de textos.

Dentro del proceso de aplicación para la capacitación de los docentes CANVA ofrece plantillas definidas, que suman más de 250 mil y se dividen en varias categorías:

- Redes sociales
- Uso personal
- Empresas
- Marketing
- Educación
- Novedades

3.12.1 Recursos disponibles en CANVA

1. LOGOTIPOS

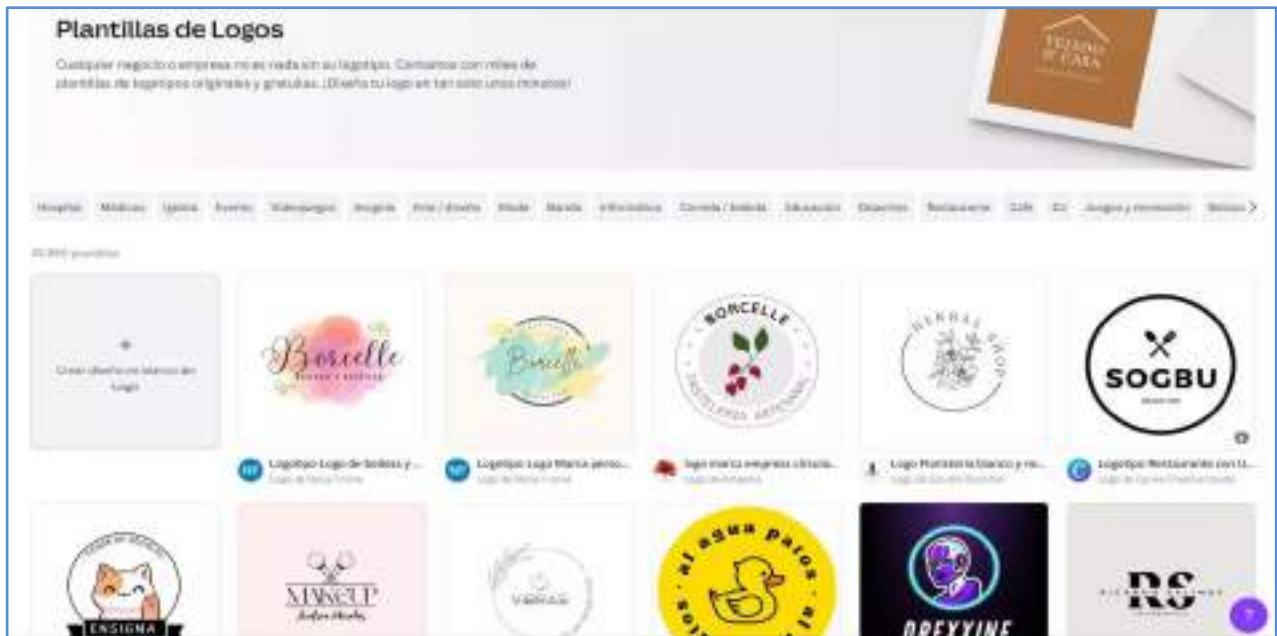


Figura 16. Recursos de CANVA

Fuente: <https://hotmart.com/es/blog/canva-tutorial>

2. THUMBNAILS PARA VIDEOS

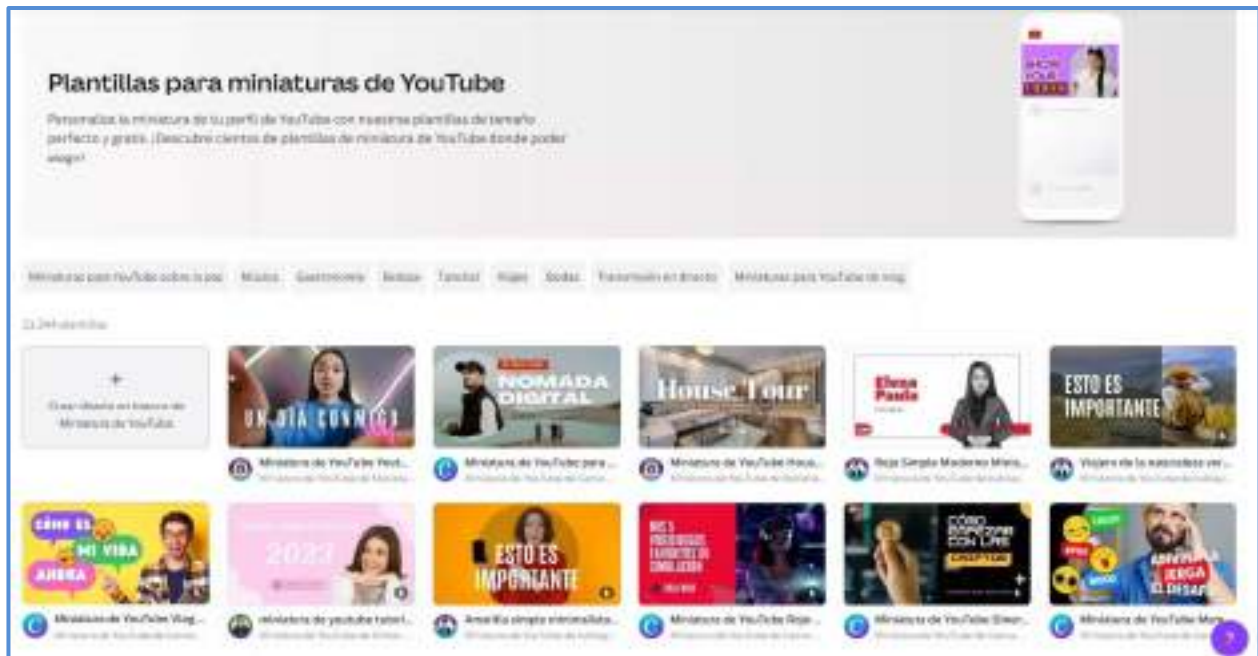


Figura 17. Recursos de CANVA

Fuente: <https://hotmart.com/es/blog/canva-tutorial>

3. DOCUMENTOS Y PRESENTACIÓN

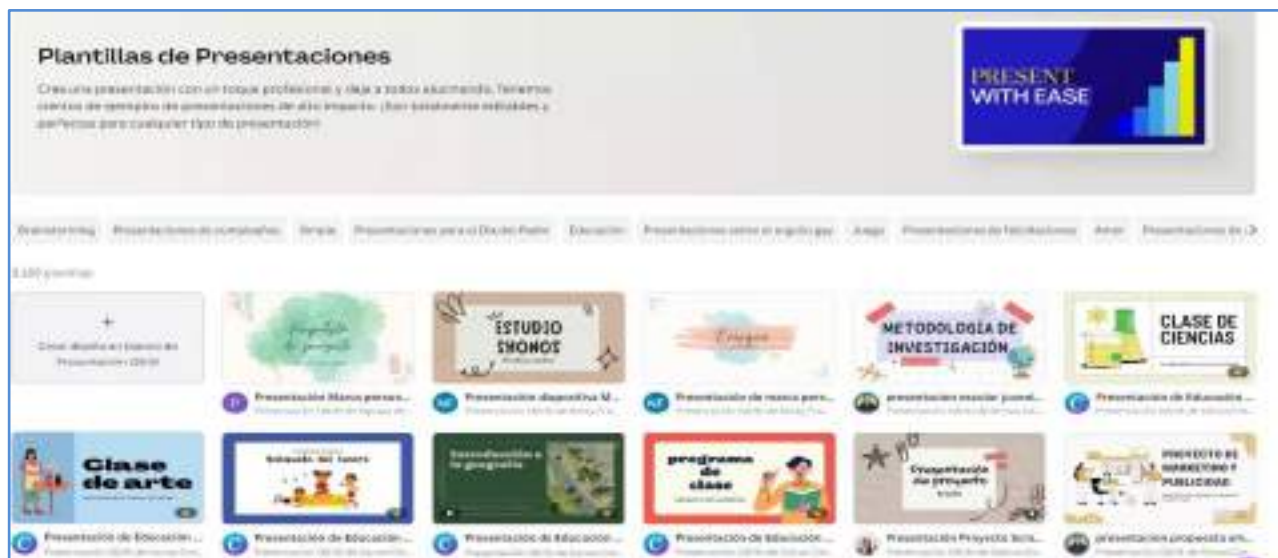


Figura 18. Recursos de CANVA

Fuente: <https://hotmart.com/es/blog/canva-tutorial>

4. INFOGRAFÍA Y BANNER PARA BLOG



Figura 19. Recursos de CANVA

Fuente: <https://hotmart.com/es/blog/canva-tutorial>

Tabla 24
Costo de Capacitación

GASTOS	DETALLE	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Sistema Contable	Laptop	2	\$ 520,00	\$ 1.040,00
	Subtotal			\$ 1.040,00
Suministros de oficina	Papel bond	2	\$ 4,00	\$ 8,00
	Bolígrafos	5	\$ 0,25	\$ 1,25
	Lápiz	5	\$ 0,25	\$ 1,25
	Borrador	5	\$ 0,25	\$ 1,25
	Subtotal			\$ 11,75
Otros	Instructor	1	\$ 800,00	\$ 800,00
	Varios-	1	\$ 150,00	\$ 150,00
	Movilización			
	Coffee		\$ 6,50	\$ 195,00
Break				
	Subtotal			\$ 1.145,00
	TOTAL			\$ 2.196,75

Elaborado por: Sánchez Castro (2024)



La Universidad para todos

3.13 Entorno virtual en Moodle

La plataforma Moodle sirve para crear espacios online y administrar, distribuir y controlar todas las actividades de formación no presencial que se vaya a realizar en una institución educativa, en base a este entorno se desarrollará el programa de capacitación a los docentes, el cual permitirá que sea una experiencia que fomente el uso de esta herramienta digital.

El diseño de la plataforma para la implementación de la capacitación docente se observa en el anexo 4. En ella están los temas a tratar y la manera como se desarrolla para que el docente tenga una herramienta versátil antes de relacionarla o ponerla en práctica con los estudiantes en esa maquetación de los anexos antes mencionados se podrá observar el desarrollo de la propuesta.

Luego de que el docente este capacitado y pueda aplicar las aplicaciones recomendadas como CANVAS y PADLET, se podrá aplicar estas herramientas para el desarrollo dinámico del proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura de esta manera optimizar las actividades que se realizan en el aula de clases y realizar la retroalimentación de tareas para casa.

Tabla 25
Estrategias Metodológicas

Estrategias	Aplicación
Insignias por participación	Por medio de insignias o premios el estudiante será motivado para el cumplimiento de una actividad específica ya sea la lectura de un libro o cumplimiento de una actividad relacionada con un tema específico.
Glosario de palabras	Es un banco de palabras que servirá para el desarrollo de temas teóricos de la asignatura, en el cual el estudiante deberá trabajar en equipo, fomentando el cooperativismo.
Foro Desde mi ventana	Serán foros específicos con temas relacionados con situaciones cotidianas del entorno de la asignatura, será una ventana de opinión que se la relacionará con libro leído o con un tema desarrollado en clase.



Video basado en una tarea específica	Los videos serán elaborados por los estudiantes para fomentar la comunicación oral y el desarrollo de técnicas en la exposición de un tema específico, fomentará la confianza en hablar en público.
Encuesta Danos tu opinión	Será una encuesta rápida donde el estudiante contestará preguntas sobre el desarrollo del aprendizaje, del dinamismo que existe entre lo que les gusta o no les gusta de clases, también será un termómetro de evaluación para el desarrollo de clase, que el docente tendrá como herramienta de análisis para sus planificaciones.
E-books	Son libros digitales con licencia libre y que se pueden usar para actividades de análisis en clase o que puedan implementar debates sobre una obra u hecho determinado, será una herramienta que introduzca tanto a docentes como estudiantes al mundo digital. Adicionalmente esta estrategia permitirá al estudiante poseer un repositorio que lo podrá compartir con otros compañeros o desarrollar actividades interdisciplinarias colaborativas.
Taller y cuestionarios	Serán actividades para la evaluación e implementación de nuevos temas o reforzar temas ya tratados, el estudiante tendrá un registro de las actividades que serán calificadas de una manera cuantitativa o cualitativa dependiendo el proceso de enseñanza – aprendizaje que se vaya aplicar con esta herramienta.

Fuente: Producto de la investigación
Elaborado por: Sánchez Castro (2024)



3.14 Descripción del Proceso de Validación

El proceso de validación se lo realizó mediante la creación de una rúbrica que sería entregada a los expertos que se escogerían para dicha actividad en ella se implementa la variable independiente y dependiente con las cuales se basó el proceso de investigación, también se definió en la misma el objetivo general de la investigación, el cual es: “Diseñar un programa de capacitación dirigido a los docentes de Lengua y Literatura, con el fin de incorporar herramientas digitales como instrumentos de ayuda para el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de primero de bachillerato en una Unidad Educativa ubicada en el centro de la ciudad de Guayaquil”.

Los criterios analizados por los expertos van relacionados con la temática del uso necesario de herramientas digitales en donde coinciden que el proceso de investigación es claro y coherente con las estrategias recomendadas dentro de la propuesta planteada para las necesidades educativas específicas, subrayando su potencial para mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.14.1 Selección de expertos

La selección de los expertos (ver anexo 3), se realizó mediante un proceso de selección de expertos que fue riguroso y sistemático. Primero, se identificaron aquellos expertos que contaban con un historial académico y profesional sólido en el ámbito de la Tecnología educativa y en Educación. Fue esencial que estos expertos tuvieran una especialización en competencias digitales y una experiencia comprobada en la implementación y evaluación de herramientas digitales en contextos educativos. Luego, se envió una invitación formal a estos expertos, subrayando la importancia de su participación en la validación de la propuesta. Finalmente, se documentó de manera detallada la experiencia y las credenciales de cada experto, asegurándose de que su perfil fuera adecuado para los objetivos y necesidades específicas de la investigación. Este proceso garantizó una evaluación precisa y relevante, lo cual contribuyó a la validez y calidad de esta propuesta.



3.14.2 Resultados de Validación de la Propuesta

La validación realizada por los expertos nos da la certeza y motivación de que el programa de capacitación sobre el uso de herramientas digitales está claramente organizado y que las estrategias de aprendizaje que se utilizan en el programa son muy apropiadas y motivadoras para mejorar el conocimiento de los docentes de lengua y literatura de la institución educativa que es objeto del estudio.

De acuerdo con el comentario de los cuatro expertos, coinciden en que la metodología aplicada es la idónea para el diseño y evaluación que se propone, dando un impacto positivo en el proceso de enseñanza – aprendizaje, también se destacó la originalidad e innovación del trabajo, considerándolo muy pertinente en todos los aspectos evaluados, incluyendo la pertinencia de los contenidos, claridad, adecuación de las herramientas digitales, viabilidad, metodología y el impacto esperado en la enseñanza y la motivación de los estudiantes.

Por otro lado, también es necesario mencionar que según lo señalado en las respuestas de los expertos sobre las herramientas digitales seleccionadas nos demuestra que tanto Canva como Padlet son dos herramientas muy útiles y fáciles de aprender, y estas permitirán que los docentes y estudiantes mejoren sus presentaciones y trabajo en equipo sea que estén presencialmente o de forma virtual. En resumen, estos expertos coinciden en que la propuesta es clara, coherente y adecuada para las necesidades educativas específicas, subrayando su potencial para mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A continuación, se presenta la ficha de validación de la propuesta, la cual utilizaron los expertos para evaluar la propuesta.

UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE LA REPÚBLICA DE ECUADOR PROGRAMA DE MAESTRÍA

FICHA DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

DATOS DE LA INVESTIGACIÓN

NOMBRE DE LA INVESTIGACIÓN	Programa de capacitación docente del uso de herramientas digitales para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en Lengua y Literatura.
OBJETIVO GENERAL	Diseñar un programa de capacitación dirigido a los docentes de Lengua y Literatura, con el fin de incorporar herramientas digitales como instrumentos de ayuda para el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de primero de bachillerato en una Unidad Educativa ubicada en el centro de la ciudad de Guayaquil.
VARIABLES INDEPENDIENTES	Programa de capacitación docente del uso de herramientas digitales



La Universidad para todos

VARIABLE DEPENDIENTE	Proceso de enseñanza – aprendizaje en Lengua y Literatura.
-----------------------------	--

ESCALA	
Muy Pertinente	5
Pertinente	4
Indeciso	3
Poco Pertinente	2
Nada Pertinente	1

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Para calificar los criterios mostrados debe tener en cuenta la siguiente nomenclatura decalificación:

CRITERIOS	5 MP	4 P	3 I	2 PP	1 NP
Pertinencia de los contenidos del programa de capacitación con los <u>objetivos de la investigación.</u>					
Claridad y coherencia en la presentación de la propuesta.					
Adecuación de las herramientas digitales propuestas a las necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.					
Viabilidad y aplicabilidad del programa de capacitación en el contexto educativo específico.					
La metodología es apropiada para diseñar y evaluar la efectividad del programa de capacitación propuesto					
Impacto esperado en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.					
Comentarios o recomendaciones de los expertos:					

DATOS DEL JURADO EXPERTO 1

APELLIDOS Y NOMBRES	
CARGO QUE DESEMPEÑA	
INSTITUCIÓN DONDE LABORA	
AÑOS DE EXPERIENCIA	
ESPECIALIZACIÓN-TÍTULO PROFESIONAL	
FIRMA DE VALIDACIÓN	



4. CONCLUSIONES

1. En vista de los resultados obtenidos es necesario la implementación de la propuesta de capacitación a los docentes del área de Lengua y Literatura que permite integrar el desarrollo teórico evolutivo del uso de herramientas digitales, con el propósito de entender cómo dichas herramientas pueden influir en el rendimiento de los estudiantes en las actividades que se realizan en clases.
2. Basándose en los resultados obtenidos, se concluye sobre la importancia de explorar la importancia del uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, resaltando cómo pueden enriquecer las clases y mejorar la motivación de los estudiantes.
3. La implementación exitosa de esta propuesta se traducirá en una mejora significativa en la integración de la tecnología en la enseñanza. Se observa un incremento notable en las habilidades avanzadas de los docentes en el uso de herramientas digitales, lo que contribuirá directamente al desarrollo de experiencias educativas más innovadoras. Además, esta iniciativa fomentará un ambiente de colaboración más sólido entre los docentes, promoviendo la creatividad en la creación de contenidos educativos.
4. Se concluye que la integración del uso de la tecnología educativa en la enseñanza de Lengua y Literatura, con el fin de determinar su efectividad en la mejora del aprendizaje y la motivación de los estudiantes de Primero de Bachillerato va relacionada con una adecuada evaluación estratégica pedagógica.



5. RECOMENDACIONES

- Se recomienda integrar de manera efectiva la tecnología en la enseñanza para mejorar el desempeño en el aula y proporcionar una experiencia de aprendizaje enriquecedora para nuestros estudiantes. Además, se identificó en nuestras investigaciones, el deseo de superación de los docentes desde el punto de vista de desarrollo profesional marcando la diferencia significativa en la calidad de la educación que se ofrece en la institución educativa.
- Se recomienda la implementación del programa de capacitación para que se establezca de manera continua no solo en un área determinada de la institución, sino que sea un programa centrado en el uso avanzado de herramientas digitales aplicadas a la pedagogía. Esta formación ha permitido visualizar las necesidades de los docentes y a la vez proporcionarles las habilidades necesarias para aprovechar al máximo las herramientas digitales disponibles.
- Además, se sugiere la creación de espacios de colaboración, como comunidades virtuales de práctica, donde los docentes puedan compartir experiencias, estrategias exitosas y enfrentarse a desafíos comunes que les permitan desarrollarse en el campo tecnológico de la innovación educativa.
- Se sugiere de una manera estratégica resaltar la importancia de fomentar la creatividad y flexibilidad en la creación de contenidos digitales con la implementación de trabajos colaborativos interdisciplinarios y en diferentes niveles educativos de la institución.
- Se propone la implementación de sesiones y talleres interactivos para ofrecer un apoyo individualizado a los docentes. Este enfoque proporcionaría una plataforma para el intercambio de ideas, la resolución de dudas y la evaluación del progreso en el desarrollo de competencias digitales.
- Se recomienda como último punto, destacar la importancia de establecer un sistema que motive a los docentes a explorar estrategias de aprendizaje personalizadas. Al aprovechar la amplia gama de herramientas digitales disponibles, con la finalidad de adaptar la capacidad creativa de los docentes para satisfacer las necesidades que poseen los estudiantes en el aula de clase.



Bibliografía

- Agüero Flores, A. (2023). *Aplicaciones Tecnológicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación comercial en secundaria*. Ministerio de Educación Pública (MEP), Costa Rica. Retrieved 22 de 01 de 2024, from <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/respaldo/article/download/18771/28564>
- Castillo Sánchez, M. (2020). *Manual para la formación de investigadores*. Bogotá, Colombia: Magisterio Editorial.
- Constitución de la Republica del Ecuador*. (2008). Quito, Pichincha, Ecuador: Lexus.
- Fernández Solís, M. (2020). *Manual del Docente Innovador*. Bogotá, Colombia: Patria.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural - LOEI*. (2021). Quito, Pichincha, Ecuador: Lexus.
- López Macías , M. (2018). *Neuroeducación Pricnipios y Fundamentos Básicos*. Mdrid, España: Pirámide.
- López, C. m. (2020). *La Educación Digital y sus Herramientas*. Barcelona, España: Kapeluz.
- Ministerio de Educación. (2021). *Currículo Priorizado con Énfasis en Competencias Comunicacionales, Matemáticas, Digitales y Socioemocionales*. Quito, Ecuador.
- Naranjo, M. M. (2019). *Las TIC en el Proceso Enseñanza.Aprendizaje*. Madrid, España: Indoespañola.
- Palazón, F. (21 de 01 de 2024). <https://www.educaciontrespuntocero.com/opinion/educacion-digital-una-necesidad/>. Retrieved 21 de 01 de 2024, from <https://www.educaciontrespuntocero.com/opinion/educacion-digital-una-necesidad/>
- Polo Calvo, C. (2024). *Euroinnova*. Retrieved 22 de 01 de 2024, from <https://www.euroinnova.ec/blog/que-son-estrategias-educativas>
- Reglamento General a la LOEI*. (2021). Quito, Pichincha, Ecuador: Lexus.
- Ricaurte Castillo, P. (2019). *Evaluación Guía Práctica para Docentes*. Bógota, Colombia: Santillana.
- Romero, S. M. (2018). *Herramientas Digitales en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje*. México D.F., México: Editorial Kapeluz.
- Segovia, J., & Pérez Ferra, M. (2018). *Aprendiendo a Enseñar*. Barcelona, España: Pirámide.



Trejo, C. L. (2018). *Aprendizaje y Técnicas en la Era Digital 2.0*. Madrid, España: Editorial Iberoamericana.

Universidad Internacional de la Rioja. (21 de 01 de 2024). <https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/educacion-digital/>. Retrieved 21 de 01 de 2024, from <https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/educacion-digital/>

Vargas, R. M. (2019). *Herramientas Tecnológicas para la Educación 3.0*. Guadalajara, México: Editorial Patria.



La Universidad para todos

