

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN**

TEMA

**APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA DIGITAL CANVA PARA MEJORAR EL
PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN
PRIMERO DE BACHILLERATO**

Autor/es:

Chimarro Quishpe Miryan Azucena

Tutillo Tutillo María Senaida

Tutor/a:

Msc. Xavier Oswaldo Yáñez Cando

ECUADOR

2025



DEDICATORIA

Este trabajo lo dedicamos a nuestras familias, quienes, con su amor incondicional, sacrificio y apoyo constante nos han dado las alas para seguir los sueños. Gracias por enseñarnos que el esfuerzo y la perseverancia son las claves para alcanzar cualquier meta. Su fe y su dedicación infinita nos han impulsado a no rendirnos nunca, incluso en los momentos más difíciles.

A todos los docentes y mentores que nos guiaron a lo largo de este camino. Su sabiduría, dedicación y pasión por enseñar han dejado una huella profunda y nos han ayudado a crecer tanto a nivel académico como personal.

Finalmente, a todas las personas que de alguna u otra forma contribuyeron a este proceso, ya sea con una palabra de aliento, una crítica constructiva o un gesto de apoyo. Este trabajo es el resultado de un esfuerzo colectivo y de las experiencias compartidas.

Gracias, de corazón, por ser parte de nuestras vidas y de este logro.

Chimarro Quishpe Miryan Azucena

Tutillo Tutillo María Senaida



RESUMEN

En el contexto educativo el Ecuador se enfrenta al desafío de utilizar las plataformas educativas, no obstante, en el área de Lengua y Literatura los estudiantes presentan falencias en su aprendizaje, por cuanto la enseñanza se centra en métodos tradicionales como copias y lecturas silenciosas, donde se aprecia un bajo rendimiento académico. Para esta situación se propone aplicar la herramienta digital CANVA con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en los estudiantes de primer año BGU paralelo “A” de la Unidad Educativa “Otto Sharnow” a la vez que se mejora ese rendimiento escolar. Este estudio se desarrolló empleando métodos teóricos, empíricos y matemáticos-estadísticos, donde se incluyeron análisis y síntesis, revisión documental, encuestas, entrevista y tabulación de datos. Entre los resultados más relevantes se destaca que, el docente no utiliza herramientas digitales como plataformas para impartir la enseñanza, además del bajo rendimiento de los estudiantes y lectura, escritura y comunicación oral. Esto permitió diseñar la propuesta, donde se utilizó CANVA como la herramienta digital, se diseñaron 5 actividades, de las cuales la primera fue una capacitación al docente de cómo abrir la cuenta y cómo usarla, y las cuatro restantes actividades interactivas a los estudiantes donde se abordaron sus deficiencias y evaluaciones. Se concluyó que, la implementación de esta propuesta fue efectiva porque permitió al docente dinamizar y optimizar su praxis, y a los estudiantes explorar y aplicar conceptos teóricos en contextos prácticos, lo que enriqueció su comprensión y apreciación de la asignatura, además se evidenció un aumento importante en el rendimiento académico.

Palabras Clave: Enseñanza, aprendizaje, Tecnología.



ABSTRACT

In the educational context, Ecuador faces the challenge of using educational platforms, however, in the area of Language and Literature, students have deficiencies in their learning, since teaching is based on traditional methods such as copying and silent reading, where low academic performance is observed. For this situation, it is proposed to apply the digital tool CANVA in order to improve the teaching-learning process of the subject Language and Literature in first-year students of BGU parallel "A" of the "Otto Sharnow" Educational Unit while improving that academic performance. This study was developed using theoretical, empirical and mathematical-statistical methods, which included analysis and synthesis, documentary review, surveys, interviews and data tabulation. Among the most relevant results, it is highlighted that the teacher does not use digital tools as platforms to teach, in addition to the low performance of students and reading, writing and oral communication. This allowed the proposal to be designed, where CANVA was used as the digital tool, 5 activities were designed, of which the first was a training for the teacher on how to open the account and how to use it, and the remaining four were interactive activities for the students where their deficiencies and evaluations were addressed. It was concluded that the implementation of this proposal was effective because it allowed the teacher to dynamize and optimize their praxis, and the students to explore and apply theoretical concepts in practical contexts, which enriched their understanding and appreciation of the subject. In addition, a significant increase in performance was evident, and participation in the construction of knowledge, both individually and collectively.

Keywords: Teaching, learning, Technology.



ÍNDICE GENERAL

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.	ii
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	iv
DEDICATORIA.....	vii
AGRADECIMIENTO	¡Error! Marcador no definido.
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN.....	1
Justificación	¡Error! Marcador no definido.
Planteamiento del problema.....	1
Precisión del tema.....	3
Objeto de la investigación	3
Objetivo General.....	3
Preguntas científicas	3
Declaración de variables.....	4
Objetivos Específicos.....	4
Identificación de los métodos a emplear.....	5
Declaración de la población y muestra.	5
Declaración del tipo de investigación.....	5
Principales aportes	6
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica	6



Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación	8
CAPÍTULO 1: MARCOTEÓRICO	9
1.1 Herramienta digital.....	10
1.1.1 Herramientas digitales en la Educación	10
1.2 CANVA	10
1.2.1 Características	12
1.2.2 Ventajas.....	14
1.3 Proceso de Enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.....	16
1.3.1 Proceso de Enseñanza	16
1.3.2 Proceso de aprendizaje	19
1.3.3 Aprendizaje virtual.....	21
1.3.4 Aprendizaje significativo	21
1.3.5 Aprendizaje Cooperativo.....	21
1.4 Lengua y Literatura.....	24
1.4.1 Comunicación oral	25
1.4.2 Lectura.....	25
1.4.3 Escritura	26
1.4.4 Rendimiento académico	27
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....	30
2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables.....	32
2.2. Enfoque de la investigación.....	33



2.3 Alcance de la investigación	33
2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación	34
2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	34
2.5.1 Métodos Teóricos	34
2.5.2 Métodos Empíricos	35
2.5.3 Métodos Matemáticos Estadísticos	35
2.6 Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo	36
2.7 Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.	37
2.8 Proceder metodológico	39
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	50
3.1. Modelación de la Propuesta	50
3.1.2. Nombre de la propuesta.....	50
3.1.3. Presentación	¡Error! Marcador no definido.
3.2. Descripción de la propuesta.....	¡Error! Marcador no definido.
3.2.1 Objetivo General	52
3.2.1.1 Objetivos Específicos.....	52
3.3. Fundamentación.....	53
3.4. Estructura y dinámica de sus componentes	54
3.5. Modelación de solución	56
3.6. Desarrollo de las actividades	58
3.7. Validación de la Propuesta.....	72
3.7.1. Comparación de Calificaciones antes y después de la propuesta.....	72



3.7.2. Validación desde la perspectiva del docente de Lengua y Literatura	74
3.7.3 Validación de expertos	74
CONCLUSIONES	77
RECOMENDACIONES	78
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	79
ANEXOS	92



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Operacionalización de las Variables</i>	32
Tabla 2 <i>Autoevaluación de la apertura de la cuenta en CANVA</i>	59
Tabla 3 <i>Autoevaluación de la apertura de la cuenta en CANVA</i>	63
Tabla 4 <i>Resultados Antes de Aplicar la Propuesta con CANVA</i>	72
Tabla 5 <i>Rendimiento general por estudiante</i>	73
Tabla 6. <i>Evaluación general de la propuesta</i>	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 7. <i>Validación de expertos por Claridad, Coherencia, Relevancia y Suficiencia</i>	76



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Dimensión 1. CANVA en la educación</i>	42
Figura 2. <i>Dimensión 2. CANVA en la educación</i>	43
Figura 3. <i>Dimensión 1. Capacidad para crear contenido educativo</i>	44
Figura 4. <i>Dimensión 2. Aprendizaje</i>	46
Figura 5. <i>Dimensión 3. - Comunicación oral, Lectura y Escritura</i>	47
Figura 6. <i>Dimensión 3. - Rendimiento académico</i>	47
Figura 7. <i>Comparación de Calificaciones antes y después de la propuesta</i>	72



LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. Entrevista dirigida al docente de Lengua y Literatura	92
Anexo 2. Encuesta dirigida a los estudiantes	93
Anexo 3. Formato general de la encuesta a los estudiantes.....	96
Anexo 4. Consentimiento informado para los estudiantes (padres y representantes)	98
Anexo 5. Solicitud al rector.....	100
Anexo 6. Datos de los expertos que participaron en la validación de la propuesta.....	101



INTRODUCCIÓN

Presentación y contextualización

La incorporación de CANVA en el aula en los últimos años, ha revolucionado la forma en la cual los estudiantes interactúan con los contenidos de diversas áreas del conocimiento, entre ellas la de Lengua y Literatura. Esta herramienta digital facilita la creación de materiales visuales impactantes, además de promover el trabajo colaborativo y el aprendizaje activo. Esto porque los estudiantes presentan deficiencias en áreas clave como es la comprensión lectora, el análisis crítico de textos y la expresión escrita.

El trabajo pretende contribuir con una solución viable a esas deficiencias, específicamente en los estudiantes de Primero De Bachillerato “A” de la Unidad Educativa “Otto Sharnow”. Por lo que las actividades que se desarrollen con CANVA, busca mejorar el rendimiento en la asignatura de Lengua y Literatura.

Justificación del problema

La educación ha experimentado una evolución progresiva en las últimas décadas, buscando generar un aprendizaje significativo en los estudiantes. Sin embargo, este objetivo no se ha alcanzado plenamente, debido a que las estrategias metodológicas, técnicas y recursos utilizados por la mayoría de los docentes siguen siendo tradicionales. Por esta razón, considero fundamental incorporar el uso de CANVA como estrategia metodológica para potenciar la enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura.

Esta investigación tiene como objetivo mejorar el proceso didáctico de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de primer año "A" BGU de la Unidad Educativa Otto Sharnow, aprovechando el potencial de CANVA.

El propósito es optimizar el proceso de enseñanza en el aula, promoviendo el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes. Se busca crear un ambiente de aprendizaje en el que los estudiantes puedan fomentar el pensamiento crítico, reflexivo y analítico, participando de manera lúdica y atractiva en las actividades propuestas. Esto tiene como objetivo despertar su





interés y creatividad, y, lo más importante, generar un aprendizaje significativo que se pueda aplicar en su vida cotidiana.

La investigación se llevará a cabo mediante encuestas a los estudiantes de primer año "A" de la Unidad Educativa Otto Sharnow y mejorará el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura a través de la implementación de estrategias metodológicas activas, que se desarrollarán utilizando CANVA. Esta investigación es factible y de gran beneficio para los estudiantes de Primer Año BGU de la Unidad Educativa Otto Sharnow, ubicada en la Parroquia Cangahua, comunidad Buena Esperanza.

Planteamiento del problema

Esta investigación aborda la problemática del limitado uso de herramientas digitales educativas por parte de los docentes, lo cual afecta negativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura. Los estudiantes de bachillerato enfrentan dificultades para acceder a recursos interactivos que faciliten una comprensión más profunda y dinámica de los contenidos. La escasa utilización de estas herramientas impide a los docentes aplicar métodos innovadores y colaborativos, limitando el aprendizaje autónomo y significativo de los estudiantes.

La falta de integración de estas herramientas dificulta que los estudiantes se conecten más profundamente con los textos literarios y desarrollen habilidades como la lectura crítica, la escritura creativa y el análisis textual en un entorno moderno. Por lo tanto, es urgente reflexionar sobre la necesidad de implementar herramientas digitales como Canva, favoreciendo un enfoque pedagógico acorde con las exigencias del siglo XXI.

De ahí la interrogante de la investigación es la siguiente.

¿Cómo se puede contribuir para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de primer año BGU de la Unidad Educativa “Otto Sharnow”?





Precisión del tema

La aplicación de la herramienta digital CANVA ayuda a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Primero de Bachillerato. El propósito principal es investigar cómo la integración de las TIC en el aula impacta la comprensión y el dominio del lenguaje, así como la apreciación y análisis de la literatura por parte de los estudiantes de Primero de Bachillerato. Se examinarán aspectos como el acceso a la información, la interactividad, la creatividad y la motivación que las TIC pueden proporcionar en el contexto específico de la enseñanza de lengua y literatura.

La investigación también abordará posibles desafíos y beneficios asociados con la implementación de las TIC en este nivel educativo, considerando las necesidades particulares de los estudiantes de Primero de Bachillerato. Se busca proporcionar una visión detallada sobre cómo estas tecnologías pueden potenciar o limitar el aprendizaje en las áreas de lengua y literatura, contribuyendo así a la toma de decisiones informadas para mejorar la calidad educativa en la Unidad Educativa "Otto Sharnow".

Objeto de la investigación

El proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de primer año de bachillerato, mediante la herramienta digital CANVA.

Objetivo General

Aplicar la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en los estudiantes de primer año BGU paralelo "A" de la Unidad Educativa "Otto Sharnow".

Preguntas científicas

¿Cuáles son los fundamentos teóricos relacionados al uso de CANVA que permitan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura?





¿Qué dificultades presentan en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura los estudiantes de 1er año BGU paralelo “A” de la Unidad Educativa “Otto Sharnow”?

¿Cuáles son las plantillas digitales de CANVA más idóneas para mejorar el proceso enseñanza - aprendizaje en la asignatura lengua y literatura de los estudiantes?

¿Cómo validar efectividad de CANVA en la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Otto Sharnow” en el período 2023 – 2024?

Declaración de variables o categorías de investigación

Variable independiente: Uso de la Herramienta Digital CANVA

Variable dependiente: Mejora del proceso de Enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura

Objetivos Específicos de la investigación

- Definir un marco teórico de los beneficios de la herramienta digital CANVA como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.
- Diagnosticar en los estudiantes de 1er año BGU paralelo “A” las dificultades que presentan en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura al no utilizar material didáctico elaborado con herramientas digitales.
- Diseñar material didáctico con el uso de la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de 1er año BGU paralelo “A” en la Unidad Educativa Otto Sharnow.
- Evaluar la efectividad de CANVA en la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Otto Sharnow” en el período 2023 – 2024.





Identificación de los métodos a emplear

Métodos Teóricos: Inductivo y deductivo: según Niel y Cortez (2018) “se fundamenta en el razonamiento que permite formular juicios partiendo de argumentos generales para demostrar, comprender o explicar los aspectos particulares de la realidad” (p. 21). Donde el método inductivo parte del análisis de datos particulares con la finalidad de formular conclusiones generales, mientras que el método deductivo procede de lo general a lo particular, estableciendo inferencias lógicas. Se utilizó para observar la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Otto Sharnow. Además de conocer si el docente emplea recursos y plataformas educativas; y de allí establecer soluciones, así como las conclusiones.

Método Empírico: se sustenta en el principio que el conocimiento científico debe estar fundamentado en la evidencia que sea observable y verificable. Esto porque le confiere un carácter objetivo y sistemático (Arias F. , 2017). Por lo que se emplea en la recolección de información mediante encuestas a los estudiantes y entrevista al docente.

Método Estadístico: se centra en la recolección, organización, análisis e interpretación de datos numéricos, los que permiten la toma de decisiones y la resolución de problemas (Bernal, 2017). Por tanto, el análisis estadístico de los datos recopilados mediante las encuestas y entrevistas las cuales permiten validar o refutar la idea a defender. Asimismo, se construye la tabla de frecuencia y gráficas para la presentación y análisis de los resultados cuantitativos

Declaración de la población y muestra.

La población está conformada por 17 estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Otto Sharnow”. La muestra es la censal por cuanto solo se tomó en cuenta este curso ya que existe un solo paralelo en la institución.

Declaración del tipo de investigación

Aplicada. Se comprende aquella que se utiliza para contribuir con una solución viable y factible al problema de estudio (Bernal, 2017). Se empleó porque permitió aportar una propuesta en base





a la herramienta digital CANVA, para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

Principales aportes

La integración de plataformas digitales en la enseñanza es clave para mejorar el proceso de aprendizaje y adaptar la educación a un enfoque basado en las TIC. Según Peralvo (2018), las plataformas virtuales funcionan como herramientas pedagógicas colaborativas que facilitan el acceso a información relevante para la formación de los estudiantes.

Existen diversas plataformas digitales que los docentes pueden emplear en distintos contextos educativos, beneficiando tanto a estudiantes como a profesores. Estas herramientas permiten almacenar, organizar y compartir actividades de manera interactiva, favoreciendo un aprendizaje más dinámico (Merchán, 2017).

Un ejemplo de su aplicación es el trabajo de Arcentales et al. (2020), quienes diseñaron estrategias didácticas para la enseñanza de Lengua y Literatura con herramientas tecnológicas como Canva, en alineación con los lineamientos del Ministerio de Educación y los objetivos pedagógicos establecidos.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

El uso de herramientas digitales en la educación transforma la enseñanza al facilitar un aprendizaje más dinámico, interactivo y personalizado. Estas tecnologías permiten que los docentes adapten sus estrategias a las necesidades de los estudiantes, promoviendo una mayor participación y conexión con el contenido. A través de plataformas digitales, los alumnos acceden a información de manera autónoma, explorando diferentes formatos como videos, textos interactivos y simulaciones, lo que enriquece su comprensión y motivación.

La integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el aula amplía el acceso a materiales educativos, fomenta la curiosidad y fortalece habilidades clave como la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, esenciales en la era digital. Al





utilizar estos recursos, los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan competencias digitales fundamentales para su futuro académico y profesional.

Además, muchas de estas herramientas son accesibles y de bajo costo, lo que las convierte en una alternativa viable para mejorar la calidad educativa en diversos contextos, incluyendo comunidades con recursos limitados. Su disponibilidad en línea facilita la implementación de metodologías innovadoras, promoviendo una educación más equitativa e inclusiva.

Este enfoque innovador busca ofrecer una educación más flexible y efectiva, adaptada a las necesidades de estudiantes y docentes. Al aprovechar el potencial de la tecnología, se impulsa un modelo educativo más acorde con los desafíos del siglo XXI, optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje y mejorando la experiencia educativa de manera significativa.

Coherencia entre los elementos del diseño teórico – metodológico

La coherencia entre los elementos del diseño teórico y metodológico en la investigación sobre la estrategia didáctica basada en Canva para potenciar la lecto-escritura en estudiantes de primero de bachillerato en Lengua y Literatura garantiza un enfoque integral que responde a las necesidades identificadas en el contexto educativo. La articulación entre la fundamentación teórica, los objetivos, las variables y las metodologías asegura un proceso investigativo riguroso y pertinente, que no solo aborda las problemáticas actuales, como las dificultades en la lecto-escritura y la limitada incorporación de herramientas tecnológicas, sino que también propone soluciones innovadoras basada en la aplicación de recursos digitales interactivos.

Este diseño permite evaluar de manera objetiva el impacto de Canva en el desarrollo de las habilidades de lecto-escritura, ofreciendo una base sólida para su implementación en contextos similares. Al mismo tiempo, destaca la importancia de integrar metodologías activas y herramientas digitales en la enseñanza, contribuyendo a transformar el aprendizaje en un proceso dinámico, motivador y adaptados a las demandas de la educación.





Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación

- **INTRODUCCIÓN:** Contextualizando el problema de investigación del presente proyecto, planteando la necesidad de ser investigado, y presentando los elementos centrales del proyecto de investigación.
- **CAPITULO I:** En este capítulo se realiza la fundamentación teórica de los aspectos más importantes del proyecto, consultando en fuentes bibliográficas y de la web, con autores clásicos y contemporáneos, así como también de revistas indexadas, todo esto complementado con los criterios propios del investigador como aporte al proyecto.
- **CAPITULO II:** El capítulo dos se habla de la metodología empleada en el estudio, haciendo referencia al enfoque investigativo, alcance de la investigación a realizarse, justificación del proyecto, instrumentos utilizados en el estudio, delimitación de la población y muestra, incluyendo los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas.
- **CAPITULO III:** En este capítulo se desarrolla la propuesta, que presenta una estrategia metodológica para el uso de Canva en la asignatura de Lengua y Literatura, demostrando su originalidad y una buena estructura, evidenciando los beneficios, viabilidad y factibilidad.
- **CONCLUSIONES:** Analizando los resultados más relevantes del estudio investigativo, mediante indagaciones teóricas y empíricas, que permiten conclusiones exactas al proyecto investigativo.
- **RECOMENDACIONES:** Partiendo de las conclusiones, se presentan recomendaciones de aplicación y utilización de la propuesta, mejorando la problemática y planteando posibles estrategias a otros problemas.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

Antecedentes

El uso de herramientas digitales en la educación, son consideradas en la actualidad como un medio más efectivo para dinamizar, optimizar el proceso educativo. En este capítulo se describen los aspectos y conceptos relacionados, tanto con estas herramientas enfocadas en el CANVA como la enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura. Por cuanto es necesario aportar un cuerpo teórico que ayude ampliar la cosmovisión del tema y genere conocimientos para diseñar la propuesta de intervención pedagógica.

A nivel internacional, Meza (2021) desarrollo un estudio que tuvo como objetivo fortalecer la comprensión e interpretación textual en los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes, Sardinata, utilizando la herramienta tecnológica CANVA. Adoptó una metodología cualitativa, recolectando información a través de un diario de campo y talleres donde los estudiantes realizaron esquemas interpretativos de relatos cortos. Los resultados indican un avance significativo en la comprensión lectora, así como en escritura y comunicación, evidenciando la efectividad de las TIC específicamente CANVA en este proceso. Así, se concluye que la integración de herramientas tecnológicas en el aula es una alternativa valiosa para mejorar el aprendizaje y enfrentar los retos educativos del siglo XXI.

En el contexto educativo el Ecuador se enfrenta al desafío utilizar las plataformas educativas, no obstante, en el área de Lengua y Literatura los estudiantes presentan falencias en su aprendizaje, por cuanto la enseñanza se entra en métodos tradicionales como copias y lecturas silenciosas, donde se aprecia un bajo rendimiento académico. Para esta situación Arcentales *et al.*, (2020) desarrollaron una investigación, la cual tuvo como objetivo establecer la incidencia en los procesos de enseñanza aprendizaje, en la asignatura de Lengua y Literatura, de los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Agronómico Salesiano”. Utilizaron una metodología mixta, combinando enfoques cualitativos y cuantitativos, a través de encuestas y entrevistas a un grupo focal. Los resultados indicaron que, aunque los estudiantes utilizan tecnologías de forma





creativa, pocos han aprovechado las ventajas de CANVA para crear textos escritos. Este estudio resalta la importancia de innovar en la educación, integrando herramientas que favorezcan aprendizajes significativos y competencias digitales, aunque también revela que muchos estudiantes desconocen las funcionalidades de esta plataforma y que los docentes emplean recursos tecnológicos limitados en su práctica.

BASES TEORICAS SOBRE LOS CONOCIMIENTOS DE APRENDIZAJE

Referentes Teóricos y Conceptuales

Herramienta digital

Las herramientas digitales, basadas en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), abren nuevos canales de comunicación entre instituciones educativas, estudiantes y familias, facilitando el aprendizaje (Tébar, 2018). Estas tecnologías crean entornos interactivos que favorecen la construcción del conocimiento, el desarrollo cognitivo y la motivación a través de experiencias significativas.

Además, las TIC promueven la colaboración entre estudiantes y docentes mediante espacios virtuales, reforzando el aprendizaje y la comprensión de nuevos conceptos (Sanabria, 2020). Para aprovechar su potencial, es fundamental que los educadores desarrollen competencias digitales que les permitan adaptar la enseñanza a las necesidades y dificultades de los estudiantes, optimizando el proceso educativo.

Herramientas digitales en la Educación

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han transformado el modelo tradicional de enseñanza, convirtiendo al docente en mediador del conocimiento y a los estudiantes en constructores activos de su aprendizaje (Hurtado, 2020). Estas herramientas fomentan la participación, el trabajo en equipo y la construcción del saber, permitiendo que los estudiantes aprendan según sus intereses y necesidades, desarrollando autonomía en su proceso educativo.





Según Reyes et al. (2020), la integración de herramientas digitales en la educación aumenta la motivación y el dinamismo del aprendizaje, brindando flexibilidad y acceso a contenidos de forma interactiva. En este sentido, Echeverría (2017) destaca el uso de plataformas como CANVA, blogs, redes sociales y videoconferencias, que permiten a los estudiantes acceder a recursos y evaluaciones en cualquier momento.

Las herramientas digitales abarcan avances en informática, internet y telecomunicaciones, creando una sinergia con la educación al facilitar el acceso a la información y optimizar la enseñanza (Rizo, 2020). Sin embargo, Parcerisa et al. (2022) señalan que la falta de recursos económicos sigue siendo una de las principales limitaciones en la educación pública para la implementación de estas tecnologías.

Desde la perspectiva de Velasco et al. (2024), la tecnología digital ha impactado la educación en diversas áreas:

- Acceso a la información: Internet ofrece una amplia variedad de recursos educativos accesibles en cualquier momento y lugar.
- Aprendizaje en línea: Plataformas digitales y aulas virtuales permiten educación flexible y personalizada.
- Colaboración: Herramientas en línea facilitan el trabajo en equipo y la retroalimentación instantánea.
- Personalización del aprendizaje: Inteligencia artificial y algoritmos adaptan el contenido a cada estudiante.
- Realidad aumentada y virtual: Tecnologías que enriquecen la experiencia educativa con simulaciones interactivas.
- Evaluación y retroalimentación: Sistemas de gestión del aprendizaje permiten un seguimiento y evaluación más precisos (Chávez, 2024).

Si bien la tecnología digital ofrece múltiples beneficios, también presenta desafíos como la brecha digital y la necesidad de capacitación docente. No obstante, su impacto ha hecho que la





educación sea más accesible, interactiva y personalizada, favoreciendo la formación de estudiantes con habilidades clave para el siglo XXI.

CANVA

CANVA es una plataforma educativa gratuita que permita a los docentes crear contenidos educativos facilitando el aprendizaje de los contenidos a los estudiantes. Además, los estudiantes pueden desarrollar sus actividades de acuerdo a su ritmo, e incorporar a las mismas, diferentes recursos como imágenes, audios, mapas mentales y conceptuales, dibujos, videos y otros. Además de crear infografías, presentaciones, afiches muchas opciones educativas.

Al respecto, Lucas, (2017), señala que, esta plataforma es una herramienta que posee una interface muy fácil de manejar e interactuar con una o más personas, es decir, el docente puede interactuar con un estudiante o un grupo de ellos, y los estudiantes de igual manera, son un compañero o colectivamente. Agrega este autor que, las clases se hacen más dinámicas ya que, posee muchas herramientas como hacer presentaciones más llamativas que motiven a los estudiantes a visualizarlas como arte de su proceso de construcción de conocimientos.

Se puede decir que, la plataforma CANVA, tiene como propósito promover el pensamiento crítico, lógico y creativo de los estudiantes, con la finalidad de motivar a los estudiantes a construir conocimientos. Al mismo tiempo, de poner a la disposición del docente, una herramienta que le permite diagnosticar a sus estudiantes, a planear los contenidos, a organizarlo y presentarlos de manera atractiva, y fomentar la retroalimentación.

Características

CANVA, según Arcentales et al.,(2020) permite su acceso a través de un correo electrónico, o con una cuenta de una red social. Su presentación es de fácil comprensión y, ofrece la ventaja de ingresar documentos, contenidos diversos de poco o gran extensión, dibujos entre otros, y hasta o editarlos. Tiene sección con íconos, imágenes, textos ya establecidos por la plataforma, los cuales pueden ser editados por los docentes y estudiantes.





Este autor plantea entre sus características maquetas o plantillas prediseñadas, textos, fondos para las diferentes actividades o presentaciones, pestañas para subir contenidos, botón de búsqueda, agregar páginas nuevas, botón para compartir, otro. Por su parte, Ramírez y Barajas (2017), presentan otras características muy importantes las cuales se describen a continuación.

- Distribución de materiales: consiste en que los docentes tienen la oportunidad de adecuar todos los contenidos y materiales a las necesidades potencialidades de sus estudiantes.
- Foros: permite crear grupos de debates para generar el intercambio de conocimiento entre docente-estudiantes y estudiante-estudiante
- Actividades virtuales: las actividades son dinámicas porque el docente puede incorporar video-conferencias, audios, videos, sonidos, imágenes, textos, entre otros.
- Planificación de actividades: CANVA posee módulo de cursos, donde los docentes pueden ingresar sus planificaciones por sesiones o en general, permitiendo que lo estudiantes obtengan las fechas y horarios que ofrece cada sesión de contenido.
- Participación: esta plataforma ofrece a los estudiantes y docentes, la opción de invitaciones, es decir, se puede invitar a otras personas a tomar parte del proceso educativo.
- Comunicación: CANVA ofrece una bandeja de entrada y de anuncios que permite a los estudiantes y docentes estar en constante comunicación.
- Aprendizaje: La plataforma les permite a los estudiantes tener un aprendizaje significativo porque tienen la posibilidad de adaptar a sus necesidades el tiempo para la resolución de tareas. Además, aprenden en un medio de socialización lo que genera un trabajo colaborativo.

Ahora bien, el docente requiere de tomar en consideración que en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, debe estar enfocado en lograr que los estudiantes desarrollen sus habilidades y capacidades. No obstante, es fundamental que los aprendizajes se fijen en la memoria corto plazo de manera significativa para que pase luego a la de mediano y largo plazo, para ello, explica Arcentales et al., (2020) CANVA proporciona las herramientas para que suceda esa apropiación del conocimiento, y describe cuatro etapas.





- **Repetición:** Por las características de la plataforma CANVA, se pueden repetir acciones como repasar una lección, copiar y verificar, ubicar las actividades por tema o complejidad de resolución, y volver a repetirlas hasta consolidar los conocimientos.
- **Centralización:** CANVA permite copiar textos de diferentes extensiones, desde muy pequeños hasta extensos. No obstante, ofrece la ventaja que la misma, pide que se hagan resúmenes, que el estudiante sintetice las ideas, que procure parafrasear. Esto permite que el estudiante asimile y acomode la información, y de esta manera genera conocimientos los cuales los fije en la memoria corto, mediano y largo plazo.
- **Organización:** una vez que el estudiante ha logrado copiar textos, acumular, dibujos entre otros recursos, CANVA le proporcionan herramientas para que se organice de acuerdo a sus necesidades.
- **Elaboración:** culminado las etapas anteriores, CANVA muestra las diferentes opciones para que los estudiantes elaboren el trabajo final.

Ventajas

Asimismo, CANVA ofrece ventajas importantes, al respecto Velástegui (2019), argumenta que, ofrece a los docentes la oportunidad de estar en contacto con sus estudiantes e incluso padres de familia por mayor tiempo porque, el horario es flexible, lo que le permite al educador, dedicar más horas a la planificación y al estudiante el hacer sus asignaciones a su ritmo.

Otros autores que señalan la ventaja de esta plataforma son: Ramírez y Barajas (2017), porque explican que, el correcto uso de la misma, conduce a un desarrollo pedagógico innovador, porque las planificaciones y las actividades que debe realizar los estudiantes y el seguimiento del proceso educativo, integrando a la evaluación y gestión del conocimiento y de la comunicación se observan en una sola plataforma y es accesible en todo momento. Por tanto, genera motivación y activa en los estudiantes, la responsabilidad y la tolerancia.

- **Accesibilidad:** está disponible en la web, es gratuita por lo que no requiere de ser descargada en el computador. Esto permite un acceso directo y sin restricción de tiempo, es decir, docentes y estudiantes pueden acceder a ella cada vez que lo necesiten.





- Facilidad de Uso: tanto los docentes como los estudiantes, no requieren de grandes cantidades de conocimiento tecnológicos para operar la plataforma, ya que su diseño permite que los menos expertos puedan desarrollar las actividades sin problemas.
- Confiabilidad: radica en la seguridad de los contenidos, la velocidad y el tiempo ilimitado para su uso.
- En la nube: CANVA es creada en la nube, por ello no son necesarias las actualizaciones ni fallas en el servidor. Cada actividad y planificación se mantienen en la nube sin alteraciones por otros usuarios que no tengan acceso a ellas.
- Fomenta el aprendizaje colaborativo y cooperativo: este tipo de aprendizaje genera un proceso compartido, donde el docente es el mediador entre estudiante y los contenidos de enseñanza, esta mediación a nivel interactiva, requiere de una participación activa y colaborativa de los estudiantes.
- Es relevante, hacer mención. Que en su teoría Tecnología Educativa (TE), Cabero (2017), señala que, que los medios tecnológicos no deben concebirse, como simples instrumento de transmitir información, por el contrario, son herramientas de cultura, pensamientos que al estar en contacto con las personas permiten desarrollar habilidades intelectuales. Expresa el autor que, la TE es "...una disciplina integradora, viva, polisémica, contradictoria y significativa. Aludiendo con ello a la importancia que han tenido, las transformaciones en las que se ha visto inmersa y las diversas formas de entenderla con las que nos encontramos". (p. 21).

Desde la perspectiva de Cabero, se integran distintas corrientes como la científica, ingeniería, pedagógica, por lo que es viva por su propia evolución, por sus distintos significados que ha asumido a través de su historia, contradictoria por los diferentes enfoques que el hombre le ha otorgado, pero en definitiva es la disciplina que ha transformado la educación.

Partiendo de lo expuesto anteriormente, la plataforma CANVA abre todo un abanico de posibilidades para que el docente logre alcanzar los objetivos propuestos, así como optimizar el proceso de aprendizaje, mejorar las conductas de los estudiantes, implementar el aprendizaje





colaborativo, los motiva a trabajar en equipo, a expresar sus ideas, a debatir abiertamente, dentro del grado en que se encuentren; involucrar en el proceso educativo a la familia.

Asimismo, esta plataforma ofrece variedad de plantillas que ayudará a los docentes y estudiantes a diseñar contenidos, clases, juegos, infografías, encuestas, crear videos, entre otros. Además, pueden transformar en diferentes presentaciones, los trabajos en PowerPoint, PDF, Word, etc. Existen más de 60 mil plantillas cuadernos, infografías y posters, asociando a millones de imágenes, todos estos recursos y más son fáciles de usar y están siempre disponibles sin costo alguno.(CANVA, 2021).

Proceso de Enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura

Se considera que son procesos de interacciones directas entre facilitadores y estudiantes, que se desarrolla con la finalidad de que el docente pueda fomentar su planificación y el estudiante percibir la enseñanza para construir sus conocimientos en todas las áreas del conocimiento como Lengua y Literatura(Cuadro, 2021)

Proceso de Enseñanza

El proceso de enseñanza es considera como el conjunto sistemático y planificado de actividades pedagógicas, a través de las cuales un educador facilita, orienta y guía el aprendizaje de conocimientos, habilidades y actitudes en los estudiantes. Este proceso tiene implícito la interacción dinámica entre el docente, los estudiantes en conjunto con el contenido educativo, en un contexto determinado, dentro o fuera del aula, ya que puede abarcar los entornos virtuales(Tomala & Jara, 2020).

Por tanto, en este proceso, explican Gómez *et al.*,(2022)el docente no se limita a transmitir información, por el contrario, asume la responsabilidad de diseñar, implementar y evaluar las experiencias de aprendizaje de sus estudiantes. Por lo que se basa en su propia experiencia, conocimientos y convicciones pedagógicas. Este proceso implica la interacción de tres elementos imprescindibles: el educador, el estudiante y el contenido a enseñar.

En este sentido, se considera que es un proceso no es estático; por cuanto se adapta a las características individuales de los educandos y a los contextos sociales y culturales en los que se





desarrolla. Asimismo, incorpora diversas metodologías y recursos didácticos, incluyendo tecnologías y herramientas digitales, las cuales enriquecen la experiencia educativa y permiten una mayor personalización del aprendizaje (Ampuero, 2022). Entre sus características, tomando en cuenta los entornos virtuales se encuentran las siguientes.

- Enseñanza en los entornos virtuales

Los entornos virtuales permiten a los docentes diseñar y planificar cursos en línea, estableciendo objetivos de aprendizaje, desarrollando materiales educativos y definiendo estrategias de evaluación y retroalimentación (Camana, 2019). Para garantizar la calidad de estos espacios, es fundamental que los docentes seleccionen contenidos pertinentes y evalúen el aprendizaje de manera efectiva (Vargas, 2020).

Según Arcentales (2020), la docencia en espacios virtuales debe fomentar el desarrollo de habilidades tecnológicas en los estudiantes para enfrentar los desafíos académicos y potenciar su formación integral, especialmente en áreas como Lenguaje y Literatura. En este contexto, Roncancio (2019) señala que el docente, como facilitador del conocimiento, debe emplear herramientas digitales y estrategias que fortalezcan las capacidades de los estudiantes.

El rol del docente en entornos virtuales implica una alta responsabilidad en la organización y especialización de las competencias curriculares. Para ello, es necesario que cuente con formación en Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), lo que le permitirá implementar metodologías dinámicas que optimicen el aprendizaje.

La enseñanza digital se basa en la creación de actividades y evaluaciones mediante plataformas como CANVA, utilizando herramientas como videoconferencias, foros de discusión y recursos multimedia (Arcentales et al., 2020). Estas plataformas son empleadas en diversos contextos, desde la educación formal hasta la capacitación docente, ofreciendo materiales flexibles y adaptativos que permiten a los estudiantes acceder al aprendizaje en cualquier momento y lugar (Carpio et al., 2019).

Por su parte, Ruíz e Intriago (2022) destacan que las plataformas digitales facilitan la gestión de contenidos en Lengua y Literatura, promoviendo la comunicación y la retroalimentación entre





docentes y estudiantes. Herramientas como CANVA permiten compartir materiales, desarrollar actividades interactivas y realizar evaluaciones en línea, fomentando la autonomía y la autorregulación del aprendizaje en un entorno estructurado.

- Planificación didáctica de aulas virtuales

La planificación en entornos virtuales permite a los docentes diseñar clases de manera innovadora, utilizando herramientas digitales que optimicen la enseñanza y faciliten la organización, evaluación y control de actividades (Peralta, 2021). Estos espacios dinámicos brindan flexibilidad para programar y reprogramar lecciones, adaptando las estrategias a las necesidades de los estudiantes y al uso de plataformas como CANVA, que facilita la enseñanza en línea.

Es fundamental que los docentes estructuren adecuadamente las evaluaciones en aulas virtuales, empleando herramientas digitales que permitan una planificación flexible y accesible para los estudiantes. Además, las instituciones deben garantizar el acceso a internet y proporcionar formación tecnológica a los docentes para optimizar el uso de estos recursos (Roncancio, 2019).

La planificación didáctica en aulas virtuales implica el diseño de objetivos de aprendizaje, selección de contenidos y estrategias pedagógicas adaptadas a la enseñanza en línea (López et al., 2019). Este proceso requiere definir roles y responsabilidades de docentes y estudiantes, así como organizar actividades y seleccionar tecnologías adecuadas para garantizar un aprendizaje efectivo (Chancusig et al., 2017).

Asimismo, la evaluación y retroalimentación son clave en la enseñanza virtual, por lo que es necesario establecer criterios claros para medir el aprendizaje y mejorar la calidad educativa en estos entornos (Álvarez, 2021). La planificación didáctica está estrechamente vinculada con las competencias tecnológicas del docente, quien debe generar procesos de enseñanza dinámicos que favorezcan el desarrollo de los estudiantes, especialmente aquellos con dificultades en Lengua y Literatura (Arcentales et al., 2020).





Una adecuada planificación virtual permite a los estudiantes ampliar su conocimiento, mejorar su rendimiento académico y fortalecer sus habilidades en el uso de herramientas digitales, contribuyendo así a una educación más accesible y efectiva.

- Aula Invertida

El Aula Invertida (Flipped Classroom) es una metodología activa creada por Bergmann y Sams (2016) en Woodland Park High School, Colorado. Surgió como una alternativa para ayudar a los estudiantes que no podían asistir a clases presenciales, evitando así la posibilidad de reprobado el curso. Para ello, se implementaron estrategias basadas en tecnología, como videos y presentaciones digitales, que permitían a los alumnos acceder a los contenidos desde sus hogares. En este modelo, los estudiantes investigan y realizan actividades en casa con el material proporcionado por el docente (Santillana, 2022). Durante las clases presenciales, presentan proyectos, debaten con sus compañeros y reciben retroalimentación. De esta manera, el aprendizaje se transforma en un proceso activo, en el que el docente actúa como guía y facilitador, mientras que los estudiantes construyen su propio conocimiento (López, 2022).

El Aula Invertida combina estrategias pedagógicas y tecnología para fomentar el aprendizaje activo. Los estudiantes desarrollan competencias tecnológicas y cognitivas, permitiéndoles gestionar su aprendizaje de manera autónoma. Además, se promueve un enfoque mixto que combina el aprendizaje en línea con actividades presenciales, lo que facilita la resolución de dudas y el refuerzo de conocimientos.

Esta metodología también responde a la diversidad de estilos de aprendizaje, brindando flexibilidad y acceso a múltiples recursos educativos (Aycart, 2019). Algunas de sus directrices incluyen:

- Investigación y realización de actividades en casa.
- Acceso a contenidos digitales proporcionados por el docente.
- Uso de entornos virtuales y herramientas digitales como videos e imágenes.
- Empleo de medios de comunicación como foros, chats y videoconferencias.

Según un estudio de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (2022), la aplicación del Aula Invertida en la enseñanza de ecuaciones lineales demostró ser efectiva. Los estudiantes del grupo





experimental obtuvieron calificaciones más altas (entre 9,00 y 10,00) en comparación con el grupo control (entre 7,00 y 8,99) (Viera, 2022).

En conclusión, el Aula Invertida fomenta el autoaprendizaje, la autonomía y el pensamiento crítico (Alegre et al., 2019). Su correcta implementación permite un aprendizaje profundo y significativo, impulsando a docentes y estudiantes a innovar en el proceso educativo.

Proceso de aprendizaje

Se entiende como un proceso que genera un cambio en la conducta, el cual está relacionado con la adquisición y modificación de conocimientos, donde los estudiantes desarrollan habilidades, capacidades y destrezas al momento de construir sus propios aprendizajes. Este proceso abarca diversas actividades y experiencias las que facilitan la obtención de nuevos saberes, habilidades y actitudes necesarias para enfrentar los retos del entorno (Vidal, 2020).

Siguiendo la perspectiva de Piaget, según lo indicado por Correa y Pérez (2022), el aprendizaje se comprende como una construcción de conocimiento. En este proceso, el estudiante asimila, procesa e internaliza la información de su entorno, a través de la interacción, lo que genera esquemas que le permiten apropiarse de la información que considera relevante y útil para su aprendizaje.

El aprendizaje, desde la posición de Vygotsky, (citado en González (2020), también se considera un proceso sociocultural, porque tiene implícito la interacción con el entorno. Para los aprendices, este entorno social, educativo y cultural proporciona las razones y los recursos necesarios para aprender. Asimismo, se entiende como un proceso de transformación, ya que implica el procesamiento de información tanto afectiva como cognitiva.

Desde la perspectiva de Cabrera *et al.* (2022), el aprendizaje es una habilidad que facilita la búsqueda de conocimiento. Por lo que se enmarca dentro de las habilidades cognitivas, las que son flexibles y dinámicas, permitiéndoles adaptarse a medida que avanza en su aprendizaje. Por tanto, se trata de un proceso de comunicación recíproca, donde los estudiantes construyen conocimientos, comparten sus experiencias y vivencias, a la vez que reflexionan, mientras que el docente desarrolla su rol de guía y orienta de esta manera esa construcción de Saberes.





Conforme a lo mencionado, este proceso tiene como propósito el adquirir conocimientos y habilidades dentro de un contexto de interculturalidad, mediante la socialización y motivación compartida. Según Gil *et al.*, (2021), este proceso es facilitado por el educador, quien proporciona las herramientas necesarias para que suceda esa construcción.

Aprendizaje virtual

El aprendizaje virtual permite un cambio en la conducta de los estudiantes como resultado de experiencias individuales y grupales dentro de entornos digitales (Ruz, 2020). Este proceso formativo combina aspectos pedagógicos y tecnológicos, requiriendo la orientación de un experto tanto en el contenido como en la enseñanza.

Silva (2017) señala que el aprendizaje virtual se basa en la interacción del estudiante con el mundo digital, influenciado por sus actitudes y disposición para el aprendizaje. Desde esta perspectiva, la Teoría Educativa (Cabero, 2017) sostiene que los medios tecnológicos no deben verse solo como herramientas de transmisión de información, sino como instrumentos culturales que fomentan el desarrollo intelectual.

El aprendizaje virtual se desarrolla a través de plataformas digitales, programas educativos en línea y videoconferencias, facilitando la interacción remota entre estudiantes y docentes (Tipantuña, 2020). Este enfoque ofrece flexibilidad y accesibilidad, permitiendo a los estudiantes adquirir diversas competencias mediante el uso de tecnologías como CANVA, con contenidos estructurados y estrategias que optimizan la enseñanza y el aprendizaje.

Aprendizaje significativo

La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel enfatiza la importancia de relacionar nuevos conocimientos con los previos del estudiante, favoreciendo una comprensión profunda y duradera. Moreira y Bravo (2022) destacan su relevancia en Lengua y Literatura, donde la interdependencia de conceptos requiere una adecuada asimilación para su aplicación en distintos contextos.

Uno de los elementos clave de esta teoría es el uso de organizadores previos, los cuales sirven como puente entre el conocimiento existente y la nueva información (Punina & Erreyes, 2020).





En la enseñanza de Lengua y Literatura, los docentes pueden emplear esquemas, mapas conceptuales o mentales para ilustrar relaciones entre conceptos y mejorar la contextualización de la información (Mero, 2023).

Pazmiño et al. (2022) afirman que el aprendizaje significativo transforma a los estudiantes en participantes activos del proceso, fomentando la construcción del conocimiento a través de la interacción con el contenido y sus pares. Chiriboga et al. (2022) resaltan la importancia de actividades prácticas como proyectos de investigación y debates grupales, ya que permiten aplicar los conceptos en situaciones concretas de lectura, escritura y comunicación oral.

El docente cumple un rol esencial como mediador, identificando el conocimiento previo del estudiante y guiándolo en la construcción de nuevas conexiones (Robles & Zambrano, 2022). Para ello, es fundamental una evaluación continua y la adaptación de la enseñanza a las necesidades del aprendizaje.

Finalmente, la aplicación de esta teoría en Lengua y Literatura no solo facilita la comprensión conceptual, sino que también desarrolla habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, esenciales para el análisis de textos, la producción escrita y una comunicación efectiva (Romero, 2022).

Aprendizaje Cooperativo

Esaquel que busca mejorar la calidad de la educación y promover la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Este permite que los involucrados puedan crear empatía ya que se desenvuelven en un grupo con el que comparten conocimientos similares. Al fortalecer las habilidades sociales y cognitivas de los estudiantes, se contribuye a la formación de ciudadanos más capacitados y comprometidos con su entorno (Aguilera, 2020).

El aprendizaje cooperativo, explican Tarco y Contreras (2023) es una estrategia activa que promueve la interacción entre los estudiantes para facilitar el proceso de enseñanza. La cual organiza a los estudiantes en equipos pequeños y diversos, donde colaboran de manera coordinada para abordar actividades académicas. Donde, el éxito de cada individuo está





vinculado al éxito del resto de su grupo, ya que cada miembro contribuye al logro de metas tanto comunes como personales

Al abordar el concepto de aprendizaje cooperativo, se prepondera su esencia colaborativa, porque cada integrante del equipo asume roles específicos, con la finalidad de alcanzar objetivos tanto compartidos como individuales. Al respecto Cabrera y Tapia (2023), señalan que, al trabajar en pequeños grupos, se fomenta la interacción mutua, donde se benefician todos los participantes, a la vez que se fortalece el proceso de aprendizaje de manera recíproca.

De ahí que, el aprendizaje cooperativo se caracteriza por promover la interacción entre los miembros del equipo, motivar el aprendizaje, además de ser inclusivo al atender las necesidades y diferencias de los estudiantes. Por lo que puede aplicarse en diversos niveles académicos y en distintas áreas curriculares, demostrando su versatilidad y efectividad en el ámbito educativo (Ilbay & Montoya, 2023).

Asimismo, el aprendizaje cooperativo genera un proceso compartido, donde el docente es el mediador entre estudiante y los contenidos de enseñanza, esta mediación requiere de una participación activa y colaborativa de los estudiantes. Donde ese tipo de aprendizaje exige tener metas comunes, responsabilidades individuales e igualdad de oportunidades, por lo que, es fundamental que el docente crea un espíritu de equipo y los motive a ayudarse entre sí (Aranguren & Zurita, 2021).

Así, el aprender en cooperación permite el fortalecimiento de capacidades, así como de optimizarlas. Por ello, los estudiantes, mejora su rendimiento académico a partir de la colaboración con grupos que comparten espacios de discusión para informarse, compartir conocimientos o de realizar trabajo en equipo (Pachay, Rodríguez, & Vera, 2020).

Además, el aprendizaje cooperativo fomenta la motivación intrínseca y el compromiso de los estudiantes, ya que se sienten responsables de su propio aprendizaje y del éxito del grupo. También promueve la igualdad de oportunidades, ya que todos los estudiantes tienen la posibilidad de participar y contribuir al grupo, independientemente de su nivel inicial de conocimiento (Aguilera, 2020).





- Aprendizaje Basado en Problema

El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) se fundamenta en el supuesto que los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando se enfrentan a desafíos reales. Al resolver problemas, están desarrollando habilidades como es el análisis crítico, la investigación y la colaboración (Quilumba, 2022). Además, promueve un aprendizaje activo y constructivo, donde los estudiantes adquieren conocimientos teóricos de manera significativa permitiéndoles aplicarlos a situaciones prácticas. Al asumir roles proactivos en la resolución de problemas, los estudiantes desarrollan competencias comunicativas y fortalecen su capacidad para construir su propio conocimiento (Vargas D. , 2021).

Desde esta perspectiva, se considera que asumir nuevos roles proactivos por parte de los estudiantes que conlleven a comprender los aspectos teóricos de los contenidos de Lengua y Literatura, y llevarlos a la práctica mediante un aprendizaje basado en la resolución de problemas, es una necesidad que se requieren en los estudiantes, por cuanto presentan deficiencias en comunicación oral; lectura y escritura. De tal manera que, sientan que poseen las habilidades y capacidades para construir ellos mismos sus aprendizajes en esta área (Vera, 2021).

Lengua y Literatura

El área de Lengua y Literatura es imprescindible en el proceso educativo según lo estipulado por el Ministerio de Educación del Ecuador (2019), porque en sus lineamientos se exige que se fomenten el desarrollo del lenguaje en los estudiantes, lo cual debe abarcar la escritura, la expresión oral y la lectura. Para facilitar el aprendizaje y la mejora en estos aspectos, es básico consultar el Currículo de Educación, especialmente en la sección de Lengua y Literatura. Esto ya que el currículo establece objetivos claros que ayudan a entender qué contenidos deben ser abordados, lo cual viene dado que bloques de conocimiento los que integran los procesos de comunicación, lectura y escritura.

El estudio del área de Lengua y Literatura ofrece a los estudiantes la oportunidad de ingresar en una variedad de géneros, estilos y corrientes literarias, además en el ámbito de la comunicación y la escritura. Lo cual les permite alcanzar una comprensión más profunda de la condición de las personas a través del lenguaje. La literatura, en este contexto, refleja la sociedad, evidenciando





sus valores, conflictos y aspiraciones (Vélez, 2021). De ahí que, el estudiante al momento de analizar diferentes obras literarias y entender el uso adecuado de la gramática, aprenden a reflexionar sobre temas universales donde involucra el amor, la justicia, la identidad y la muerte, esto les ayuda a desarrollar una perspectiva crítica sobre su entorno.

Comunicación oral

La comunicación oral se considera un proceso imprescindible en la interacción humana la cual juega un papel transcendental en diversos aspectos de la vida, especialmente en el ámbito educativo. Desde la perspectiva de Jinez (2020), la importancia de la comunicación oral en las relaciones humanas radica en su relevancia en diferentes contextos, ya que se crea una conexión clara entre esta forma de comunicación con su función en la expresión y transmisión de información.

Además, investigaciones recientes, entre la que se desataca Pinargote y Meza (2022), han resaltado que la comunicación oral es vital, por cuanto permite a las personas adquirir los signos y símbolos lingüísticos necesarios para hacerse entender. Es por ello que se desarrollan elementos intrínsecos como fonemas, entonación, ritmo y vocalización, los que trabajan en conjunto para conformar el lenguaje oral. Por ende, generan una comunicación rica y efectiva, que es esencial tanto para el éxito académico como para el desarrollo de relaciones interpersonales.

Desde este contexto, Miranda (2018) sostiene que la comunicación es una habilidad innata del ser humano, lo cual ha sido esencial para su evolución, además de la comprensión y adaptación al entorno que lo rodea. Esta habilidad también influye en el comportamiento social con los interlocutores inmediatos, entonces, sin comunicación efectiva no habría evolución.

Lectura

La lectura es un proceso que tiene implícito la decodificación de la escritura, donde el lector interactúa directamente con el texto. Esto conlleva a la necesidad que el lector logre comprender e interpretar lo escrito, permitiéndole comparar sus conocimientos previos con la nueva información y, de esta manera, adquirir nuevos saberes. En este sentido, Cabrera (2021) señala que, al leer un libro o un documento específico, para descubrir los mensajes o ideas de otra





persona, es en esta etapa donde se comprenden y aplican los conocimientos adquiridos durante la decodificación.

Por otra parte, el Currículo Nacional, emitido por el Ministerio de Educación del Ecuador(2019), establece que cada área del conocimiento juega un rol esencial en el aprendizaje y la comprensión de eventos en un país multiétnico. Por lo que, por medio del uso de las TIC y el desarrollo de habilidades en lectura y escritura, se promueve el aprendizaje de la lectura como un eje transformador en los procesos educativos. Es relevante entender, como señalan Arcentales *et al.*(2020), que la lectura es una actividad esencial en la educación, por lo que se considera que la implementación de CANVA, permite a los estudiantes que leer puede ser divertido, interesante y placentero.

Escritura

Desde la perspectiva de Rodríguez (2019) la escritura es un proceso que representa palabras e ideas, la cual tiene como intención comunicar un mensaje, que implica el uso de la motricidad fina y la memoria. Al momento de escribir, la persona debe considerar el sonido y la combinación de letras y palabras que plasmará en el papel, siendo básico recordar el orden correcto para poder escribir adecuadamente.

Asimismo, este proceso incluye dos componentes fundamentales; el primero es el significante, que se refiere a la forma de las letras y al movimiento de los músculos pequeños de la mano necesarios para su trazado; y el segundo se refiere al significado, que abarca el lenguaje interno que se expresa a través de los trazos de la escritura (Orozco, 2021). La escritura, como forma de comunicación, permite la transmisión de ideas, así como facilitar la reflexión y el análisis crítico. A través de este proceso, el estudiante organiza sus pensamientos de manera lógica y coherente, esto contribuye al desarrollo del pensamiento crítico y a la capacidad de argumentación.

En este sentido, Vergara *et al.*, (2022) señala que, la práctica regular de la escritura mejora las habilidades lingüísticas y la competencia comunicativa del estudiante. Al redactar, el estudiante se enfrenta a la necesidad de elegir las palabras adecuadas, para construir oraciones efectivas y utilizar de manera correcta la gramática. Este ejercicio continuo enriquece el vocabulario y promueve una mayor claridad y precisión en la expresión escrita. Por lo tanto, la escritura se





erige como un componente crucial en el proceso educativo, por cuanto potencia el aprendizaje y la capacidad de los estudiantes para articular sus ideas de forma efectiva en diversos contextos.

Rendimiento académico

El rendimiento académico es la valoración de los conocimientos y logros de aprendizaje de los estudiantes a lo largo de un periodo escolar. Según Villarruel et al. (2020), se trata del resultado de las evaluaciones en distintas áreas del conocimiento y permite medir el cumplimiento de los objetivos educativos.

Factores y Evaluación del Rendimiento

El logro académico implica trabajar hacia metas establecidas en el currículo, lo que influye en la actitud y motivación de los estudiantes. Su evaluación puede expresarse cualitativa o cuantitativamente, reflejando si los objetivos se cumplen, requieren refuerzo o no se alcanzan (Guadalupe & Villalba, 2022). Desde una perspectiva más amplia, Chadwick (1975) sostiene que el rendimiento académico también es una manifestación de las características psicológicas de los estudiantes, que influyen en su desempeño.

De acuerdo con Martínez et al. (2020), el rendimiento académico no solo refleja el conocimiento adquirido, sino también las habilidades y capacidades del estudiante en su proceso de aprendizaje. Además, permite evaluar su desarrollo integral a través de actividades curriculares.

Normativa en Ecuador

El Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (RLOEI, 2012) establece que los estudiantes deben demostrar el cumplimiento de los objetivos educativos en todas las áreas del conocimiento. Según esta normativa:

9-10 puntos: Dominio de los aprendizajes.

7-8.99 puntos: Aprendizaje alcanzado.

4.01-6.99 puntos: Próximo a alcanzar el aprendizaje.





Menos de 4 puntos: No alcanza los aprendizajes.

El Ministerio de Educación del Ecuador (2016) exige que los estudiantes de Básica Elemental y Media obtengan un promedio de 7 a 8.99 puntos para ser promovidos de grado. En Básica Superior y Bachillerato, la calificación mínima requerida es 7/10 en cada asignatura del currículo. Además, las materias del Proyecto Educativo Institucional (PEI) son evaluadas, aunque si un estudiante se retira, estas quedan anuladas.

Bases normativas y legales

En Ecuador, varias normativas legales respaldan el uso de herramientas digitales en el sistema educativo, con el fin de mejorar la calidad del aprendizaje. Estas políticas se alinean con los esfuerzos internacionales para incorporar la tecnología en la enseñanza y asegurar que los estudiantes ecuatorianos estén preparados para los desafíos del siglo XXI.

La Constitución de la República del Ecuador de 2008

Según la Constitución Nacional del Ecuador (2018) nos menciona en los artículos del estado:
Sección cuarta (Presupuesto General del Estado)

Art. 298.-Se establecen pre asignaciones presupuestarias destinadas a los gobiernos autónomos descentralizados, al sector salud, al sector educación, a la educación superior; y a la investigación, ciencia, tecnología e innovación en los términos previstos en la ley. Las transferencias correspondientes a pre asignaciones serán predecibles y automáticas. Se prohíbe crear otras pre asignaciones presupuestarias (Constitución Del Ecuador, 2018).

Art. 347.-Será responsabilidad del Estado:

8. Se incluye la tecnología de la información y la comunicación en el proceso de aprendizaje y se promueve el vínculo entre la enseñanza y las actividades productivas o sociales (Constitución Del Ecuador, 2018).

Sección octava Ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales.





Art. 385.-El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad: 1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.

4. Desarrollamos tecnologías e innovaciones que aumentan la producción nacional, aumentan la eficiencia y la productividad, mejoran la calidad de vida y promueven la realización de un buen vivir (Constitución Del Ecuador, 2018).

Art. 80.-El Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población. Garantizará la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo (Constitución Del Ecuador, 2018).

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Art. 2.3.- Principios del Sistema Nacional de Educación. - LOEI, El Sistema Nacional de Educación se regirá por los siguientes principios:

Los artículos antes mencionados proporcionan dan un ente sala de la importancia que tiene el Estado sobre las políticas de Educación y bienestar, así como la intervención del acceso a las TICS, (Tecnologías de la Información y la Comunicación) dentro del proceso educativo, es decir, de videos, televisión, computadoras, internet, aulas virtuales, otras alternativas, para apoyar la enseñanza y el aprendizaje, en procesos tales como el aprendizaje colaborativo para apoyar a las tecnologías enfocadas en Lengua y Literatura.

El Plan Decenal de Educación 2016-2025

El Plan Decenal, en el Ecuador, si ien no tiene carácter de ley, es clave para guiar la política educativa en Ecuador, enfocándose en modernizar el sistema y promover el acceso equitativo a las tecnologías de la información y comunicación (TIC). Este plan compromete al Estado a





fomentar el uso de herramientas digitales en la enseñanza y a capacitar a los docentes, asegurando que los estudiantes adquieran competencias digitales desde temprana edad. Además, promueve el desarrollo de una infraestructura tecnológica accesible y actualizada, reduciendo las brechas digitales y apoyando una educación inclusiva. El plan también incentiva la innovación pedagógica, animando a los docentes a adaptar sus métodos a las necesidades de sus estudiantes. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019).

Criterios de posición respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura lengua y literatura mediante la lecto –escritura utilizando Canva como instrumento didáctico

Al hablar del uso de herramientas digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura, se plantea una integración crítica y reflexiva que reconoce tanto las ventajas como los desafíos de implementarlas en el aula. Diversos autores, como Area y Adell (2021) y Quintero, Ibáñez y Segura (2020), destacan que las herramientas digitales son clave para transformar la educación, pero su integración efectiva requiere una planificación cuidadosa y adaptación al contexto específico de cada clase. Esta perspectiva sugiere que los recursos digitales pueden enriquecer la enseñanza de Lengua y Literatura al ofrecer acceso a textos actualizados, permitir la creación de contenidos interactivos y promover una mayor participación de los estudiantes. Sin embargo, es crucial que esta integración se base en una estrategia bien pensada, que tenga en cuenta las necesidades y el contexto de los estudiantes, evitando caer en un uso superficial de la tecnología o en la desconexión de los objetivos pedagógicos.

El trabajo que representa el sumergirse en un campo nuevo como es el uso de instrumentos tecnológicos y digitales y hacer creaciones que antes no se podía, innovar la inteligencia del individuo hacia perspectivas nunca antes pensadas y, será muy provechoso expandir los conocimientos de lengua y literatura que pueden estar dormidos.

De otra manera también es necesario, saber los juicios a los cuales están sujetos los individuos en etapas de formación y, estos son los razonamientos simples, claros, formales informales pero que, conducidos de forma absoluta, provocan consecuencias positivas especialmente cuando son, bien encaminadas. Las materias científico-técnicas como Lengua y Literatura buscan estimular





estas formas de razonar para lograr el cambio del pensamiento, actitud, para dirigirlo hacia el uso indiscriminado de Canva en contexto educativo.

El proceso para la lectura y escritura de signos lingüísticos es la herramienta autónoma que busca independizar de manera total al individuo de los demás de su especie, claro que en cierta área principal como es el idioma (Lengua) o en su defecto en la posición elevada (Literatura). El correcto uso del procedimiento humano (leer y escribir) ayuda de manera frontal a ampliar, desarrollar y crear nuevos ámbitos técnicos, matemáticos, sociales, administrativos, tecnológicos y hasta emocionales que, todavía no tenían un adecuado crecimiento. El uso de este procedimiento combinado proporciona el desarrollo de las capacidades cognitivas y de almacenamiento que, más tarde serán las que proporcionan los recursos que sirven para desarrollarse profesionalmente al individuo.

El empleo eficiente de todos estos argumentos y elementos humanos tarde o temprano consolida la tan ansiada madurez que busca las familias, los docentes, las instituciones sociales o estatales para tener elementos que dirigirán el cambio educativo adecuado de la sociedad y del Estado mismo. (Pérez D.,2019)

Conclusiones parciales

En la presente investigación, en el capítulo se ha tratado sobre la información esencial preliminar antesora de la herramienta didáctica Canva, como motivación para la lecto escritura, buscando la manera de abordar las falencias de los individuos en periodos de formación y, cambiarlas su realidad de manera parcial o total. Este cambio en la mayoría de los casos lo logran con el uso de las herramientas pedagógicas (de enseñanza-aprendizaje establecidos en los diversos curriculares) y hoy, modernamente se lo está haciendo con el apoyo de herramientas tecnológicas como Canva y bajo los lineamientos de las normativas legales vigente. Se termina este capítulo con los juicios sistemático o criterios reflexivos de la formación de la lecto escritura en los estudiantes de primero B.G.U.





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

Conceptualización y operacionalización de las variables

Tabla 1

Operacionalización de las Variables

Variable	Definición	Dimensión	Indicadores	Instrumentos de recolección de información
Herramienta Digital CANVA	Es una plataforma educativa en línea la cual permite a los usuarios crear una gran variedad de contenidos con elementos visuales, como presentaciones, infografías, carteles y más. Puede ser utilizado por educadores y estudiantes para crear materiales educativos con un enfoque en el diseño visual dinámico (Arcentales, García, Cárdenas, & Erazo, 2020)	CANVA en la educación	<ul style="list-style-type: none"> - Entornos Flexibles - Cultura de aprendizaje - Contenido intencional 	Entrevista al docente Encuestas estudiantes
		Interacción	<ul style="list-style-type: none"> - Foros - Actividades virtuales - Aprendizaje 	Entrevista al docente Encuesta estudiantes
Proceso de Enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura	Son procesos de interacciones directas entre facilitadores y estudiantes, que se desarrolla con la finalidad de que el docente pueda fomentar su planificación y el estudiante percibir la enseñanza para construir sus conocimientos en todas las áreas del	Enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> - Enseñanza en los entornos virtuales - Planificación didáctica de aulas virtuales - Aula Invertida 	Entrevista al docente Encuesta estudiantes
		Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje virtual - Aprendizaje significativo - Aprendizaje Cooperativo 	Entrevista al docente Encuesta estudiantes





	conocimiento como Lengua y Literatura(Cuadro, 2021)		- Aprendizaje Basado en Problema	
		Lengua y Literatura	Comunicación oral Lectura Escritura Rendimiento académico	Entrevista al docente Encuesta estudiantes

Fuente: elaboración propia.

Enfoque de la investigación

La investigación actual se llevó a efecto utilizando un enfoque mixto, el cual, según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), combina técnicas e instrumentos tanto cuantitativos como cualitativos. Este enfoque permite al investigador obtener una visión más completa del problema en estudio. Al integrar ambos tipos de datos, se está facilitando la comprensión de las perspectivas y experiencias de los participantes, lo que enriquece el análisis y la interpretación de los resultados. De ahí que se empleó por cuanto se evidencia que los estudiantes de primer año BGU de la Unidad Educativa “Otto Sharnow”, poseen deficiencias en el área de Lengua y Literatura, siendo indispensable abordar esta realidad, que ayude a generar una solución viable a esas dificultades.

Alcance de la investigación

En el alcance de la investigación se tomó como base el descriptivo, que de acuerdo con Arias (2017) es aquella que permite caracterizar el fenómeno de estudio, donde se puede registrar, así como analizarlo. Se empleó con la finalidad de describir los hallazgos que permitieron entender la problemática la cual se centra en las dificultades de los estudiantes en comunicación oral; lectura y escritura. Esto permite vislumbrar la propuesta que ayude a mejorar el rendimiento en Lengua y Literatura, partiendo de la caracterización de esas deficiencias, donde es necesario desarrollarla desde la plataforma educativa CANVA.





Declaración y justificación del tipo de investigación

La presente investigación se sitúa en el ámbito de la investigación aplicada, cuyo propósito es aportar una solución de problemas prácticos y la búsqueda de aplicaciones concretas de los conocimientos generados a través de estudios específicos (Bernal, 2017). Esto tiene implícito un enfoque orientado a mejorar o solucionar un problema particular que se está analizando. En este contexto, se optó por este tipo de investigación debido a la problemática relacionada con las dificultades de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura que han generado el bajo rendimiento académico. Esta situación se debe, en gran medida, a la utilización de estrategias y métodos tradicionales como copias y lecturas largas, lo que desmotiva a los estudiantes a aprender en esta asignatura.

Desde esta perspectiva, la investigación aplicada se enfoca en la identificación de los problemas, así como también permite diseñar, implementar y evaluar la utilización de la herramienta digital CANVA que contribuyan a mejorar el rendimiento de los estudiantes en Lengua y Literatura de primer año BGU de la Unidad Educativa “Otto Sharnow”. Esta plataforma educativa se fundamenta en principios como la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y colectiva, y el desarrollo de habilidades de comunicación oral, lectura y escritura, lo que les otorga el potencial de transformar significativamente el aprendizaje de los estudiantes. Al fomentar una mayor participación y compromiso en las actividades académicas, se busca crear un ambiente escolar más motivador y propicio para el aprendizaje, donde todos los estudiantes puedan fortalecer sus competencias lingüísticas y literarias.

Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Métodos Teóricos

Inductivo y deductivo: Bernal (2017) explica que este método permite llegar a conclusiones lógicas, partiendo de premisas particulares hacia generalizaciones. Mediante la inducción se pudo extraer generalizaciones significativas a partir de observaciones detalladas sobre las actividades y estrategias que usa el docente en el área de Lengua y Literatura. Paralelamente, la deducción permitió vincular los hallazgos empíricos con teorías educativas preexistentes, enriqueciendo de





esta la comprensión del contexto educativo en estudio. En este contexto, se utiliza para comprender el rendimiento de los estudiantes primer año BGU de la Unidad Educativa “Otto Sharnow”. Además, se busca determinar si la propuesta es adecuada para mejorar su desempeño académico. A partir de esta evaluación, se podrán establecer conclusiones que orienten futuras intervenciones y ajustes en las prácticas educativas.

Métodos Empíricos

Son aquellos que permiten los análisis estadísticos y empíricos de los datos recopilados mediante las encuestas y entrevistas para validar o refutar la idea a defender. Por lo que se utilizaron los siguientes.

Encuesta: los autores Palella y Martins (2017), la encuesta es aquella que está dirigida a una población específica del estudio, que permite recopilar datos cuantitativos. En este estudio, se aplicó una encuesta a estudiantes del primer año BGU de la Unidad Educativa “Otto Sharnow” con la finalidad de conocer su rendimiento en Lengua y Literatura, además de los métodos que emplea el docente para abordar sus dificultades. Por lo que el propósito fundamental es obtener datos que permitan profundizar en el problema, de esta manera visualizar la propuesta de mejora.

Entrevista: refiere Martínez-Miguélez (2017), una técnica del enfoque cualitativo, la cual facilita la obtención de información detallada a través de una conversación directa. En este caso, se realizó una entrevista al docente del área de Lengua y Literatura para profundizar en su percepción sobre el rendimiento académico de los estudiantes, sus dificultades, así como las estrategias utilizadas para abordarla.

Métodos Matemáticos Estadísticos

1. Se utilizó la tabulación de los datos del cuestionario aplicado a los estudiantes.
2. Se usaron tablas de frecuencia y sus gráficos correspondientes, para presentar los resultados cuantitativos del cuestionario.
3. Se trabajó el método de estadística descriptiva, donde se precisó el uso del programa Microsoft Excel, ya que con el mismo se generaron las tablas y gráficos.

w





Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Cuestionario: es el instrumento de la técnica de la encuesta y consiste en realizar preguntas de manera clara y concisa a la muestra de la investigación, con la finalidad de recolectar los datos (Arias F. , 2017). Se elaboró un cuestionario estructurado con preguntas cerradas para recopilar información directamente de los estudiantes del primer año BGU de la Unidad Educativa “Otto Sharnow”. Este instrumento, diseñado específicamente para este estudio, permitió conocer las percepciones de los estudiantes sobre su rendimiento académico en Lengua y Literatura y el uso de herramientas digitales, específicamente CANVA. Para facilitar la respuesta, se utilizó una escala de Likert de cinco puntos, adaptada al contexto y a las preguntas planteadas.

Guía de entrevista: es un proceso de intercambio de información que se produce entre el investigador y el entrevistado, donde se guía la conversación hacia el contexto de estudio con preguntas abiertas, que previamente se han diseñado. De esta manera se aplicó al docente del área de Lengua y Literatura, porque es indispensable conocer, desde su experiencia y perceptiva el uso de CANVA como una herramienta que ayude a los estudiantes a superar sus dificultades en esta asignatura.

Guía de Observación: Se utilizará para obtener información empírica adicional que respalde las respuestas del cuestionario. La guía de observación permitirá evaluar cómo se implementan las herramientas digitales en el aula y observar directamente la dinámica entre docentes y estudiantes.

Delimitación de la población y la muestra.

Justificación del tipo de muestreo

La población está conformada por 17 estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Otto Sharnow”, así como un docente del área de Lengua y Literatura. La muestra es la censal por cuanto solo se tomó en cuenta este curso y el docente, ya que existe un solo paralelo en la institución. Por lo que no es necesario realizar ningún tipo de muestreo.





De esta manera, la decisión de emplear una muestra censal, se justifica por la necesidad de obtener la máxima cantidad de información posible, así como el garantizar la representatividad de los resultados dentro de la sección y simplificar el proceso de investigación. Al incluir a todos los estudiantes de la única sección del primer año, y el docente de la asignatura, se asegura que los hallazgos reflejen con precisión la realidad de este grupo específico.

Descripción de las etapas

El estudio comenzó con una fase teórica fundamental para comprender el tema antes de aplicar estrategias prácticas. Esta etapa establece las bases del proceso, asegurando que todas las acciones posteriores se fundamenten en un conocimiento sólido.

1. Diagnóstico Inicial

Para analizar la enseñanza de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa "Otto Sharnow", se realizó un diagnóstico inicial con un docente. Se emplearon observaciones y encuestas para recopilar información sobre el uso de recursos digitales en el aula. Los datos obtenidos fueron analizados estadísticamente, permitiendo identificar patrones y tendencias en la integración de herramientas tecnológicas. Todo el proceso se llevó a cabo con consentimiento informado, respetando principios éticos y garantizando la confidencialidad de la información.

2. Modelación de la Propuesta

Tras el diagnóstico, se diseñó una estrategia didáctica basada en el uso de Canva para mejorar la enseñanza en primero de bachillerato. Se consideraron variables clave, como las necesidades de docentes y estudiantes, y se establecieron objetivos alineados con el currículo escolar.

Se planificaron actividades prácticas en las que los estudiantes aprendieron a utilizar Canva para crear clases, ilustraciones y composiciones, fortaleciendo sus habilidades de lectoescritura y promoviendo el aprendizaje activo. Además, se incluyeron mecanismos para ajustar las estrategias según las necesidades observadas, garantizando una mejora continua en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta (teórica-o empírica)

La etapa de diagnóstico final o validación de la propuesta se centrará en evaluar la efectividad de la estrategia didáctica basada en Canva para mejorar las habilidades lecto- escritura en estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Otto Sharnow”. El proceso comenzará con una revisión detallada por parte de expertos en pedagogía y uso de herramientas digitales en el área de Lengua y Literatura. Analizaran aspectos clave de la propuesta, como la calidad, relevancia aplicabilidad de las actividades diseñadas. Su retroalimentación permitirá realizar ajustes y mejoras para garantizar que la estrategia sea adecuada tanto para los estudiantes como para los docentes.

Durante esta fase, se llevará cabo una aplicación práctica, en la que se explicará el uso del Canva como herramientas didácticas, mostrando como integrarla en las actividades de lecto- escritura dentro del aula. Se brindará orientaciones detallada para facilitar la implementación efectiva y resolver cualquier duda o inquietud que surja durante el proceso.

Presentación de los resultados del estudio diagnostico

En la siguiente sección, se presentan los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes y docentes de tercer grado de Unidad Educativa “OTTO Sharnow”. Para llevar a cabo el análisis, se analizó pregunta a pregunta, lo que facilito la recopilación de información clave sobre el uso de estrategias y herramientas tecnológicas destinadas a potenciar las habilidades le lecto- escritura. Los datos obtenidos no solo revelan el nivel de integración de las tecnologías digitales en las actividades educativas, sino que también ofrecen una perspectiva clara sobre las percepciones y actitudes de estudiantes y docentes hacia su implementación en el aula, destacando su impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Estos análisis facilitan una base sólida para las conclusiones y recomendaciones finales del estudio, enfocadas en fortalecer el uso de herramientas tecnológicas, como Canva, para estimular el desarrollo de habilidades de lecto-escritura en los estudiantes de primero de bachillerato.



Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.

La estadística descriptiva, el cual se apoyó en el software Microsoft Excel, fue primordial para el análisis de los datos recopilados a través de la encuesta. Al calcular frecuencias y porcentajes, se logró describir y resumir la información de manera clara y concisa. Además, el análisis de la entrevista partiendo de la información del docente, permitió contrastar los resultados obtenidos a través de diferentes métodos, enriqueciendo así la interpretación de los hallazgos.

Proceder metodológico

En el desarrollo de la presente investigación, se llevaron a cabo los siguientes procedimientos con el fin de determinar la incidencia del uso de la herramienta CANVA como estrategias didácticas en los estudiantes de primer año de BGU de la Unidad Educativa “OTTO SHARNOW”.

En la Fase 1, se diagnosticaron las dificultades que los estudiantes de primer año de BGU presentaban en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura al no utilizar material didáctico elaborado con herramientas digitales. Para ello, se empleó la técnica de encuesta y se utilizó un cuestionario y una entrevista como instrumento.

En la Fase 2, se diseñó material didáctico utilizando la herramienta digital CANVA con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de primer año de BGU, en la Unidad Educativa “Otto Sharnow”. En esta fase, se utilizó la técnica de observación y se empleó el material didáctico digital como instrumento.

En la Fase 3, se evaluó la aplicación del material didáctico desarrollado en la herramienta digital CANVA para la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes. Se utilizó la técnica de encuesta y se empleó un cuestionario como instrumento.

Estos procedimientos permitieron obtener información relevante sobre las dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, diseñar y aplicar el material didáctico con la herramienta CANVA, y evaluar su efectividad en los estudiantes.





Entrevista al Docente

1. ¿Con qué frecuencia utiliza CANVA en sus clases?

Docente: realmente no utilizo esa plataforma educativa, aunque sí la conozco e incluso he realizado algunos proyectos, pero no para este grupo de estudiantes.

2. ¿Considera que CANVA le permitiría crear materiales educativos más flexibles y adaptados a las necesidades individuales de sus estudiantes?

Docente: Sí, porque he visto que otros docentes la usan, y me han explicado que pueden crear materiales diversos porque ofrece muchas herramientas.

3. ¿Considera que CANVA facilita el acceso a los materiales educativos para sus estudiantes, tanto dentro como fuera del aula?

Docente: Creo que sí, porque los estudiantes pueden acceder a los contenidos y clases que se diseñan desde cualquier lugar, y desarrollar las actividades en sus hogares y en el aula.

4. ¿Considera que los estudiantes pueden aprender Lengua y Literatura realizando las actividades virtuales?

Docente: De finitivamente sí. Pero es necesario hacerles un seguimiento de cerca para comprobar que realmente están aprendiendo.

5. Desde su perspectiva ¿Considera que la enseñanza de Lengua y Literatura se puede realizar en los entornos virtuales?

Docente: Sí puedo enseñar los contenidos de la asignatura en los entornos virtuales, aunque los uso poco, he podido comprobar si efectividad y mi praxis.

6. Explica cuál tipo de aprendizaje fomenta en clases de Lengua y Literatura y por qué

Docente: empleo mayormente el aprendizaje colaborativo

7. ¿En cuáles aspectos sus estudiantes presentan mayor dificultad? Comunicación oral; Lectura, Escritura. En la comunicación oral he observado cierto grado de timidez, así como dificultad para expresarse en público o para participar en debates.

Docente: si hablamos de mayoría, creo que el 70% de mis estudiantes presentan serias dificultades en lectura y escritura.





8. ¿Cuál es el rendimiento de sus estudiantes en Lengua y Literatura? Considere las siguientes escalas

- a. Domina los aprendizajes requeridos (9 -10 puntos)
- b. Alcanza los aprendizajes requeridos (7 – 8.99 puntos)
- c. Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (4.01 – 6.99 puntos)
- d. No alcanza los aprendizajes requeridos (menor a 4)

Docente: la mayoría de mis estudiantes se ubican entre los 4 y 6.99 puntos, porque las deficiencias en lectura y escritura, les impide mejorar ese rendimiento. Creo que 1 estudiantes está en 9 puntos, y pocos en la opción b. Pero ninguno está en la d), porque todos, aun con sus dificultades han aprobado.

Análisis: de las respuestas proporcionadas por el docente, se aprecia que el uso de herramientas tecnológicas como CANVA en la enseñanza de Lengua y Literatura puede resultar altamente beneficioso. Por cuanto, la flexibilidad y personalización que ofrece esta plataforma permiten crear materiales adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes, facilitando de esta manera su acceso a los contenidos tanto en el aula como en casa. Además, las actividades virtuales fomentan un aprendizaje activo y participativo, lo cual es crucial para el desarrollo de habilidades críticas en esta disciplina. Aun cuando el rendimiento de los estudiantes es aceptable, existe un claro margen para mejorar, por cuanto se ubica la mayoría de los estudiantes en los límites inferiores del promedio académico.



Análisis: como se muestra en la figura 2 en el ítem 4, donde se indaga si los estudiantes participan en actividades donde comparten ideas con sus compañeros en foros virtuales, la mayoría representados con el 12% y 88% manifiestan estar en desacuerdo y totalmente en desacuerdo respectivamente. Es importante incentivar a los estudiantes a participar en actividades pedagógicas innovadoras donde puedan crear sus propios recursos en Canva, para fortalecer el aprendizaje activo.

En el indicador 5 se pregunta si el estudiante realiza actividades en grupo donde colabora con sus compañeros utilizando la herramienta digital CANVA, donde la mayoría con el 76% manifiestan estar totalmente en desacuerdo y una minoría con el 12% totalmente de acuerdo. Lo que permite inferir que la herramienta digital CANVA no se está integrando de manera activa en las actividades grupales dentro del aula, por lo tanto, es importante fomentar el uso de esta herramienta.

En el ítem 6, se indaga si aprender en grupo en CANVA ayuda a comprender mejor los temas vistos en clase, donde el 70% de los encuestados está totalmente de acuerdo con esta afirmación, y una minoría con el 12% señala estar totalmente en desacuerdo. Lo que indica una percepción positiva de parte de los estudiantes que perciben a Canva como una herramienta que provee la comprensión de los contenidos de una forma colaborativa y dinámica.

Proceso de Enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura

Figura 3

Dimensión 1. Capacidad para crear contenido educativo





que existe una falta de recursos innovadores que podrían facilitar el acceso a los contenidos tanto dentro como fuera del aula, lo que impide a los estudiantes desarrollar plenamente sus habilidades en lectura y escritura.

Además, los resultados de las encuestas reflejan una percepción positiva entre los estudiantes sobre la eficacia de CANVA para mejorar su comprensión de los contenidos. No obstante, la mayoría de los encuestados indica que no participan en actividades colaborativas que fomenten un aprendizaje activo, esto sugiere una desconexión entre la teoría y la práctica en el uso de herramientas tecnológicas. Esta situación es preocupante, ya que el aprendizaje colaborativo es fundamental para el desarrollo de habilidades críticas y comunicativas, especialmente en una disciplina como Lengua y Literatura, donde la expresión oral y escrita son indispensables.

Por último, las dificultades en lectura y escritura que enfrentan los estudiantes, evidenciadas por la mayoría de ellos ubicándose en los niveles inferiores del rendimiento académico, resaltan la apremiante necesidad de adoptar estrategias más dinámicas e innovadoras en el aula. Es imperioso que tanto los docentes como estudiantes se comprometan a explorar y utilizar herramientas digitales como CANVA, no solo como un recurso adicional, sino como un componente esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al integrar estas tecnologías de manera efectiva, se logra crear un entorno educativo más interactivo y participativo, el cual ayuda a mejorar el rendimiento académico, sino, así como también preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI. En concordancia con lo antes argumentado, el logro académico significa trabajar hacia una meta, las cuales se fijan en base al currículo, las que influyen en las actitudes y la motivación de los estudiantes.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Modelación de la Propuesta

Propuesta

Transformando la Enseñanza y el Aprendizaje de Lengua y Literatura con CANVA.

Una propuesta diseñada para los estudiantes, quienes deben utilizar CANVA para construir sus conocimientos en Lengua y Literatura, se puede considerar, como una vía de reflexión flexible que genera un aprendizaje colaborativo. El cual requiere de interacciones entre pares para completar o comprender las actividades y adquirir los conocimientos. Esta propuesta está orientada a que cada educando logre desarrollar las actividades planteadas, por tanto, se les abre un abanico de posibilidad para que puedan alcanzar los objetivos educativos.

Todo esto hace del aprendizaje de esta área divertido, alejándose de lo rutinario; por lo que la creatividad, el ingenio, el intercambio de información entre partes y docentes, conducen a una innovación educativa, con lo que se aspira conseguir aprendizajes realmente significativos. Donde se accionen mecanismo para la construcción del conocimiento individual y colectivo, con el solo hecho de ingresar en CANVA, y buscar los temas que poseen actividades que el docente les plantea.

De ahí que, la utilización de CANVA facilitará la creación de actividades interactivas que captarán la atención de los estudiantes y fomentarán su participación activa. Además, al utilizar elementos visuales, se maximiza la comprensión de conceptos complejos y se estimula la creatividad de los estudiantes, permitiéndoles expresar sus ideas de manera más efectiva. Asimismo, el acceso a estos materiales tanto en el aula como fuera de ella, garantiza que los estudiantes puedan continuar su aprendizaje de forma autónoma y colaborativa.

De igual manera, esta propuesta busca mejorar el rendimiento académico en Lengua y Literatura, así como el desarrollar habilidades comunicativas, de lectura comprensión y escritura, y críticas en los estudiantes. Así, se estará fomentando un ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo, por lo que se espera que los estudiantes se sientan más motivados y comprometidos con la construcción de sus saberes y para eliminar sus falencias. La integración de CANVA en





el proceso educativo de Lengua y Literatura, tal como se ha descrito, se considera que representa una oportunidad valiosa para transformar la enseñanza y preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI.

En sentido, los principales beneficiados con la propuesta son los estudiantes, porque tendrán a su disposición gran variedad de herramientas, que le permitirán transformar una materia teórica en divertida y educativa. Es notable señalar que, los beneficios que aporta, en el área de Lengua y Literaria, son varios entre ellos es que motiva a los estudiantes a construir sus aprendizajes desde sus propias experiencias, esto les ayuda a cambiar su visión sobre esta área del conocimiento, porque pasan de ser agentes pasivas a ser activos, donde se fomenta el trabajo cooperativo y colaborativo, esto ha resultado ser beneficioso para los docentes, porque se puede emplearla durante las clases, lo cual le permite dinamizar su enseñanza.

Fundamentación

La plataforma educativa CANVA, responden a las características cognoscitiva; a la metodológica; tecnológica, interdisciplinaria y socializadora que crean una sinergia entre cada una de ellas. Esto complementa con los modelos pedagógicos entre los que se encuentran el constructivismo y conectivismo, los que gestiona el docente, en los cuales aplica métodos y estrategias, a través de la exposición de contenidos curriculares, que una vez se adecuan a las necesidades y potencialidades de los estudiantes.

De ahí que, la presente propuesta se emplea como plataforma educativa CANVA, con la finalidad que los estudiantes construyan sus propios conocimientos, con una mínima intervención del docente. Aunque, es el educador quien diseña las diferentes planificaciones y actividades; por ello se ha considerada los siguientes aspectos:

- Repetición: a través de CANVA, los estudiantes se pueden repetir acciones como repasar una lección, copiar, investigar y verificar, además de ubicar las actividades por tema o por su complejidad de resolución, y volver a repetirlas hasta consolidar los conocimientos.





- Centralización: CANVA permite copiar textos sin límites de extensión, donde ofrece la oportunidad a los estudiantes de hacer resumen, que logren sintetizar las ideas, procurando que parafraseen. Esto permite que el estudiante asimile y acomode la información, que genere conocimientos los cuales los fije en la memoria corta, mediana y largo plazo, y los conduzca a redactar textos, lo que a su vez pueda compartir en una comunicación oral efectiva con sus pares y docente.
- Organización: una vez que el estudiante ha logrado comprender el texto, analizarlos y compartirlos, CANVA le proporcionan herramientas para que las organizase de acuerdo a sus necesidades. Esto porque en el área de Lengua y Literatura, no solo deben buscar la información, sino que necesitan categorizarlos contenidos, comprender la lectura, resumir, organizar ideas, construir conocimientos e incluso dar soluciones.
- Elaboración: una vez finalizada los pasos anteriores, las cuales se concatenan entre sí; lo que permitirá que los estudiantes relacionen la información con otra nueva, a través del proceso de integración, asimilación y de fijación para que sea un aprendizaje significativo. Para ello, se emplea el CANVA por las múltiples opciones que ofrece para el desarrollo de las actividades, hasta que lleguen a la elaboración del trabajo final.

Cada una de las actividades que contiene la propuesta están respaldadas por diversas acciones que se deben desarrollar en los entornos virtuales. Esto permite al estudiante imaginar diferentes formas para abordarlas, aun cuando se le oriente, por lo que tienen la libertad de buscar otras alternativas en la web, además dispondrán de videos, animaciones entre otras

Propósitos u objetivos generales y específicos

Objetivo General

Mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en los estudiantes de primer año BGU paralelo “A” de la Unidad Educativa “Otto Sharnow”, utilizando CANVA.

Objetivos Específicos

- Capacitar al docente en cómo crear una cuenta en CANVA, través de pasos sencillos.





- Elaborar en CANVA actividades de Lengua y Literatura, que estimulen la participación activa de los estudiantes en el aula, promoviendo el trabajo colaborativo y el intercambio de ideas sobre textos literarios y lingüísticos.
- Utilizar CANVA para el diseño de ejercicios que fortalezcan las habilidades de comunicación oral, lectora y escrita de los estudiantes.

Caracterización de la propuesta

La fundación de la propuesta se basa en la teoría del aprendizaje por descubrimiento, Bruner, quien es citado por Rincón (2020), donde se destaca el papel del conocimiento previo del estudiante en la adquisición de nuevas declaraciones, lo cual es diferente de la simple memorización o repetición. Entre sus argumentos se encuentra que, aprender implica comprender, por lo tanto, es importante considerar lo que el estudiante ya sabe antes de enseñarle algo nuevo. En este sentido, existe la necesidad de planificar actividades que puedan desarrollarse en el aula y en los hogares, por lo se sugiere la creación previa de puentes cognitivos, los cuales van a permitir a los educandos establecer relaciones significativas con los nuevos contenidos.

Asimismo, en esta teoría se señala que, en el contexto psicológico de la educación, “se fundamenta en el desarrollo de las motivaciones, tanto internas como externas de los estudiantes” (Rincón, 2020, pág. 42), ya que la educación se enfoca y se centra en los estudiantes, por lo que es importante conocer sus potencialidades, además de las habilidades, capacidades, necesidades y dificultades. De ahí que, es necesario buscar estrategias que promuevan su autorrealización a través de una comunicación efectiva, trabajo en equipo y desarrollo emocional.

Según el autor mencionado anteriormente, la educación considera los diversos aspectos que rodean al aprendiz, incluyendo lo emocional, mental, cognitivo, físico, social, familiar, cultural y su lengua materna. Cada uno de estos elementos evoluciona en conjunto y afecta los procesos neurológicos, psicológicos y fisiológicos del estudiante, donde el ambiente influye en su proceso de aprendizaje y socialización.

Todos estos argumentos permiten exponer los aportes de Bruner en el aprendizaje efectivo, que de acuerdo con Joya y Suárez(2020) propone que los estudiantes aprenden mejor cuando se les enseña a descubrir o reconstruir conceptos por sí mismos, en lugar de exigirles la memorizar





información. Esta teoría se relaciona con el desarrollo del pensamiento lógico y crítico, por cuanto implica que los estudiantes deben interactuar activamente con los conceptos previos, así como explorarlos y descubrir las relaciones entre ellos, por sí mismos para comprenderlos, aprehenderlos y aprenderlos más profundamente.

De esta manera, al resolver problemas relacionados con la lingüística, la escritura, la lectura e incluso la comunicación oral, y hacer descubrimientos, los estudiantes desarrollan un entendimiento más intuitivo de los diversos contenidos del área de Lengua y Literatura, y construyen de esta manera, una comprensión más integral de los mismos. Es por ello, la teoría del descubrimiento es muy congruente con un enfoque de aprendizaje efectivo centrado en el estudiante. Así, el aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos conocimientos se relacionan con los previos, donde el descubrir los conduce a generar soluciones, lo que resulta ser relevantes para el estudiante. En esta teoría, se considera que el aprendizaje no es un proceso pasivo de acumulación de información, por el contrario, es una construcción activa y efectiva de significado por parte del aprendiz.

Estructura y dinámica de sus componentes

La estructura y dinámica de la propuesta se enmarca en un enfoque dual: Docente/Tecnológico, siendo la sinergia entre la pedagogía y la tecnología primordial para el éxito de la implementación de la plataforma CANVA para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. De ahí que se centra en la integración de las TIC dentro de la praxis docente y de la construcción del conocimiento de los estudiantes. En este sentido, la estructura se basa en los siguientes componentes de intervención:

Componente de intervención

- **Materiales Educativos:** creación de presentaciones y recursos visuales que aborden temas específicos del currículo de Lengua y Literatura. Estos materiales se desarrollan en CANVA, asegurando que los mismos sean atractivos y accesibles.
- **Actividades Interactivas:** se diseñan las actividades de tal manera que se involucren a los estudiantes en el análisis de textos, debates y proyectos escritos grupales e individuales.





Estas actividades se presentan en formato digital, utilizando CANVA para facilitar la colaboración.

- Evaluación y Retroalimentación: corresponde a la implementación de herramientas de evaluación formativa, las cuales permiten a los estudiantes recibir retroalimentación, tanto en pares como del docente sobre su desempeño en las actividades. Esto incluirá rúbricas y sesiones de revisión en grupo.

Dinámica de implementación:

- Fase de Introducción: Se presentará CANVA al docente mostrando ejemplos de materiales educativos y actividades que se pueden crear. Se les proporcionará una breve capacitación sobre el uso de la plataforma, donde se incluye a los estudiantes.
- Fase de Creación: los estudiantes trabajarán en grupos para desarrollar los contenidos educativos y actividades. Es en esta fase donde se fomentará la colaboración y el intercambio de ideas, permitiendo que cada grupo y estudiante aporte su perspectiva única.
- Fase de Presentación: dependiendo de la actividad cada estudiante o equipo, presentará sus actividades al resto de la clase, donde se fomentará la retroalimentación y debates. Esto permitirá compartir el trabajo realizado, además de promover las habilidades de comunicación, argumentación, comprensión de texto y realización de informes.
- Fase de Evaluación: Se llevará a efecto una evaluación conjunta, donde los estudiantes recibirán retroalimentación tanto de sus compañeros como del docente. Se abrirán ciclos de discusión sobre los logros y áreas de mejora, así como de las debilidades que necesitan abordar para eliminarlas, fomentando un ambiente de aprendizaje reflexivo.

La estructura y dinámica presentada, busca mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje de Lengua y Literatura. También a desarrollar competencias clave en los estudiantes, preparándolos para un entorno educativo más interactivo, participativo y colaborativo. Asimismo, cada actividad tiene su objetivo, estrategia, tiempo, y evaluación.



Beneficiarios: entre los principales beneficiarios se han considerado a los estudiantes. Como segundo, los docentes, quienes tendrán a su disposición un recurso interactivo que les permitirá mejorar la enseñanza en esta área del conocimiento.

3.5. Modelación de solución

La modelación de solución de la propuesta se fundamenta en la integración de herramientas digitales, específicamente CANVA, como una solución innovadora y dinámica para el mejoramiento de la enseñanza y el aprendizaje de Lengua y Literatura. Esta modelación se articula en torno a tres ejes principales: la personalización del aprendizaje ajustada a la realidad académica de los estudiantes, la promoción de la participación activa y, por último, el desarrollo de habilidades comunicativas y lingüísticas.

En relación a la personalización del aprendizaje ajustado a la realidad académica de los estudiantes se logra a través de la creación de materiales educativos adaptados a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Por medio de CANVA, se diseñan recursos visuales que faciliten la comprensión de conceptos y que respondan a los intereses particulares de los estudiantes. De esta manera se favorece la asimilación del contenido, y se fomenta la motivación intrínseca de los educandos, al permitirles interactuar con materiales que consideran relevantes y atractivos.

Por otro lado, la promoción de la participación activa se desarrolla a través del diseño de actividades interactivas que fomenten el trabajo colaborativo. Estas actividades, que se han elaborado en CANVA, permiten a los estudiantes involucrarse significativamente en el proceso de aprendizaje, desarrollando habilidades críticas y creativas, por medio del análisis de textos, redacción de informes y la discusión en grupo. Este enfoque colaborativo enriquece su experiencia educativa, a la vez que contribuye al desarrollo de competencias sociales y comunicativas.

Por último, el desarrollo de habilidades comunicativas, las que se abordan mediante la implementación de ejercicios que estimulan la expresión oral y escrita. Por medio de la utilización de recursos visuales y actividades prácticas, los estudiantes tienen la oportunidad de practicar y mejorar sus habilidades de comunicación en un entorno seguro y colaborativo. Por ello, la presente modelación busca no solo mejorar el rendimiento académico en Lengua y





Literatura, sino también prepararlos para enfrentar los desafíos comunicativos del siglo XXI. Por lo que se contemplan los siguientes aspectos.

Objetivo: el objetivo de la estructura, así como su dinámica de los componentes es aportar un marco organizativo claro y efectivo para la implementación de CANVA con la finalidad de mejorar la enseñanza y aprendizaje en Lengua y Literatura en los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Otto Sharnow” en el período 2023 – 2024.

Sistema: se centra en la configuración y administración de CANVA como plataforma para la propuesta, lo cual permite seguimiento del aprendizaje, así como la participación de los estudiantes.

Estrategias: las estrategias pedagógicas se emplean para aprovechar las herramientas interactivas que posee CANVA, a través de las cuales se promueve la participación activa, así como la retroalimentación continua de los estudiantes.

Contenido: se centra en el diseño de actividades interactivas en línea, las cuales se complementen y enriquezcan con las acciones dentro del aula, para contribuir con el mejoramiento de la comunicación oral, la lectura y escritura, haciendo uso del libro de texto, y de los contenidos curriculares, así como tomar en cuenta las necesidades de los estudiantes.

Actividades: se diseñaron las actividades para fomentar la colaboración entre los estudiantes, así como para potenciar sus aprendizajes de manera individual, promoviendo de esta manera un entorno participativo y dinámico.

Métodos: se emplean métodos de evaluación adaptados los contenidos curriculares y las actividades, aprovechando herramientas de evaluación en línea, formativas como sumativas.

Herramientas digitales: se emplearon herramientas digitales integradas en CANVA, además de otras para complementar las actividades; además de recursos multimedia que aportaron otras experiencias de interacción entre los estudiantes.

Ámbitos de aplicación: la estructura y dinámica de los componentes fueron aplicados en el contexto específico del área de Lengua y Literatura en los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Otto Sharnow” en el período 2023 – 2024, donde se tomó en cuenta las necesidades y potencialidades de los estudiantes y las características del currículo educativo.





Preguntas	1	2	3	4	5
1. ¿Qué tan fácil fue el proceso de registro inicial en CANVA?					
2. ¿Consideras que las instrucciones para la verificación de identidad como docente fueron claras y comprensibles?					
3. ¿Estás satisfecho con el tiempo que tomó la verificación de tu cuenta?					
4. ¿Consideras que CANVA ofrece recursos útiles y relevantes para tu práctica docente?					
5. ¿Qué tan fácil te resulta utilizar las herramientas y funcionalidades de CANVA después de abrir tu cuenta?					
6. ¿Crees que el uso de CANVA ha mejorado la calidad de tus materiales educativos y tu metodología de enseñanza en Lengua y Literatura?					



Tabla 3

Autoevaluación de la apertura de la cuenta en CANVA

Preguntas	1	2	3	4	5
1. ¿Cuál es tu grado de satisfacción al navegar por CANVA al crear tu clase?					
2. ¿Consideras que CANVA ofrece suficientes plantillas adecuadas para el diseño de clases Lengua y Literatura?					
3. ¿Qué tan satisfecho estás con las herramientas de edición disponibles en CANVA para personalizar tu clase?					
4. ¿Fue fácil acceder a los recursos y elementos gráficos necesarios para tu clase?					
5. ¿Qué tan sencillo fue integrar contenido multimedia (imágenes, videos, otros) en tu presentación?					
6. ¿Consideras que CANVA facilita la colaboración con tus estudiantes en el diseño y desarrollo de la clase?					
7. ¿Crees que el uso de CANVA ha mejorado la calidad y efectividad de tu enseñanza?					



3. Busca en el diccionario el significado de tres palabras y las escribes en orden en las que aparecen en el diccionario.

4. Escribe un párrafo donde debes emplear al menos tres palabras que buscaste en el diccionario, puedes hacer un dibujo para complementarlo.

Recursos: Cuadernos de trabajo, plumón, diccionario, colores.

Evaluación

1. Copia en tu cuaderno el texto siguiente:

Busca en el diccionario las palabras subrayadas solo tendrán 5 minutos para buscar las palabras y escribir su significado.

Pasó el tiempo, hasta que un viajero tocó a la puerta y le pidió que lo dejara guarecerse allí hasta el otro día. Se había perdido y no encontraba el camino de vuelta a casa, debido a la niebla espesa de esa noche. El mono aceptó y le hizo un lugar en el sótano, en donde había varios objetos, como mesas sin patas, sartenes sin mango, cajas despintadas y más cosas que el mono no utilizaba

2. Escribe en tu cuaderno las palabras y luego comenta con tus compañeros

Actividad # 4 Variedades lingüísticas del Ecuador.

<https://www.canva.com/design/DAGewo3->

[Jdo/0Ts2O8I4cHQQRsegRttFYA/edit?utm_content=DAGewo3-](https://www.canva.com/design/DAGewo3-)

[Jdo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGewo3-)

Objetivo: OG.LL.2 Valorar las variaciones lingüísticas socioculturales del Ecuador desde diversas perspectivas para reconocer las diferentes lenguas en el país como un elemento constitutivo de su patrimonio cultural

Tiempo: 45 minutos

Desarrollo

1. Hoy estudiaremos las variedades lingüísticas del Ecuador

En el libro de Lengua y Literatura





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

Lee el siguiente texto:

Un viaje lingüístico a través del tiempo

El español americano, no es solo una lengua, sino el resultado de un impacto histórico y cultural entre el español peninsular y las lenguas indígenas del continente americano. En el siglo XV la llegada de los españoles a América marca un antes y un después en la historia lingüística del continente.

La comunicación entre ambas culturas se convirtió en un desafío crucial. Para superar las barreras lingüísticas, fue necesaria la participación de intérpretes, tanto europeos como autóctonos, que actuaron como puente entre los indígenas y los colonizadores.

Por otro lado, el Ecuador, con una población de más de 17 millones de personas, alberga una rica diversidad lingüística. Se hablan alrededor de 14 lenguas indígenas, y el español. Esta variedad lingüística es un reflejo de la compleja historia y multiculturalidad del Ecuador.

En el Ecuador existen algunas variaciones dialectales, principalmente en la pronunciación, el vocabulario y la gramática. La diversidad lingüística del Ecuador es un patrimonio cultural invaluable. Las lenguas indígenas y el español coexisten en un dinámico proceso de intercambio cultural. El conocimiento y la valoración de las diferentes lenguas del país son fundamentales para fortalecer la interculturalidad y la construcción de una sociedad más justa e inclusiva.

Tomado y modificado con fines pedagógicos recuperado de:

Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). Atlas lingüístico del Ecuador. https://cvc.cervantes.es/lengua/thesaurus/pdf/51/TH_51_002_148_0.pdf

Lasso, A. (2021). El español de América: Una introducción. <https://www.escriitores.org/recursos-para-escriitores/recursos-2/articulos-de-interes/31880-el-espanol-de-america>

Ahora responde de manera individual:

- 1 ¿Todos hablan con la misma variedad lingüística?
2. ¿Por qué hablan tan diferentes?
3. Quién habla el lenguaje formal?
4. ¿Quién habla el lenguaje informal?

2. Haz clic: <https://www.youtube.com/watch?v=UJDriVI7OIE>

Y analiza la diversidad lingüística que existe en Ecuador.

2.1. Realizar un resumen del video haciendo énfasis en la diversidad lingüística con la cual se identifican.





Es la persona que realiza la entrevista, se encarga de elaborar una serie de preguntas referente a un tema en concreto.

- Locutor Entrevistador.
- Entrevistado

2. Multiple Choice

⌚ 30 seconds ⌚ 1 point

Son las partes que conformán la entrevista:

- Título, introducción, desarrollo y cierre. Entrevistador, entrevistado, título y cierre.
- Inicio, desarrollo, introducción y cierre.

Al final de la evaluación debes sumar tus puntos, tomar captura y compartir con sus compañeros el resultado. Debatir sobre las fortalezas y debilidades que posees al momento de efectuar la evaluación.

Procedimiento de implementación y evaluación de la propuesta

En este apartado se muestra el procedimiento que se realizó para poder implementar y evaluar la propuesta. Por lo que la primera actividad de la misma se centró en capacitar al docente en cómo registrarse en CANVA, y cómo utilizarla, lo cual se efectuó desde la teoría y se reforzó con ejercicio práctico. Luego en una clase en el aula se les explico a los estudiantes cómo acceder a ella realizar las actividades y las evaluaciones. Seguidamente la evaluación de los resultados de la propuesta, la cual se basó en las notas de los estudiantes, la apreciación del docente y de los expertos.

Capacitación al docente de Lengua y Literatura

1.- Se procedió a solicitar al directivo de la Unidad Educativa “Otto Sharnow”, el permiso correspondiente para efectuar en su institución, tanto la investigación como la propuesta, donde permitiera el acceso, a través el docente, de las calificaciones de los estudiantes del primer año de bachillerato.

2.- Se procedió a entregar el consentimiento informado al docente de Lengua y Literatura, la cual fue aceptada.





3.- Para la preparación de la capacitación sobre el manejo de la herramienta digital CANVA, se procedió a constatar si la institución poseía acceso a internet y las instalaciones del aula de computación, lo cual fue satisfactorio.

4.- Se solicitó al directivo el uso del aula de computación, el cual fue concedido, de acuerdo al horario de clases con el docente.

5.- Se procedió a realizar la capacitación al docente la cual tomó un total de 5 horas, porque fue necesario respetar su horario de clases y sus horas libres. Estas horas se compartieron de la siguiente manera:

Sesión introductoria: 1 hora donde se explicó las funciones principales de CANVA, cómo crear una cuenta y cómo navegar por la plataforma.

Taller práctico: 2 horas donde se realizaron ejercicios prácticos de creación de diferentes tipos de diseños, desde presentaciones, actividades, evaluaciones, insertar enlaces para otras aplicaciones como completo de las actividades, videos, infografías, entre otros.

Seguimiento: 2 horas. Se hicieron trabajos prácticos, con la finalidad de dar un seguimiento para que el docente pudiera despejar dudas y ofrecer apoyo adicional.

En cada sesión se le aplicó una autoevaluación la cual discutió con el investigador, donde se obtuvo una alta satisfacción por la capacitación, teórica y práctica.

- Se le agradeció por su colaboración.

Capacitación a los estudiantes

1.- Se solicitó el consentimiento informado a los padres de familia.

2.- Se procedió a la capacitación de los estudiantes de la herramienta digital CANVA, con el apoyo del docente en Lengua y Literatura.

3.- Durante la capacitación apreció actitudes positivas, así como motivación de los estudiantes al recibir las clases teóricas y luego interaccionar con CANVA.

4.- Se procedió a dar las gracias por el apoyo recibido por los a padres de familia, a los estudiantes y el docente.





Validación de la Propuesta

3.6.1. Comparación de Calificaciones antes y después de la propuesta

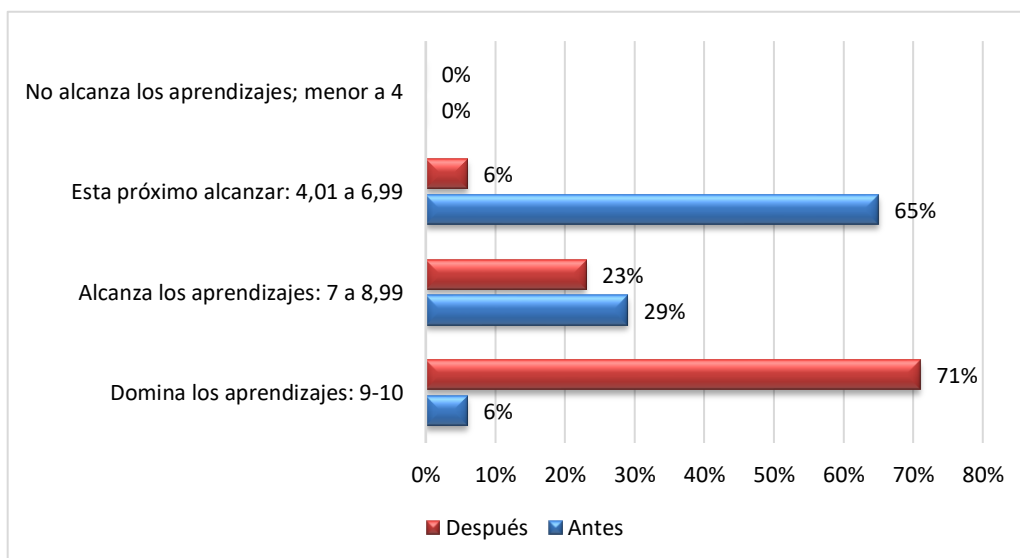
Tabla 4

Resultados Antes de Aplicar la Propuesta con CANVA

ANTES		DESPUÉS		Escala de calificaciones	
F	%	F	%		
1	6%	12	71%	Domina los aprendizajes	9 a 10
5	29%	4	23%	Alcanza los aprendizajes	7 a 8,99
11	65%	1	6%	Esta próximo alcanzar	4,01 a 6,99
0	0%	0	0%	No alcanza los aprendizajes	menor a 4
17	100%	17	100%		

Figura 7

Comparación de Calificaciones antes y después de la propuesta





Nota: la figura muestra los resultados obtenidos de la comparación de notas antes y después

Análisis: los datos presentados en la figura anterior, revelan un cambio importante en los niveles de logro de los estudiantes antes y después de la implementación de una intervención pedagógica, basada en CANVA en el área de Lenguaje y Literatura. Donde se evidencia un incremento sustancial en el porcentaje de estudiantes que demuestran un dominio completo de los aprendizajes, ya que antes de las actividades el 6% de los estudiantes, es decir, 1 individuo, se ubicó en ese dominio, y después se obtuvo un 71%. Este hallazgo sugiere que la intervención tuvo un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes, lo cual favoreció el proceso de enseñanza y aprendizaje.

A continuación, se expone las notas de los estudiantes antes y después de aplicar CANVA, pero por respeto a la confidencialidad, no se muestran los nombres de los estudiantes (Anexo 3). Por tanto, se identificaron con números consecutivos.

Tabla 5

Rendimiento general por estudiante

Nota Final 10/10		
Número asignado a los estudiantes	Antes	Después
1	9	10
2	7	9
3	6	9
4	4	4
5	7	9
6	5	7
7	6	9





8	6	10
9	4	8
10	8	9
11	7	9
12	5	8
13	8	9
14	6	9
15	6	9
16	6	9
17	5	8
Promedio de notas	6,24	8,24
Porcentaje de aprovechamiento	47,06%	88,24%
Porcentaje de comparación de mejoramiento	26,21%	

Análisis: En conclusión, los resultados reflejan un avance importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de Lenguaje y Literatura. Por cuanto, se evidenció un aumento notable en las calificaciones (8,24%) de los estudiantes y un alto porcentaje de aprovechamiento (88,24%). Estos hallazgos destacan la importancia de utilizar CANVA, la cual se adapta a las necesidades y potencialidades de los estudiantes para mejorar continuamente la enseñanza de esta asignatura, garantizando así un desarrollo integral en las competencias lingüísticas de los estudiantes.

Validación desde la perspectiva del docente de Lengua y Literatura

Dificultades de Aprendizaje Identificadas

Al inicio del período evaluado, los estudiantes presentaban dificultades en comprensión lectora, producción escrita, análisis literario y comunicación oral. Esto se reflejó en sus calificaciones, donde la mayoría obtuvo entre 5 y 6 puntos, ubicándose en el criterio de "próximo a alcanzar".





Impacto del Uso de CANVA en el Rendimiento Académico

Según el docente, la implementación de CANVA en el proceso de enseñanza tuvo un impacto positivo en el aprendizaje. Se observó una mejora significativa en las calificaciones finales, con 12 de 17 estudiantes alcanzando el nivel más alto de rendimiento. Además, el uso de esta herramienta digital no solo fortaleció sus habilidades en lectura, escritura y comunicación, sino que también fomentó el trabajo colaborativo, aspecto que previamente resultaba molesto para ellos.

Análisis y Conclusión

Esta experiencia evidencia la importancia de integrar las TIC, como CANVA, en la enseñanza de Lengua y Literatura para adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes. Además, refuerza la idea de que el uso de entornos digitales puede mejorar el rendimiento académico y fomentar un aprendizaje más autónomo y colaborativo dentro del aula.

Validación de expertos

La validación de la propuesta, se llevó a efecto mediante el juicio de dos expertos en el área de Lengua y Literatura e Informática. Es relevante mencionar que, los docentes poseen 15 y 20 años de ejerciendo su profesión, esto da fe de su capacidad y formación profesional lo cual es altamente aceptado para confiar en sus criterios de evaluadores. En el anexo 5 se muestran los datos de estos expertos. Asimismo, se le suministró dos tipos de evacuación, el primero es la general para cada uno de los aspectos que constituye cada actividad y constituido por cuatro criterios: 1. Materiales y Actividades en CANVA; 2. Comunicación y Colaboración; 3. Evolución Positiva del Rendimiento Académico, y 4. Compromiso y Motivación.

La segunda evaluación corresponde a los siguientes criterios: Claridad, Coherencia, Relevancia y Suficiencia.

A continuación, se expone los resultados de los expertos en la evaluación general de la propuesta. (Anexo 7)





De acuerdo con los resultados se pudo apreciar que los expertos coinciden en que la aplicación de la propuesta fue efectiva, no obstante, en dos criterios, aun cuando las puntuaciones se mantuvieran en las altas y se consideran que necesitan mejorar esos resultados, concretamente en: Fomento de la Interacción y en la Motivación intrínseca. Por lo que se concluye que, el calor de aceptación es muy alta, lo que permite afirmar que se logró el objetivo de la investigación: Aplicar la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en los estudiantes de primer año BGU paralelo “A” de la Unidad Educativa “Otto Sharnow”

Segunda validación de los expertos

Se efectuó esta Validación de expertos por Claridad, Coherencia, Relevancia y Suficiencia, la cual se ubica en el anexo 8, donde se evidenció que, los indicadores de calidad de la propuesta se obtuvieron que los mismos cumplen con cada uno de ellos, otorgándole la científicidad de ser efectiva al momento de culminarse su aplicación. En la evaluación realizada por los expertos, se destaca una percepción positiva en relación con la claridad y coherencia de la propuesta presentada. Ambos expertos coincidieron en que la redacción fue clara, lo que facilitó la comprensión del contenido. Además, la estructura de las actividades propuestas mostró una coherencia efectiva en el uso de CANVA, lo que sugiere que las herramientas digitales fueron bien integradas en el proceso educativo. De esta manera se concluye que la efectividad de CANVA en la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Otto Sharnow” en el período 2023 – 2024 fue efectiva, porque cumplió como cada indicador de manera altamente satisfactoria.



CONCLUSIONES

1. El marco teórico elaborado en el estudio, aportó conocimientos acerca de los beneficios de la herramienta digital CANVA como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura. De ahí que, los hallazgos de la indagación bibliográfica, unida a las técnicas de recolección de datos, conducen a concluir que la herramienta CANVA fomenta el aprendizaje activo y colaborativo en el aula, lo que incide en el mejoramiento de la retención de información y fomentando la creatividad, por ende, en la enseñanza en esta asignatura.
2. En cuanto al objetivo diagnosticar en los estudiantes de 1er año BGU paralelo “A” las dificultades que presentan en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura al no utilizar material didáctico elaborado con herramientas digitales, se concluye que presentan, mayormente deficiencias en lectura y escritura, no obstante, en comunicación oral, aun cuando se mantuvieron en porcentajes bajos, se evidenciaron algunos casos con dificultades en este aspecto. Donde la mayoría se ubican entre los 4 y 6.99 puntos, porque las insuficiencias en lectura y escritura, les impide mejorar ese rendimiento. Solamente un estudiante se situó en 9 puntos, y pocos en 7 y 8 puntos. Lo que se concluye que los estudiantes presentan serias dificultades en lectura y escritura.
3. El diagnóstico inicial, permitió alcanzar el objetivo específico de diseñar material didáctico con el uso de la herramienta digital CANVA. Para lo que se diseñaron 5 actividades, las cuales deben ser realizadas entrando al link que contienen cada una y que redirige a los estudiantes a CANVA. Además, de las evaluaciones individuales, colectivas y retroalimentación, donde las acciones de ir a otras plataformas educativas como complemento optimizan la experiencia en CANVA, por ende, las de aprendizaje y enseñanza.
4. Por último, el objetivo evaluar la efectividad de CANVA se logró a través de la validación de la propuesta. Donde, a través de una evaluación a los estudiantes posterior a su implantación demostró que su rendimiento mejoró significativamente. Por otra parte, el docente la valoró como efectiva al igual que los expertos.



RECOMENDACIONES

1. El análisis del marco teórico, evidenciaron la necesidad de profundizar en estudios que aborden el mejoramiento del área de Lengua y Literatura desde una perspectiva de uso de la tecnología. Por lo que se recomienda evaluar de manera exhaustiva los beneficios de CANVA, así como de otras plataformas que se ajusten a las necesidades de los estudiantes.
2. En virtud que el diagnóstico inicial de los estudiantes se ubicó en niveles bajo de rendimiento académico, motivado a ello se recomienda a los docentes adoptar estrategias y metodologías utilizando las TIC y plataformas educativas como CANVA para dinamizar la enseñanza y motivar a los estudiantes a superar sus dificultades en Lengua y Literatura.
3. El diseño de material didáctico con el uso de la herramienta digital CANVA para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de 1er año BGU, fue efectivo, pero se recomienda que el mismo sea adoptado a las necesidades de otros grupos de estudiantes a quienes se les aplique, con la finalidad de lograr el mismo resultado de efectividad.
4. Aun cuando la validación de la propuesta fue positiva demostrado con ello su efectividad. Se recomienda que mientras se aplica en otros estudiantes se realicen evaluaciones continuas durante su implementación, con la finalidad realizar modificaciones de ser necesario, y así asegurar resultados igualmente positivos.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, M. (2020). El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(1), 51-74
<https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1226>.
- Alegre, M., Demuth, P., & Navarro, V. (2019). El aprendizaje invertido en la formación en Medicina. Miradas estudiantiles sobre la estrategia didáctica de aula inversa. *Revista de Educación* (18), , 397-415
https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/3771.
- Ampuero, N. (2022). Enseñanza aprendizaje: Síntesis del análisis conceptual desde el enfoque centrado en procesos. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, vol. Esp. 28, núm. 6, , pp. 126-135, <https://www.redalyc.org/journal/280/28073815009/html/>.
- Aranguren, G., & Zurita, M. (2021). Impacto de la aplicación del aprendizaje cooperativo en aulas de Educación Básica. *Paradigma*, 42(2), ,
<http://revistaparadigma.online/ojs/index.php/paradigma/article/view/1081/1017>.
- Arcentales, M., García, D., Cárdenas, N., & Erazo, J. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología Año VI. Vol. VI. N°3*,
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8318340>.
- Arias, F. (2017). *El proyecto de Investigación* (Séptima ed.). Caracas 7ma edición, Venezuela: Epísteme https://kupdf.net/download/el-proyecto-de-investigacion-fidias-arias-7ma-edic-2016pdf_5a1b4afde2b6f5e526da642c_pdf.
- Arias, M., Gutiérrez, C., & Rodríguez, J. (2021). *La Gamificación: propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural* . Bogotá, D.C., Colombia: Universidad Cooperativa de Colombia.





- Ayala, C. (2016). *Diagnóstico del uso de las TIC's en la Escuela Primaria Asunción Ocotlán*. México: Universidad del Mar, México.
- Aycart, F. (2019). Aprendizaje invertido como un enfoque para la calidad formativa universitaria en Ecuador. *Conrado*, 15(68), 14 - 21
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000300014&lng=es&tlng=es.
- Bergmann, J. y Sams, A. (2016). *Dale la vuelta a tu clase. Lleva tu clase a cada estudiante en cualquier momento y cualquier lugar*. España : Ediciones SM 2014.
- Bernal, C. (2017). *Metodología de la Investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Guatemala. Cuarta edición: Prentice Hall.
<https://www.freelibros.me/metodologia-de-la-investigacion/metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-cesar-bernal>.
- Bolibekova, M., Jalolova, S., Nematov, O., & Tangriyev, V. (2020). The importance of modern methods and technologies in learning english. . *Journal of Critical Reviews*, 7(6), , 143-148. <https://doi.org/10.31838/jcr.07.06.28>.
- Bonilla, M. (2016). *Globalización y Nuevas tecnologías: Retos y Nuevas Reflexiones*. Madrod, España: Foto JAE.
- Buil, M., Casanovas, M., Ruiz, N., & Filho, W. (2019). Flipped classroom as an active learning methodology in sustainable development curricula. *Sustainability (Switzerland)*, 11(17), <https://doi.org/10.3390/su11174577>.
- Cabero, J. (. (2017). *Teoría Tecnología Educativa (TE)*. España. Sevilla. Tercera edición: MAD-Eduforma-Trillas.
- Cabero, J. (2017). *Teoría Tecnología Educativa (TE)*. España: MAD-Eduforma-Trillas.
- Cabrera, A. (2021). *La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria* . México: Universidad Autónoma de Nuevo León.





- Cabrera, E., & Tapia, S. (2023). Aprendizaje colaborativo aplicado en la enseñanza de la lengua y literatura: potenciando la participación y el desarrollo de competencias. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar* 7(3), DOI:10.37811/cl_rcm.v7i3.6408.
- Cabrera, Y., Vizcaino, A., Díaz, J., López-González, E., López-Cabreara, E., & Puerto, A. (2022). Habilidades de aprender a aprender en los estudiantes de medicina desde la percepción de los profesores. *Medisur vol.18 no.4 Cienfuegos jul.-ago, 18(4)*, pp. 621-630 http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2020000400621&lng=es. Epub 02-Ago-2020.
- Calle, J., & Naula, C. (2024). Revisión literaria de la metodología aprendizaje basado en proyectos en el aprendizaje significativo de las Ciencias Naturales. *V Congreso Internacional de Educación UNAE* (págs. 157-173). <https://congresos.unae.edu.ec/index.php/vcongresoeducacion/article/download/774/641>.
- Camana, R. (2019). *Herramientas tecnológicas y su relación en el proceso enseñanza-aprendizaje en la formación académica superior*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Cantuña, A., & Canar, C. (2020). Revisión sistemática del aula invertida en el Ecuador. *Estud. pedagóg. [online] vol.46, n.3, pp.45-58* <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000300045>.
- CANVA. (2021). *Cómo crear un aula virtual con Canva para Educación*. Obtenido de https://www.canva.com/es_mx/educacion/
- Castells, M. (2017). *La galxia internet*. España. 2da edición: Plaza y Janés S.A.
- Chávez, C. (2024). Integración de tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de entornos virtuales de aprendizaje. *Didasc@ lia: Didáctica y Educación, 15(1)*, , 418-448. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9385151>.





- Chiriboga, M., Lituma, J., Fernández, N., & Auquilla, D. (2022). El refuerzo académico en Lengua y Literatura: percepciones de actores educativos desde la praxis virtual. . *Runae*, 23-36., <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/runae/article/view/707>.
- Cornejo, J. (2024). *Estrategia didáctica para desarrollar el aprendizaje significativo en los estudiantes de biología de quinto grado de secundaria de una institución educativa privada de Lima*. Lima, Perú: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Correa, D., & Pérez, F. (2022). Los modelos pedagógicos: trayectos históricos. *Debates por la Historia*, vol. 10, núm. 2 Julio-Diciembre, pp. 125-154 DOI: <https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v10i2.860>.
- Cruz, E. (2017). *Aplicación de plataforma CANVAS y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del tercero de bachillerato especialización informática de la Unidad Educativa Babahoyo, cantón Babahoyo, Provincia De Los Ríos*. Babahoyo de Los Ríos: Universidad Técnica de Babahoyo.
- Cuadro, V. (2021). *El aprendizaje colaborativo y su incidencia en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de los décimos años aplicado a la asignatura de lengua y literatura*. Ecuador: PUCESE.
- Cuenca, G. (2022). *Aprendizaje significativo de ciencias naturales en cuidado del medio ambiente, quinto grado, Escuela de Educación Básica 14 de julio, 2021-2022*. Ecuador: Universidad Técnica de Machala.
- Echeverría, J. (2017). *Las nuevas tecnologías en la enseñanza*. Akal: España. 2da edición.
- Ferreira, A. (2020). *Estrategias de enseñanza en la virtualidad*. Río Cuarto: Universidad Nacional de Río Cuarto.
- Freire, D. (2022). *Didáctica virtual para el desarrollo del aprendizaje significativo en la asignatura de Biología*. Quito-Ecuador: Universidad Tecnològica Indoamèrica.



- Fundora, P., Rodríguez, L., & Herrera, Y. (2023). La enseñanza del inglés a través de las plataformas digitales en la Universidad de Artemisa, Cuba. *Revista Científica de FAREM-Estelí* 12(46), DOI: <https://doi.org/10.5377/farem.v12i46.16484>.
- Gil, J., Alfonso, A., Meléndez, R., y Páez, M. (2021). Una concepción didáctica del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Matemática Superior I en la carrera Contabilidad y Finanzas. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, IX(1), pp. 63-72 DOI: <https://doi.org/10.26423/rcpi.v9i1.403>.
- Gómez, L., Geremich, M., & De Franco, P. (2022). Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. . *Revista Qualitas*, 23(23), , 001-011. <https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/download/117/183>.
- González, F. (2020). Demandas metodológicas y epistemológicas para avanzar en el estudio de la subjetividad desde una perspectiva cultural-histórica. . *Revista Cult Psychol* 26(3) , 562–77. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1354067X19888185>.
- Guachilema, M., Samaniego, G., Pacheco, M., & Michuy, C. (2021). Modelo de estrategias de enseñanza para fortalecer el aprendizaje significativo en las Ciencias Naturales de la Educación Básica Superior. . *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(5), 9247-9275. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/986>.
- Guadalupe, J., & Villalba, M. (2022). *Análisis de las causas que influyen en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Particular Adventista Ciudad de Quito durante la pandemia del COVID-19 en el periodo académico 2020-2021*. Quito-Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito.
- Guiñansaca, D. (2022). *Estrategia de aprendizaje significativo en Biología con uso de plataformas virtuales en BGU dentro de UE Luis Cordero*. Ecuador: Universidad Nacional de Educación.





- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.
- Hurtado, A. (2020). Los nuevos paradigmas educativos en tiempos de la pandemia . *Revista de Educación & Pensamiento*, 4-5.
- Ilbay, T., & Montoya, E. (2023). El aprendizaje cooperativo y la expresión oral en los niños de Quinto Año de Educación Básica. *Pol. Con. (Edición núm. 84) Vol. 8, No 7*, DOI: 10.23857/pc.v8i7.
- Jinez, J. (2020). *Los juegos verbales como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los estudiantes del 3er grado de la Institución Educativa Adventista Maranatha, Pucallpa, 2020*. Lima, Perú: Universidad Peruana Unión.
- Joya, C., & Suárez, P. (2020). Aprendizaje por descubrimiento en sistemas de puntos y rectas notables del triángulo. . *Praxis & Saber*, 11(26) e9880., <https://doi.org/10.19053/22160159.v11.n26.2020.9880>.
- León, X., Mendoza, M., & Gilar, R. (2021). Clima de aula y rendimiento académico: apuntes en torno al contexto universitario. *Revista Venezolana de Gerencia (RVG) Año 26 Número Especial 5*, 140-156 <https://doi.org/10.52080/rvgluz.26.e5.10>.
- López, L. (2022). *El aula invertida en el aprendizaje de mecanizado por arranque de viruta* . Ambato: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Martínez, J., Ferrás, Y., Bermúdez, L., Ortiz, Y., & Pérez, E. (2020). Rendimiento académico en estudiantes Vs factores que influyen en sus resultados: una relación a considerar. *EDUMECENTRO Vol.12 (4)* , 105-121.
- Mero, N. (2023). *Estrategia didáctica sustentada en la investigación dirigida para el aprendizaje significativo de la herencia biológica*. Ecuador: Universidad Estatal del Sur de Manabí.



- Ministerio de Educación del Ecuador . (2019). *Curriculo de Educación General Básica - Subnivel Media* . Obtenido de <https://www.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Media.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil*. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/10/Instructivo_para_evaluacion_estudiantil_2013.pdf
- Moreira, H., & Bravo, R. (2022). Estrategias didácticas creativas que inciden en el aprendizaje significativo en ambientes virtuales de lengua y literatura. *Revista Innova Educación*, 4(4), , 167-177. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8642372>.
- Orozco, E. (2021). *Lectoescritura en el bachillerato y la universidad. Una propuesta didáctica*. México. Primera edición: Universidad Veracruzana.
- Pachay, M., Rodríguez, M., & Vera, L. (2020). Aprendizaje cooperativo una metodología activa innovadora. . *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*. (3), <https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/08/aprendizaje-cooperativo.html>.
- Palella, S., & Martins, F. (2017). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. Caracas Venezuela, 7ma edición: FEDUPEL.
- Parcerisa, L., Jacovkis, J., Rivera, P., & Herrera, G. (2022). Corporaciones tecnológicas, plataformas digitales y privacidad: comparando los discursos sobre la entrada de las BigTech en la educación pública. *Revista Española de de Educación Comparada*, 2022, num. 42,, p. 221-239. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/193230>.
- Pazmiño, M., Chasi, M., Ortiz, E., & Barrera, P. (2022). Herramienta tecno pedagógica en la metacognición, la comprensión lectora y el aprendizaje significativo en estudiantes de básica superior. . *Explorador Digital*, 6(4),, 100-125. <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/exploradordigital/article/view/2359>.





- Pecori, K. (2021). Aula Invertida y Pensamiento Crítico. . *Journal Latin American Science*, 2. , 463-488. <https://doi.org/10.46785/lasjournal.v5i2.90>.
- Pereira, K. (2023). *Los proyectos interdisciplinarios en el aprendizaje significativo de la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes de sexto grado de educación general básica de la Unidad Educativa “Hispano América”, de la provincia de Tungurahua*. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Pinargote, S., & Meza, H. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje oral en los niños del nivel preescolar . *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Vol. 26 Núm. Extraordinario*, 551–576. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1676>.
- Punina, J., & Erreyes, H. (2020). La motivación intrínseca en el aprendizaje significativo. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(6), , 99-116. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7518090>.
- Quilumba, L. (2022). *El aprendizaje basado en problemas para el desarrollo del bloque de matemática “Algebra y Funciones” en octavo de básica en la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Marianita de Jesús, año lectivo 2021-2022*. Ibarra, Ecuador: Universidad Técnica del Norte .
- Ramírez, W., y Barajas, J. (2017). Uso de las plataformas educativas y su impacto en la práctica pedagógica en instituciones de educación superior de San Luis Potosí. Edutec. . *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (60), 12-25.
- Reyes, M. (2024). *Integración de realidad virtual y realidad aumentada en enseñanzas artísticas mediante Google Art & Culture*. Universidad Miguel Hernández de Elche.
- Reyes, Y., Villafuerte, J., & Zambrano, D. (2020). Aula Invertida en la Educación Básica Rural. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCalE) Vol. 8, núm. 1*, <http://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3148>.
- RGLOEI. (2012). *Reglamento de General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural* . Obtenido de Decreto Ejecutivo 1241, publicado en el Suplemento del Registro Oficial





No. 754 de 26 de julio: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Reglamento-General-a-la-Ley-OrgAnica-de-Educacion-Intercultural.pdf>

- Rincón, F. (2020). Análisis de la aplicación de la teoría cognitiva de Jerome Bruner como mecanismo para fortalecer la conducta ambiental en los estudiantes del Grado Segundo de la Institución. *Revista tecnológica educativa, docentes 2.0. volumen 9 N° 1*, <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/issue/view/21>.
- Rizo, M. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi-Ensayos 6(12)*, 6(6), 1-12 DOI: <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v6i12.10117>.
- Robles, E., & Zambrano, J. (2022). Estrategia metodológica para fortalecer el aprendizaje significativo de lectura en los estudiantes. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(9), 222-263. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9401585>.
- Rodríguez, G. (2019). *Enseñanza de la escritura*. Lima: Universidad Nacional de Educación.
- Romero, R. (2022). *Estrategias pedagógicas para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de la lectoescritura*. Corporación Universidad de la Costa.
- Roncancio, C. (2019). *Evaluación de los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) de la universidad Santo Tomás Bucaramanga (Colombia) mediante la adaptación y aplicación del sistema learning object review instrument (Lori)*. Colombia: Universitas Balearica.
- Ruíz, L., & Intriago, W. (2022). El uso de la herramienta tecnológica CANVA como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la Escuela Fiscal Lorenzo Luzuriaga. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, vol. 6, núm. 11, pp. 75-90, DOI: <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>.
- Ruz, C. (2020). Educación virtual y enseñanza remota de emergencia en el contexto de la educación superior técnico-profesional: posibilidades y barreras. *REVISTA SABERES*





EDUCATIVOS, 6, 128-143.,
<https://revistas.uchile.cl/index.php/RSED/article/view/60713>.

Saltos, I., Rojas, R., Saca, J., & Tituaña, M. (2017). *Modelos pedagógicos utilizados por las docentes contratadas del internado rotativo de la Carrera de Enfermería de la Universidad Central del Ecuador durante el periodo académico octubre 2016- marzo 2017*. Quito, Ecuador: Universidad Central del Ecuador.

Sanabria, I. (2020). Educación virtual: oportunidad para “aprender a aprender”. *ANÁLISIS CAROLINA* (42), 1-14 <https://www.fundacioncarolina.es/wp-content/uploads/2020/07/AC-42.-2020.pdf>.

Sánchez, A. (2023). *Estrategia de evaluación para el aprendizaje significativo del tema: deterioro ambiental y sus consecuencias en la pérdida de la biodiversidad (Doctoral dissertation)*. UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO.

Santillana, J. (2022). Flipped Classroom: ¿Enfoque o Metodología? . *Revista Científico-Académica Multidisciplinaria* v. 7, n. 2, 2039-2059
<http://dx.doi.org/10.23857/pc.v7i2.3695>.

Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, , 53.

Tarco, L., & Contreras, G. (2023). Aprendizaje cooperativo en el pensamiento crítico de estudiantes universitarios, Cusco 2022. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar Volumen 7, Número 2*, https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5941.

Tébar, L. (2018). *El perfil del profesor mediador*. Madrid España: Aula XXI/Editorial Santillana.

Tipantuña, C. (2020). *Los MOOC´s y su relación en el proceso enseñanza aprendizaje*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

Tomala, X., & Jara, J. (2020). *Proceso de enseñanza-aprendizaje bajo modalidad virtual en estudiantes de quinto de educación General Básica en la Institución “Hogar De Jesús”* . Ecuador: Universidad de Guayaquil.





- Vargas, D. (2021). *Aprendizaje basado en problemas y su influencia en el aprendizaje de sistema de ecuaciones lineales 2x2 en los estudiantes del 9-4 de la Institución Educativa Nuestra Señora de Los Dolores de Manare de Villanueva Casanare 2019-Colombia*. Lima – Perú: Universidad Norbert Weiner.
- Vargas, K. (2020). *Enseñanza aprendizaje virtual en tiempos de pandemia* . Jipijapa – Manabí Ecuador: Universidad Estatal del Sur de Manabí.
- Velasco, M., Calderón, S., Togra, M., & Gavilanes, X. (2024). Entornos virtuales de aprendizaje: Innovación y desafíos en la educación contemporánea. *Revista Imaginario Social*, 7(4)., <http://www.revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/236>.
- Velástegui, P. (2019). Plataformas virtuales y su impacto en la Educación Superior. . *Explorador Digital*, 1(4), 5-21.
- Vélez, K. (2021). Aprendizaje de lengua y literatura mediante rúbricas de evaluación. . *Sociedad & Tecnología*, 4(2), , 174-190. <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/103>.
- Vera, J. (2021). *Aprendizaje basado en problemas para la comprensión lectora en estudiantes de noveno grado en una Institución Educativa, Guayaquil 2021*. Perú: Universidad César Vallejo .
- Vergara, G., Sierra, L., & Doria, M. (2022). *Estrategias didácticas desde la perspectiva psicogenética de Emilia Ferreiro para la enseñanza de la escritura*. Colombia: Universidad de Córdoba.
- Vidal, M. (2020). Estrategias didácticas para la virtualización del proceso enseñanza aprendizaje en tiempos de COVID-19. *Revista Cubana de Educación Médica Superior*, 34(3), 34(3), <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=100527>.
- Viera, F. (2022). *Aula invertida como estrategia del proceso de enseñanza-aprendizaje de ecuaciones en estudiantes de décimo año*. Ambato-Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Villarruel, R., Tapia, K., & Cárdenas, J. (2020). Determinantes del rendimiento académico en la educación media en Ecuador. *Revista Economía y Política*, núm. 32,, <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=571163421008>.



La Universidad para todos

