



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

REPÚBLICA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS  
DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON  
MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA

PLAN DE CAPACITACIÓN SOBRE HERRAMIENTAS DIGITALES COMO  
ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE  
PARA DOCENTES DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA

Autores:

**Benites Cevallos Paúl Sebastian**

**Gorotiza Cruz Elena Annabelle**

Tutora:

**Mgtr. Lorena Bodero**

ECUADOR

2024



## DEDICATORIA

*Dedico este proyecto a mi Familia, Mercedes Gorotiza y Carolina Sosa, por ser el pilar fundamental en los proyectos personales y profesionales a lo largo de mi vida, a mi jefecito Don Vicente Benites, por incluirme en su equipo, debido a que, si la vida no lo hubiera puesto en mi camino, mi proyecto de cuarto nivel hubiera tardado más en desarrollarse. Gracias*

*Annabelle Gorotiza*

*Dedico este trabajo a mi familia, quienes me han escuchado pacientemente hablar y trabajar en la madrugada y a mis amistades tanto personales como laborales que me han acompañado hasta la hora de cierre de mi lugar de trabajo; sin ellos mi motivación para poder culminar este proyecto no hubiera sido la misma y a mi perrito Max que estuvo a mi lado hasta el cansancio.*

*Paúl Benites*



## AGRADECIMIENTO

*Agradezco primero a Dios por darme salud y fuerzas para culminar este proyecto, a mi familia nuevamente, por ser mi soporte y guía en cada paso que he dado en mi vida, a todos los docentes, tutores de UBE por sus enseñanzas y ampliar más mis conocimientos educativos, a mi jefecito nuevamente por soportarme en todo este trayecto, tanto laboral como estudiantil, a mi compañero Paul B. y a la Miss Sandrita por su apoyo en este proceso.*

*Annabelle Gorotiza*

*Agradezco nuevamente a Dios sobre todas las cosas por darme un día más vida llena de salud y alegría junto a mis seres queridos, especialmente por permitirme alcanzar un logro más en mi vida personal y profesional, a mi papá, quien también es mi jefe en mi trabajo, por permitirme desenvolverme en mis estudios y trabajo al mismo tiempo, a mi hermana por preocuparse de mi bienestar durante este proceso académico y a mi mamá por haberme apoyado incondicionalmente en todo lo que deseo alcanzar, a mis docentes quienes me han enseñado y acompañado durante este proceso de la maestría, a mi compañera Annabelle G. por ser comprensible y paciente con mi aporte académico y a mi pareja que me ha apoyado con ideas de cómo desarrollar de mejor manera mi proyecto acompañándome en las madrugadas.*

*Paúl Benites*



## RESUMEN

El presente proyecto está dirigido a aquellas personas interesadas en utilizar la tecnología en las aulas de clase, tal y como lo desean los capacitadores o en concreto los docentes del área de Lengua y Literatura de E.G.B de la Escuela Fiscal de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado”, donde se busca que la integración de las herramientas digitales se tome como una estrategia didáctica en la enseñanza aprendizaje, esto radica desde la pandemia COVID 19, donde los docentes tuvieron que adaptarse a la virtualidad como parte de su formación; más, sin embargo, actualmente continúan existiendo docentes que prefieren adoptar el método tradicional en sus clases, resistiéndose al cambio digital debido a la reincorporación de la presencialidad. El objetivo del proyecto es diseñar un plan de capacitación sobre el uso de herramientas digitales, con el afán de integrar estrategias de aprendizajes innovadoras dentro del aula tomando un enfoque cuantitativo, donde la problemática trata sobre el temor o desconocimiento que tienen los docentes al usar la tecnología. Se emplea el tipo de investigación descriptiva y documental, indagando referencias de otros estudios similares y utilizando los métodos de investigación de análisis, descriptiva, cuantitativa, inductiva y deductiva, profundizando desde lo general con el tema de la capacitación, hasta lo particular con los procesos de enseñanza digital. Se utilizó el instrumento del cuestionario y se empleó la técnica de la encuesta a través de la herramienta Google Forms, mismos que se realizaron tomando una población de 17 docentes y 321 estudiantes; y muestra de 17 docentes y 30 estudiantes. En cuanto a la propuesta, se desarrolla el plan de capacitación sobre el uso de herramientas digitales para ampliar las enseñanzas de los docentes incluyendo estrategias didácticas digitales para trabajos colaborativos con los estudiantes.

**Palabras claves:** Habilidad pedagógica, Aprendizaje en línea, Docencia, Formación, Educación Básica.



## ABSTRACT

This project is aimed at those interested in using technology in the classroom, as desired by the trainers or specifically by the teachers of the Language and Literature area of E.G.B. of the Fiscal School of Basic General Education "Pedro Vicente Maldonado", where it is sought that the integration of digital tools is taken as a didactic strategy in teaching and learning. This is rooted in the COVID 19 pandemic, where teachers had to adapt to virtuality as part of their training; However, there are currently teachers who prefer to adopt the traditional method in their classes, resisting digital change due to the reincorporation of face-to-face classes. The objective of the project is to design a training plan on the use of digital tools, with the aim of integrating innovative learning strategies within the classroom taking a quantitative approach, where the problem deals with the fear or lack of knowledge that teachers have when using technology. The type of descriptive and documentary research is used, investigating references from other similar studies and using the methods of analysis, descriptive, quantitative, inductive and deductive research, deepening from the general with the subject of training, to the particular with the processes of digital teaching. The questionnaire instrument was used and the survey technique was used through the Google Forms tool, which were carried out taking a population of 17 teachers and 321 students; and a sample of 17 teachers and 30 students. As for the proposal, the training plan is developed on the use of digital tools to expand the teachings of teachers including digital didactic strategies for collaborative work with students.

**Keywords:** Pedagogical skills, Online learning, Teaching, Training, Basic Education.



## INDICE GENERAL

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
Justificación del Problema .....	1
Planteamiento del Problema.....	2
Precisión del Tema .....	4
Objeto de la Investigación .....	5
Objetivo General .....	5
Preguntas Científicas.....	5
Idea a Defender General .....	5
Declaración de las Variables o Categorías de la Investigación a Declarar/ Dimensiones .....	5
Objetivos Específicos de la Investigación .....	6
Identificación de los Métodos a Emplear.....	6
Declaración de Población y Muestra.....	6
Declaración del Tipo de Investigación.....	6
Principales Aportes .....	7
Importancia, Necesidad Social, Novedad y Actualidad Científica.....	7
Descripción Breve del Contenido de los Capítulos que Integran el Informe del Trabajo de Titulación .....	8
<b>CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>9</b>
1.1. Antecedentes .....	9
1.2. La Formación .....	11
1.3. Antecedentes de la Capacitación .....	11
1.4. La Capacitación .....	12
1.4.1. La Capacitación en el Desarrollo Docente.....	12
1.4.2. Importancia de Involucrar un Plan de Capacitación en las Instituciones	13
1.4.3. ¿Cómo Generar un Plan de Capacitación? .....	13
1.4.4. Fases del plan de capacitación .....	14
1.5. ¿Qué son Herramientas Digitales? .....	16
1.5.1. Las herramientas Digitales y su Avance en el Siglo XXI .....	16
1.6. Brechas Digitales en la Enseñanza de E.G.B.....	17
1.7. Nativos Digitales .....	17
1.8. Inmigrantes Digitales .....	18
1.9. ¿Qué es Alfabetización Digital? .....	18
1.10. La Desigualdad Digital en las Instituciones. ....	18
1.11. Beneficios en el Aprendizaje en el Uso de Herramientas Digitales .....	19



1.11.1.	Herramientas Digitales:.....	19
1.12.	El Constructivismo.....	28
1.12.1.	Beneficios del Modelo Constructivista Basado en la Enseñanza Digital 28	
1.13.	Estilos de Aprendizajes .....	29
1.13.1.	Estilo de Enseñanza de los Docentes .....	29
1.13.2.	Estilo de Aprendizaje en los Estudiantes .....	29
1.14.	Metodologías Activas .....	30
1.15.	Retos que Tiene la Educación con el Uso de las Herramientas Digitales ..	31
1.16.	Tecnología Aplicada en la Enseñanza de Lengua y Literatura .....	31
1.17.	Aprendizaje Mediado por Tecnología en el Área de Lengua y Literatura ...	32
1.18.	Fundamentación Legal .....	33
1.18.1.	LOEI Y Constitución Intercultural .....	33
<b>CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO .....</b>		<b>35</b>
2.1.	Conceptualización y Operacionalización de las Variables y Categorías .....	35
	Variable independiente: .....	35
	Variable dependiente .....	35
2.1.	Enfoque de la Investigación.....	36
2.2.	Alcance de la Investigación .....	37
2.3.	Declaración y Justificación del Tipo de Investigación .....	37
2.3.1.	Tipo Descriptivo .....	37
2.3.2.	Tipo de Investigación Documental .....	38
2.4.	Métodos Empleados y sus Propósitos en el Contexto de Investigación .....	38
2.4.1.	Método de Análisis – Síntesis .....	38
2.4.2.	Método Descriptivo.....	38
2.4.3.	Método Cuantitativo.....	39
2.4.4.	Método Inductivo – deductivo.....	39
2.4.5.	Métodos de Nivel Empíricos.....	39
2.4.6.	Métodos de Nivel Matemáticos Estadísticos .....	39
2.5.	Instrumentos Derivados de la Metodología Seleccionada.....	39
2.5.1.	Instrumentos de Investigación.....	40
2.6.	Delimitación de la Población y la Muestra. Justificación del Tipo de Muestreo 40	
2.6.1.	La Población .....	40
2.6.2.	La Muestra .....	40
2.6.3.	Justificación del Tiempo de Muestreo .....	40



2.6.4.	Instrumentos de investigación .....	41
2.7.	Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo al alcance e intereses de la investigación. ....	41
2.7.1.	Etapas de Diagnóstico Inicial .....	41
2.7.2.	Etapas de Diagnóstico Inicial .....	42
2.7.3.	Etapas de Diagnóstico Inicial .....	48
2.7.4.	Etapas de Diagnóstico Inicial .....	48
2.8.	Presentación de los resultados del estudio diagnóstico .....	50
<b>CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....</b>		<b>51</b>
3.1.	Presentación de la Propuesta .....	51
3.2.	Propósitos de la Propuesta.....	51
3.3.1.	Objetivo General.....	51
3.3.2.	Objetivos Específicos .....	51
3.3.	Fundamentación de la Propuesta.....	52
3.4.	Características de la Propuesta .....	52
3.5.	Ideas Básicas.....	53
3.6.	Justificación de la Propuesta .....	53
3.7.	Estructura y Dinámica de los Componentes Propuesta .....	53
3.7.1.	El Alcance de la Propuesta .....	55
3.8.	Demostración Ejemplificada Sobre la Propuesta.....	55
3.9.	Formas de Aplicación, Implementación y Evaluación.....	76
3.10.	Recursos que se Utilizaron en la Propuesta.....	77
3.11.	Validación de los Expertos .....	77
3.11.1.	Análisis de la validación.....	77
3.12.	Beneficiarios .....	78
3.13.	Cierre .....	78
<b>CONCLUSIONES.....</b>		<b>79</b>
<b>RECOMENDACIONES .....</b>		<b>80</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>		<b>81</b>



## INDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Ventajas y Desventajas de Padlet .....	20
<b>Tabla 2</b> Ventaja y Desventaja de Canva .....	23
<b>Tabla 3</b> Ventaja y Desventaja de Mentimeter.....	25
<b>Tabla 4</b> Ventajas y Desventajas de Educaplay .....	27
<b>Tabla 5</b> Bloques curriculares del área de Lengua y Literatura .....	31
<b>Tabla 6</b> Herramientas digitales en la clase de Lengua y Literatura .....	32
<b>Tabla 7</b> Operacionalización de las Variables .....	35
<b>Tabla 8</b> Fuentes de Investigación .....	41
<b>Tabla 9</b> Descripción general del curso a capacitar .....	55
<b>Tabla 10</b> Detalles de las actividades de la capacitación .....	56

## INDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Fases de la capacitación dentro de una Institución.....	14
<b>Figura 2</b> Insertando muro en Padlet .....	21
<b>Figura 3</b> Opciones de insertar un post en el muro de Padlet .....	21
<b>Figura 4</b> Insertando grabación de voz en muro de Padlet .....	22
<b>Figura 5</b> Página de inicio de la herramienta Canva .....	24
<b>Figura 6</b> Página de inicio de Mentimeter .....	26
<b>Figura 7</b> Recursos didácticos de Educaplay .....	28



## LISTADO DE ANEXOS

<b>Anexo 1</b> Encuesta aplicada a los docentes realizada en Google Forms .....	85
<b>Anexo 2</b> Tabulación de la pregunta número 1 de la encuesta aplicada para docentes .....	87
<b>Anexo 3</b> Tabulación de la pregunta número 2 de la encuesta aplicada para docentes .....	87
<b>Anexo 4</b> Tabulación de la pregunta número 3 de la encuesta aplicada para docentes .....	88
<b>Anexo 5</b> Tabulación de la pregunta número 4 de la encuesta aplicada para docentes .....	88
<b>Anexo 6</b> Tabulación de la pregunta número 5 de la encuesta aplicada para docentes .....	88
<b>Anexo 7</b> Tabulación de la pregunta número 6 de la encuesta aplicada para docentes .....	89
<b>Anexo 8</b> Tabulación de la pregunta número 7 de la encuesta aplicada para docentes .....	89
<b>Anexo 9</b> Tabulación de la pregunta número 8 de la encuesta aplicada para docentes .....	90
<b>Anexo 10</b> Tabulación de la pregunta número 9 de la encuesta aplicada para docentes .....	90
<b>Anexo 11</b> Tabulación de la pregunta número 10 de la encuesta aplicada para docentes .....	90
<b>Anexo 12</b> Encuesta aplicada a estudiantes de 5to de básica en Google Form .....	91
<b>Anexo 13</b> Tabulación de la pregunta número 1 de la encuesta aplicada para estudiantes.....	92
<b>Anexo 14</b> Tabulación de la pregunta número 2 de la encuesta aplicada para estudiantes.....	92
<b>Anexo 15</b> Tabulación de la pregunta número 3 de la encuesta aplicada para estudiantes.....	93
<b>Anexo 16</b> Tabulación de la pregunta número 4 de la encuesta aplicada para estudiantes.....	93
<b>Anexo 17</b> Tabulación de la pregunta número 5 de la encuesta aplicada para estudiantes.....	93
<b>Anexo 18</b> Tabulación de la pregunta número 6 de la encuesta aplicada para estudiantes.....	94



<b>Anexo 19</b> Tabulación de la pregunta número 7 de la encuesta aplicada para estudiantes.....	94
<b>Anexo 20</b> Encuesta de satisfacción aplicada a estudiantes de 5to de básica en Google Form.....	95
<b>Anexo 21</b> Tabulación de la pregunta número 1 de la encuesta de satisfacción dirigida a estudiantes.....	96
<b>Anexo 22</b> Tabulación de la pregunta número 2 de la encuesta de satisfacción dirigida a estudiantes.....	97
<b>Anexo 23</b> Tabulación de la pregunta número 3 de la encuesta de satisfacción dirigida a estudiantes.....	97
<b>Anexo 24</b> Tabulación de la pregunta número 4 de la encuesta de satisfacción dirigida a estudiantes.....	97
<b>Anexo 25</b> Tabulación de la pregunta número 5 de la encuesta de satisfacción dirigida a estudiantes.....	98
<b>Anexo 26</b> Tabulación de la pregunta número 6 de la encuesta de satisfacción dirigida a estudiantes.....	98
<b>Anexo 27</b> Indicadores para la validación de la propuesta .....	99
<b>Anexo 28</b> Modelo de lista de cotejo para evaluar a los docentes en la capacitación	100
<b>Anexo 29</b> Modelo de rúbrica para la evaluación participativa mediante la escala de Likert .....	102

## INTRODUCCIÓN

La tecnología ha avanzado durante el siglo XXI, por ende, los docentes han estado en constante evolución durante su trayectoria profesional en el proceso de enseñanza aprendizaje, con el crecimiento de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación), estos mismos ponen a disposición sus competencias digitales desde mucho antes, utilizando pequeños recursos tecnológicos como: computadoras, grabadoras, proyectores, parlantes y hasta televisores en la gestión de la clase.

Esto toma más relevancia durante la pandemia COVID 19, los docentes tuvieron que trasladar su clase presencial tradicional a la parte online, se formaron de manera formal e informal, puesto que, era de suma necesidad que incluyan herramientas digitales durante la clase, como: Zoom, Classroom, Educaplay, Canva, entre otros; pero sobre todo por obligatoriedad, ya que sirvieron para generar una clase online, por lo tanto, esto fue un cambio radical, pero muy significativo para los educadores. Esto a su vez ocupa un rol influyente en el profesor como mediador de aprendizaje digital, con la implementación de nuevas estrategias didácticas que se instruirán en el presente proyecto.

La era digital llegó para quedarse, razón por la cual todos deben estar a la vanguardia con la llegada de la inteligencia artificial, sin embargo, no deben dejar la parte pedagógica y didáctica que está intrínseco en el diseño instruccional; el apoyo de la parte directiva tiene mucho que ver en incluir ciertas herramientas, como el acceso a internet, los recursos tecnológicos, y la capacitación que debe tener el docente.

### **Justificación del Problema**

Como afirma la (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2022) menciona que la innovación digital obtiene un gran número de oportunidades y fortalezas educativas, está a favor en involucrar el tema digital en el proceso de enseñanza aprendizaje, para mejorar y crear vías de conocimientos mediadas por las TIC, reforzar el sistema de gestión educativa en el área digital, dando seguimiento y retroalimentación en las competencias digitales.

Se ha demostrado que el uso de ciertas herramientas digitales ha llegado a hacer un complemento durante el proceso de enseñanza en la parte interactiva y colaborativa con el estudiante, no obstante, con la llegada de la presencialidad se ha dejado de lado la parte de la innovación educativa. La conocida virtualidad toca diversos temas incluyendo lo social, tomando como ejemplo la estadía del docente en su hogar donde realiza actividades sincrónicas y asincrónicas con sus estudiantes como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Esta investigación tendrá un impacto en la educación actual, valorando la influencia positiva de las herramientas digitales a través del rol docente como mediador de aprendizaje, y así asegurar un desarrollo de habilidades cognitivas, comunicación asertiva y aprendizaje colaborativo con la ayuda de las competencias digitales; beneficiando de manera directa a los docentes e indirectamente a los estudiantes del área de Lengua y Literatura de E.G.B.

Los docentes del área de Lengua y Literatura de E.G.B se enfocan en los retos y desafíos que experimentan con el alumnado, la sociedad del siglo XXI se reorienta al trabajo dentro de actividades pedagógicas y metodológicas innovadoras, hoy no basta con transmitir conocimiento, al rol del docente se le concede el desarrollo de varias habilidades en el proceso de aprendizaje, estas son: mediador, receptor y transmisor de conocimientos para un aprendizaje personalizado, guía y portador de recursos tecnológicos modelados por las nuevas prácticas digitales, tales como:

- Crear múltiples habilidades digitales en conjunto con la experiencia de aprendizaje significativo.
- Difundir soluciones innovadoras con las buenas prácticas con aplicación de tecnología y medios digitales.
- Capacitación formal e informal por parte del claustro docente.
- Personalización en el aprendizaje

### **Planteamiento del Problema**

El presente proyecto muestra el desconocimiento que tienen algunos docentes en la parte virtual sobre ciertas herramientas digitales que fueron creadas con un fin educativo, estas dieron relevancia durante la pandemia COVID 19, donde todos los docentes tuvieron que auto educarse por medio de cursos con modalidad online sobre el uso de dichas herramientas; indagar e investigar sobre las aulas virtuales para así lograr gestionar una clase online con los alumnos. El COVID 19 tuvo un impacto demoledor en la educación, causó pérdidas en el aprendizaje en 4 de cada 5 de 104 países (Naciones Unidas, 2023)

Anteriormente los docentes del área de Lengua y Literatura de Educación General Básica trabajaban con recursos tecnológicos básicos tales como el manejo del paquete office, proyectores, computadoras, parlantes y de herramientas digitales como el uso del WhatsApp en la comunicación con el personal docente, administrativos y padres de familia. Más, sin embargo, en la actualidad el Ministerio de Educación exige que se incluya las TIC dentro del Plan Curricular Institucional (PCI), que el docente posea competencias digitales sobre el uso de medios tecnológicos para un óptimo aprendizaje innovador, independientemente de la experiencia que tenga el profesor en su campo educativo no debe estancarse solo en lo tradicional ya que el mundo continuamente está cambiando, y cada día se adapta a la llegada de la era digital.

De acuerdo con el estudio de los (Naciones Unidas, 2023) menciona que el 91% siendo este un total entre docentes y estudiantes se vieron afectados por el cierre temporal de las escuelas, el trabajo del docente se promovía junto con la frase “Quédate en casa” que nació durante la modalidad online en la tele – educación; entre clases y reuniones por zoom, las actividades mediadas por plataformas digitales y las metodologías como lo es la clase invertida facilitaban la información fuera del aula, brindando acompañamiento y gestionando una clase. Desde casa el docente tenía todas las herramientas y acceso a Internet, pero por sus mismos medios y por la capacitación de manera individualizada en la adquisición de conocimiento.

La problemática se muestra en la Escuela Fiscal de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado” fundada en el año 1970, ubicada en el centro de Guayaquil provincia del Guayas. Comenzó con 8 docentes los cuales desde impartieron sus clases en ambas jornadas, matutina y vespertina, con un total de 100 alumnos; en la actualidad cuenta con 17 docentes de planta y un total de 321 estudiantes de 1ero a 7mo de básica.

Se escogió 5to año de básica el cual presenta un total de 30 estudiantes por ser el grado con más bajo promedio en el periodo 2023 – 2024 en la asignatura de Lengua y Literatura, intercediendo en los problemas de aprendizaje que enfrenta el aula, tales como: comprensión lectora, déficit de atención y dislexia, esto a su vez, desmotiva al estudiante al momento de colaborar con el docente, por lo tanto, a ellos se aplicará una encuesta también para conocer los conocimientos que tienen sobre las herramientas virtuales, a su vez, que se detallas en las preguntas sobre la integración de las mismas en el aula de clases.

Actualmente, en la Institución lo docentes del área del Lengua y Literatura de Básica les ha resultado un poco complicado incluir la interacción de los temas de la asignatura con las herramientas digitales en el aula de clases en conjunto con los estudiantes; con la llegada de la presencialidad debido a la adaptabilidad de la enseñanza tradicional se ha puesto en práctica durante su carrera profesional, con los materiales de toda la vida como lo son: los libros de texto, carteles de aviso en los pasillos, pancartas en las exposiciones, entre otros; logrando un aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de actividades lúdicas. El desconocimiento o temor que tienen los docentes en el uso de herramientas digitales para el aprendizaje y la falta de recursos tecnológicos se lo ha llegado a considerar como un problema, puesto que, antes de la llegada de la pandemia COVID 19, planificar una clase con avances tecnológicos era muy limitado, enfrascándose en el método tradicional; sin embargo, con la evolución acelerada de la tecnología no todos los docentes están en la misma línea, los más jóvenes (generación z) están en el progreso del aprendizaje digital, mientras que los mayores (generación x) dan como resultado brechas digitales por edad.

Los estudiantes están más actualizados que los docentes por el uso diario de las redes sociales y la tecnología; al no existir las herramientas digitales en su proceso de enseñanza

esto deriva a la falta de creatividad, escaso desarrollo cognitivo y al poco fortalecimiento de las habilidades con las TICS.

La desmotivación por parte de los estudiantes de Básica ha sido evidente en la poca participación en clases, no culminando a tiempo las actividades y por el incumplimiento de sus tareas, trayendo como consecuencia un bajo rendimiento académico.

Por otro lado, se ha demostrado que trabajar con tecnología aumenta la motivación para aprender algo nuevo e innovador, más, sin embargo, las brechas existentes entre los nativos y migrantes digitales es notorio en el proceso de enseñanza de aprendizaje.

Las limitaciones que se presentan dentro de la Escuela Fiscal de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado” con respecto al uso de tecnología al trabajar con los estudiantes, por no tener suficientes recursos; los docentes de Lengua y Literatura han mantenido un proceso de enseñanza tradicional, implicando una baja calidad en la enseñanza, lo que se ha visto reflejado en la carencia de las habilidades comunicativas por parte de los estudiantes (leer, hablar, escuchar y escribir).

Dentro de la institución educativa existen ciertas falencias que interfieren en la gestión de la clase, tales como:

- Internet lento e inestable para trabajar en las actividades de Lengua y Literatura con los estudiantes.
- El docente pierde su tiempo por la falta de conectividad del internet, tiempo que es aprovechado por los alumnos para distraerse en otras plataformas como: Tiktok, Instagram, Facebook, juegos en línea, entre otros.
- El uso inadecuado de la inteligencia artificial impide que los docentes desarrollen competencias investigativas, pedagógicas y didácticas con los estudiantes.
- El poco conocimiento de las herramientas digitales limita la creatividad del docente en la preparación de sus clases, evitando el uso de plataformas de gamificación que permitan un aprendizaje más interactivo con los estudiantes.

¿Cómo el plan de capacitación dirigido a docentes sobre el uso de las herramientas digitales como estrategia didáctica influye en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?

### **Precisión del Tema**

La educación virtual amerita el uso constante de la tecnología, puesto que, el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura para los docentes del área de básica debe estar alineado con el manejo adecuado de las herramientas digitales. Por esta razón, las estrategias didácticas influyen de manera positiva en el desarrollo de las competencias de los docentes siendo necesario el uso de las diversas plataformas digitales tales como: Canva, Mentimeter, Padlet y Educaplay.

## **Objeto de la Investigación**

El proceso de enseñanza de aprendizaje con la implementación de las herramientas digitales en los docentes de básica del área de Lengua y Literatura.

## **Objetivo General**

Diseñar un plan de capacitación sobre herramientas digitales como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje para docentes del área de Lengua y Literatura de la Escuela Fiscal de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado”.

## **Preguntas Científicas**

¿Cuáles son los fundamentos teóricos y pedagógicos que sustentan el proceso de enseñanza de aprendizaje a través de las herramientas digitales como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura?

¿Qué beneficios trae para los docentes de Lengua y Literatura la aplicación de herramientas digitales en E.G.B. de la Escuela Fiscal de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado”?

¿Cuáles son las herramientas digitales que favorecen en el aprendizaje de Lengua y Literatura en la E.G.B. en la Escuela Fiscal de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado”?

¿De qué manera las estrategias didácticas influyen en el aprendizaje colaborativo con las herramientas digitales mediadas por el docente?

¿Qué competencias desarrollan los docentes de Lengua y Literatura al recibir una capacitación sobre el uso adecuado de las herramientas digitales durante el proceso de enseñanza aprendizaje?

¿Cuál será el impacto de un plan de capacitación sobre el uso de las herramientas digitales en el área de Lengua y Literatura de la Escuela Fiscal de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado”?

## **Idea a Defender General**

Un plan de capacitación sobre herramientas digitales permitirá que los docentes utilicen nuevas estrategias didácticas, logrando así una integración más óptima en su aprendizaje mediada por tecnología, con el fin de motivar tanto a los estudiantes como docentes en su proceso de enseñanza aprendizaje y mejorar el rendimiento académico del estudiante en el área de Lengua y Literatura en E.G.B. en la Escuela Fiscal de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado”.

## **Declaración de las Variables o Categorías de la Investigación a Declarar/ Dimensiones**

**Variable independiente:** Plan de capacitación sobre las herramientas digitales.

**Variable dependiente:** Área de Lengua y Literatura de E.G.B.

**Variable ajena:** Recursos didácticos digital como: Educaplay, Padlet, Mentimeter, Canva.

**Dimensiones:** Tecnología educativa, competencias digitales.

### **Objetivos Específicos de la Investigación**

- Determinar los fundamentos teóricos y pedagógicos sobre el uso de las herramientas digitales de los docentes de Lengua y Literatura en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Identificar las herramientas digitales (Padlet, Educaplay, Mentimeter, Canva) más accesibles en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.
- Elaborar un plan de capacitación en las herramientas digitales para los docentes de Lengua y Literatura como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Validar la pertinencia y factibilidad del uso de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes de Lengua y Literatura de E.G.B. de la Escuela Fiscal de Educación General Básica Pedro Vicente Maldonado.

### **Identificación de los Métodos a Emplear**

Se realizan tres métodos a emplear en la investigación:

- **Métodos de nivel teórico:** Descriptivo, inductivo, deductivo, cuantitativo.
- **Métodos de nivel empíricos:** Investigación no experimental, observación, documental, encuesta.
- **Métodos de nivel matemáticos estadísticos:** Técnica de investigación estadística.

### **Declaración de Población y Muestra**

Para la población se ha considerado a los 321 estudiantes de 1ero a 7mo de E.G.B. y a los 17 docentes de la Escuela Fiscal de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado” ubicado en la ciudad de Guayaquil Provincia del Guayas.

En la muestra se ha considerado a los 17 docentes del área de Lengua y literatura, y a un aula de 30 estudiantes de 5to de básica, siendo un criterio indicador por el bajo promedio que tuvo en el año lectivo 2023 – 2024, de la Escuela Fiscal de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado” ubicado en la ciudad de Guayaquil Provincia del Guayas.

### **Declaración del Tipo de Investigación**

En el presente estudio se selecciona el tipo de investigación descriptiva con enfoque cuantitativo puesto que, radica en la problemática planteada por medio de la necesidad de conocimiento en las herramientas digitales por parte del personal docente del área de Lengua y Literatura.

Según el autor (Hernández et al., 2014) indica que el tipo de investigación descriptiva nace de la búsqueda de información, detallar, especificar los conceptos, características y situaciones que llevan a desarrollar el estudio del proyecto, midiendo los procesos de los datos recopilados de manera independiente o conjunta; de acuerdo con los fenómenos o sucesos de dicho contexto.

Los autores (Del Canto & Silva, 2013) mencionan que, en términos investigativos, el enfoque cuantitativo tiene que ver con el proceso sistemático y ordenado resumido en pasos detallados del estudio respectivo, con la finalidad de planear y analizar los cuadros estadísticos de los datos utilizados en el estudio a través de intentos descriptivos y comparativos.

### **Principales Aportes**

Para el aporte de la presente investigación se realizará un análisis donde los docentes serán los agentes de estudio, debido a que, al capacitar sobre la estrategia de cómo implementar las herramientas digitales en las clases del área de Lengua y Literatura de Educación General Básica de la Escuela Fiscal de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado”, los mismos podrán impartir la información que brindaron en su aula de clases, estarán capacitados en la tecnología a través de herramientas digitales para el aprendizaje mediado por tecnología, dando un óptimo resultado en el proceso de enseñanza aprendizaje activo en los estudiantes que se encuentran en la era digital.

Tendrá como resultado el fortalecimiento innovador en el área de Lengua y Literatura trabajando con las herramientas digitales, ya que es un complemento en el trabajo mediado por tecnología a través del pensamiento crítico, juegos interactivos, análisis, lectura y desarrollo creativo de infografías digitales con el fin de realizar presentaciones dinámicas mediante el aprendizaje colaborativo, activo, autónomo en conjunto con las destrezas lingüísticas como: expresión oral, escrita o mixta.

### **Importancia, Necesidad Social, Novedad y Actualidad Científica**

Este proyecto tendrá un impacto positivo para los docentes de la Escuela Fiscal de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado”, ya que, la influencia de las herramientas digitales como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura conllevará a una mejora en las competencias digitales en los maestros y consecuentemente en los estudiantes.

Con respecto a la necesidad social, se beneficiarían tanto el docente como el alumnado a la hora de utilizar herramientas digitales, ya que desenvuelven sus actividades de manera interactiva y colaborativa en el aula, desarrollando habilidades digitales a conciencia con el mundo moderno.

Se basa en los objetivos específicos con la elaboración del plan de capacitación como estrategia didáctica mediante el uso de herramientas digitales para docentes en el área de Lengua y Literatura en Educación General Básica.

La novedad científica y actualidad científica responde a las necesidades dentro de la institución educativa, por lo tanto, se ha logrado evidenciar que en la actualidad se está incorporando las TICs dentro en el currículo educativo, puesto que, un docente se capacita con temas relacionados a competencias digitales, ayuda al estudiante a desarrollar habilidades digitales dentro del aula, el pensamiento crítico y creativo, siendo el mediador de aprendizaje y a su vez facilitador de conocimiento dando un mejoramiento en la práctica pedagógica.

La realidad de esta institución en cuestión es que, 1 de cada 10 docentes le teme a la tecnología, por lo que, debe existir una motivación personal ante nuevos retos a la hora de educar, tal y como se infiere en el objetivo 4 de los objetivos de desarrollo sostenible, donde las instituciones educativas deben brindar una formación de calidad, inclusiva y equitativa; pero sobre todo un gran compromiso con el estudiante para una enseñanza innovadora.

### **Descripción Breve del Contenido de los Capítulos que Integran el Informe del Trabajo de Titulación**

En el capítulo I se detalla la fundamentación teórica de la investigación acorde al desarrollo del tema en base a los conceptos pedagógicos y científicos relacionados a la capacitación del uso de las herramientas digitales como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje y su función dentro de proceso formativo en el campo de la docencia, identificando los estilos de aprendizaje incluyendo los beneficios e importancia que tiene el rol del docente y su influencia para el estudiante en la actualidad.

Con respecto al capítulo II, se podrán encontrar la operacionalización de las variables tanto dependiente como independiente, los métodos, enfoque, alcance, técnicas e instrumentos utilizados para la investigación, así como también la identificación de la población y muestra estudiada para que sean partícipes de responder las encuestas realizadas, con el fin de aportar y completar con mayor información estadística y gráfica los resultados, análisis y conclusiones de las técnicas a emplear.

En el capítulo III, se visualiza el plan de capacitación con los recursos a utilizar, de esta manera, el docente podrá integrar herramientas digitales como Canva, Padlet, Mentimeter y Educaplay durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

## CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

En el presente proyecto se analiza estudios bibliográficos, repositorios de proyectos relacionado al tema, indagación documental en cuanto al enfoque de herramientas digitales, se estudia ciertos conceptos, antecedentes, elementos y características del mismo.

### 1.1. Antecedentes

La era digital a lo largo del siglo XXI, con la frecuencia que ha evolucionado las plataformas en conjunto con las herramientas digitales después de la pandemia, se ha vuelto una necesidad trabajar con tecnología, puesto que, el docente puede combinar los conocimientos adquiridos junto con el estudiante.

La modalidad presencial antes de la llegada del COVID 19 era lo tradicional, se trabajaba con tecnología por medio del uso del computador, para eso existían salas de computación donde se realizaban actividades en conjunto con el paquete office, correo institucional o personal para envío de tareas o comunicados.

La parte de la digitalización nace actualmente con el uso de herramientas digitales junto con la pandemia de manera obligatoria para los docentes de la Escuela Fiscal de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado”, en el área de Lengua y Literatura en Educación Básica, el WhatsApp o redes sociales como medio de comunicación, correos institucionales para tareas o comunicados, el uso de plataformas o aplicaciones de edición de videos para presentaciones de manera asincrónica y clases por zoom o Google Classroom para actividades de manera sincrónica.

Según la (UNESCO, 2024) menciona que la innovación digital obtiene un gran número de oportunidades y fortalezas educativas, está a favor en involucrar el tema digital en el proceso de enseñanza aprendizaje, para mejorar y crear vías de conocimientos mediadas por las TIC, reforzar el sistema de gestión educativa en el área digital, dando seguimiento y retroalimentación en las competencias digitales.

Es primordial que las instituciones educativas implementen políticas educativas accesibles se analiza por medio del plan de oportunidades 2021 – 2025 que propone la (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo [Senplades], 2021), precisamente en el objetivo 7 del Eje social donde establece “potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles” (p. 69). Una educación donde instaura la parte digital por medio del rol docente como mediador de aprendizaje, desarrolla a su vez habilidades cognitivas, comunicación asertiva, aprendizaje colaborativo con la ayuda de las competencias digitales.

Además, según los autores (Llor et al., 2021) durante la pandemia COVID 19, existen plataformas que han sido utilizadas con mayor frecuencia, estas fueron las siguientes:

- Zoom: Para la clase por video conferencia de forma sincrónica.

- Microsoft Teams: Plataforma creada para trabajos entre el personal directivo, docentes, estudiantes y reuniones con padres de familia.
- Google Meet: Para videoconferencias
- Skype: Realizar video llamadas
- Google Classroom: Permite la recepción y envío de actividades o trabajos entre el docente y estudiantes
- Edmodo: Otra plataforma que permite enviar y recibir actividades, calificar, asignación de tareas, creación de cursos personalizados en los ambientes virtuales.
- Correo electrónico institucional

Analizando lo anterior, tiene relevancia con lo que menciona el autor (Maxi, 2023) que en la actualidad las tecnologías han tenido un gran impacto con el manejo de herramientas digitales para el aprendizaje, teniendo ventaja en las competencias digitales dejando de buscar la enseñanza tradicional y que el rol del docente se convierta en aprendizaje significativo con la inclusión de las TIC en el proceso de la clase.

Por otro lado, también se habla de estrategias y esto conlleva a una estrategia didáctica es una estructura de actividades que están en el contenido de la clase del área de Lengua y Literatura, a su vez cumplir con el objetivo del diseño instruccional, en donde el docente debe combinar métodos, técnicas, y medios digitales; con el fin de involucrar de manera interactiva su proceso de enseñanza aprendizaje. (Jiménez et al., 2022)

Según (Balladares et al., 2022) menciona que las estrategias didácticas en los docentes en el siglo XXI son apoyadas por las TIC, implementar metodologías dentro del aula de clases debido a la facilidad de información, investigación, pero sobre todo en el manejo de herramientas digitales para el aprendizaje, menciona varias ventajas de las TIC, en el manejo de dichas herramientas digitales, tales como:

- Estimula la comunicación entre el docente y estudiante, esto se debe a la mayor responsabilidad que tiene durante el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Facilidad en el acceso en el contenido de la clase.
- Adaptabilidad en las habilidades digitales en el entorno actual.
- Aprendizaje colaborativo entre docente y estudiante

Por otro lado, la falta de recursos tecnológicos dentro de la institución difiere con las competencias digitales que los docentes pueden llegar a tener, esto involucra su instrucción pedagógica formal e informal, las metodologías activas en el contenido didáctico educativo en cuanto a la innovación, para esto hace mención a ciertas competencias digitales en el rol del docente: creación de contenido digitales de aprendizaje, el rol del docente en el trabajo colaborativo junto con el estudiante en el uso de herramientas digitales interactivas para el aprendizaje, la comunicación y la alfabetización digital (García & García, 2020)

Según (Vaillant et al., 2020) menciona que, han establecido que las políticas educativas direccionadas por las TIC, han aumentado en los últimos 10 años por lo consiguiente ha tenido una evolución muy importante, pero a su vez, hay baja frecuencia en el uso de herramientas digitales con la llegada de la presencialidad; los dispositivos electrónicos o los famosos smartphone son los más utilizados por los docentes en el uso de aplicaciones como el zoom, meet para las actividades sincrónicas, y el whatsapp en actividades asincrónicas o como medio de comunicación.

Para esto se estudian los siguientes conceptos relacionados al tema de investigación:

## **1.2. La Formación**

Al existir las condiciones como el tiempo, lugar y relación con la realidad, la formación establece que la persona con la intención de ayudar, es aquella que desarrolla habilidades sobre sí mismo con el afán de mediar en la enseñanza de la circunstancia que se presente, causando un aprendizaje no solo la persona que educa, sino también en el receptor de la información (Giler et al., 2020).

La formación es la acción de enseñar, guiar, transmitir información para enriquecer el conocimiento al personal, y que esos conocimientos sean fundamentados en la enseñanza aprendizaje en las aulas de clases; fomentando así el trabajo en equipo, la adquisición de conocimientos nuevos que puedan implementar como docentes.

## **1.3. Antecedentes de la Capacitación**

Según (Hernández, et al., 2022) citando a Infante y Breijo (2017) los inicios de la capacitación recaen en los principios de la Edad de Piedra, puesto que, se descubrió la forma en cómo crear e interactuar con los instrumentos, viviendas y ropas necesarias para aquel entonces y cediendo estos mismos conocimientos a sus familiares; marcando así un precedente en la historia de la capacitación.

El mismo autor manifiesta que, el surgimiento de las sociedades o gremios interesados en los talleres dedicados a la formación o preparación de instrumentos artesanales fue en el siglo V al XV, posteriormente, con la llegada de la revolución industrial en el siglo XVIII, se abrió a que los objetivos y métodos sean incluidos para que exista un proceso de una capacitación más detallada, efectuando infraestructuras como escuelas y trabajos donde se permita un mejor lugar y ambiente para una capacitación más amena en el siglo XIX.

En el siglo XX, a causa de una gran demanda de sistemas de entretenimiento con más velocidad de la que se acostumbraba, las industrias y maquinarias trabajaban el doble e inclusive el triple para llegar a su cometido, y en el año 1914 y 1939, el deseo de poder y conocimiento dio paso a la Primera y Segunda Guerra Mundial respectivamente, con métodos más sistemáticos y masivos. En el año 1945 se observaron las consecuencias de las guerras

anteriores, dando paso a la capacitación colectiva e individualizada para llegar a contrarrestar las mismas. (Hernández, et al., 2022)

En 1960 se implementó en las escuelas los sistemas de aprendizaje con los recursos existentes en aquel tiempo; y luego de varios años, en 1983 se creó la dirección General de Capacitación y Productividad (STPS), lo que ayudó a que existan cambios en la capacitación en el año 1990 y a finales del siglo XX e inicios del siglo XXI, se tomó a la capacitación como un método de expandir, acelerar el aprendizaje y mejorar el desempeño académico y laboral, permitiendo que en la actualidad exista el pensamiento de que la instrucción o formación transformará el conocimiento, volviendola primordial para construir un futuro prometedor para uno mismo y para el resto del círculo social. (Hernández, et al., 2022)

Existen diversos puntos de vista referentes al inicio de la capacitación, pero con un factor común relacionado a que las sociedades dedicadas a los talleres artesanales de la Edad Media fueron la raíz de todo para que la revolución industrial llegue a realizar sus procesos importantes para la historia organizacional y de la capacitación, y luego de la creación de la STPS, la educación y capacitación tomó un giro considerable para la contribución de un resultado importante, donde aportó tanto económica, social y políticamente.

#### **1.4. La Capacitación**

Cuando se habla de una entrega de conocimiento y entrenamiento de habilidades con el fin de llegar al aprendizaje, el término capacitación se hace presente, ya que la capacitación de la persona interesada siempre será un proceso constante, dando lugar a réplicas e interacciones con los capacitados, permitiendo así el fortalecimiento del conjunto de conocimientos tanto individual como colectivo (Salazar, 2021).

Según el autor anterior, menciona que la capacitación es un proceso de actualización constante del día a día debido a los cambios que se han generado en el mundo globalizado, estos cambios realizan innovaciones y métodos creativos de enseñanza con el fin de generar una instrucción más equitativa y construccional mediado por tecnología.

La capacitación del docente en el contexto pedagógico involucra las diversas metodologías de enseñanza, aprender a enseñar en aulas presenciales, virtuales o a distancia, docentes que dominen el área pedagógica, pero que, puedan implementarlo en una modalidad online.

##### **1.4.1. La Capacitación en el Desarrollo Docente**

Este procedimiento tiene como objetivo generar conciencia en la preparación previa, desde su directivos hasta la metodología de enseñanza del personal docente, se hace énfasis que el apoyo institucional debe ser parte en el desarrollo docente, debido a que, ellos tienen sus conocimientos previos relacionado a la educación, pero, fortalecer las habilidades digitales mejora el desempeño y desenvolvimiento del docente, eso radica a que el docente como

mediador de aprendizaje colabore en conjunto con el estudiante incluyendo las herramientas digitales de aprendizaje y así el mismo pueda motivarse a proseguir a la siguiente clase.

Según (Salazar, 2021), citando a Miranda y López (2018) menciona que las capacitaciones son parte del subsistema de aprendizaje, buscando siempre el desarrollo profesional del personal docente, aumentando así las ventajas competitivas, valor institucional en áreas fundamentales, siendo una estrategia importante ayudando a mejorar las aptitudes y capacidades, sobre todo en la parte de Lengua y Literatura que está dentro de las asignaturas más relevantes dentro del proceso académico del estudiante; el docente también tiene la autonomía y obligación de involucrarse dentro del proceso de enseñanza aprendizaje del alumno y ver cuál es la mejor opción de implementar una nueva enseñanza en forma digital.

#### **1.4.2. Importancia de Involucrar un Plan de Capacitación en las Instituciones**

Los ODS indican que la educación debe ser de calidad, por lo tanto, elaborar una capacitación genera beneficios tanto en lo social, económico, educativo e innovación, debido a que, disminuye las brechas que puedan tener con un tema en específico en este caso la inclusión de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje para docentes del área de Lengua y Literatura. Esto a su vez da relevancia en beneficio con los estudiantes, en conocer que su docente como mediador de aprendizaje, tiene todas las habilidades necesarias para involucrar las herramientas digitales dentro del aula de clase, es decir, ser un docente actualizado del siglo XXI en el desarrollo de competencias educativas.

El reto del docente de instituciones fiscales en enfrentar a los factores tecnológicos en la educación, tener recursos disponibles para su desarrollo y ejecución; en ciencia y tecnología, en saber si no cuentan con todas las herramientas necesarias, se sientan satisfechos de haber adquirido los conocimientos, el saber enseñar, el querer aprender, el querer diseñar nuevas estrategias didácticas para el aprendizaje y no solo quejarse por la situación que viva el país. En Ecuador, los docentes deben instaurar un cambio no solo en la enseñanza, sino en sus mentalidades, saber diagnosticar las necesidades del alumno para que obtengan un aprendizaje significativo; el aprendizaje es provechoso no por el uso de herramientas, sino en la ejecución de un nuevo sistema de aprendizaje innovador y que el alumno no solo vea métodos tradicionales.

#### **1.4.3. ¿Cómo Generar un Plan de Capacitación?**

El plan de capacitación se genera con una estructura, planificación, organización, control y ejecución del mismo, en base a las necesidades que tenga la institución, este se puede de manera anual, semestral o mensual. Se recomienda que al menos se genere una capacitación anual para poder implementar estrategias adecuadas de innovación, ajustando las necesidades que se vayan mostrando durante el año en conjunto con el personal docente, evaluando así en corto a mediano plazo los conocimientos previos y habilidades que vayan

surgiendo, de manera sistemática para el cumplimiento de los objetivos en dar una educación de calidad al estudiante; la capacitación es una inversión mas no un gasto para la organización. Adicional, siempre tomar en cuenta que no solo es capacitar por capacitar, se debe realizar una evaluación y conocer las necesidades de la institución para su implementación, puesto que, al no conocer dichos problemas o necesidades, esto se convierte en un gasto de tiempo y de recursos, mas no una inversión. La autora (Salazar, 2021) menciona 4 fases de la capacitación.

#### **1.4.4. Fases del plan de capacitación**

Es importante aclarar que la capacitación sitúa al interesado en la actualización de las cosas que suceden en el presente, fortaleciendo las capacidades y desarrollando competencias digitales que aseguran un aprendizaje efectivo, significativo y productivo; con el fin de mejorar el aprendizaje mediados por los recursos existentes y optimizar el aprendizaje meta-cognitivo del estudiante, donde se gestiona el conocimiento y control sobre los propios procesos de aprendizaje (Pérez & Alfonso, 2023)

Los planes de capacitación deben cumplir con un proceso el cual debe ser cíclico para poder diagnosticar las necesidades de la institución, por lo tanto, deben tomar en cuenta de realizar esta actividad constantemente para ir actualizándose en las tendencias que lleguen a surgir. En la siguiente figura se indica las fases de la capacitación.

**Figura 1**

*Fases de la capacitación dentro de una Institución*



*Nota.* Se observan las fases que tiene la capacitación, enumeradas desde su inicio hasta su finalización, con el afán de cumplir organizadamente la planificación acorde al tema establecido.

A continuación, detallamos cada fase de la capacitación:

#### **1.4.4.1. Fase 1: Análisis de las Necesidades del Personal.**

Se debe realizar un diagnóstico de las necesidades del personal, se recomienda realizar un análisis FODA, para medir las debilidades y convertirlos en fortalezas, además, que permite conocer el estado actual de la institución para saber cómo intervenir. Es importante recalcar que se analizan las habilidades junto con las competencias que tiene cada docente, puesto que, se busca la mejor manera de como incluir nuevas capacidades y nuevas estrategias definiendo los temas, más bien, enfrentar los desafíos en el área al que se realizará la capacitación.

#### **1.4.4.2. Fase 2: Planificación del Diseño Instruccional.**

Se debe accionar con la participación del personal docente, saber a quiénes vamos a capacitar y formar, definiendo los objetivos, diseño de las actividades, para poder elaborar un plan con sus objetivos. En esta temática se define los días, fechas en que se hará el curso o talleres, se define el programa estableciendo los costos del mismo, el uso de recursos a utilizar y todos los parámetros e indicaciones que conlleva a la realización de la capacitación.

Es importante esta fase porque se identificará a los docentes que deben ser capacitados, para en si poder alcanzar los objetivos, el cual es una enseñanza incluyendo las herramientas digitales.

#### **1.4.4.3. Fase 3: La Ejecución del Plan de Capacitación.**

Se debe poner en marcha el plan de capacitación, en esta fase de colabora en conjunto con el docente dentro de su formación, en necesario como transmitir esa información, saber comunicarlo, contar con todo el material necesario y contar con los instructores, sea en un lugar físico o en modalidad online, pero sobre todo, tener un plan de contingencia en caso de presentar inconvenientes al generar la ejecución de la capacitación, establecer actividades previas para que los participantes se relajen antes de comenzar la capacitación, sin que se afecte el objetivo del mismo.

Establecer un cronograma de actividades para la ejecución de los contenidos de aprendizaje, realizar seguimiento en cuanto al desarrollo de esas actividades en contestar consultar o responder las dudas de los participantes.

#### **1.4.4.4. Fase 4: Evaluación del Plan de Capacitación.**

Se realiza un protocolo de evaluación para saber los conocimientos que obtuvieron durante el programa, este mismo se puede desarrollar mediante una evaluación interactiva, o presentaciones que los participantes realicen, se toma en cuenta la opción de enviar un link de Google Forms o que suban las actividades lúdicas que hayan realizado en un drive para

luego exponerlas. Y finalmente, saber el grado de satisfacción del curso o taller que se impartió y conocer las mejoras que los participantes puedan otorgar para el mismo, se propone 4 pasos para medir el proceso de evaluación:

- **Paso 1:** Ver las reacciones de los participantes, que disfrutaron del curso y que procesos desean que se implementen a futuro.
- **Paso 2.** El aprendizaje, la transmisión de conocimientos tanto del participante como del instructor, analizando los que obtuvo durante el curso o taller.
- **Paso 3.** La conducta, saber el comportamiento que genera la transmisión de conocimientos y que cambios a logrado.
- **Paso 4.** Los resultados finales al momento de generar el programa y por ende la evaluación, analizando el desempeño que han obtenido.

## **1.5. ¿Qué son Herramientas Digitales?**

Según los autores (Balladares et al., 2022), plantean que las herramientas digitales son aplicaciones informáticas, la cual permite obtener, analizar, distribuir información por medio de las actividades en el aula de manera colaborativa, dinámica e interactiva, con el fin de integrar las TIC dentro del proceso de enseñanza aprendizaje educativo.

### **1.5.1. Las herramientas Digitales y su Avance en el Siglo XXI**

La (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico [OCDE], 2020) argumenta que más del 70% de los docentes en Latino América permiten que sus estudiantes se involucren con las TIC, pero hay sectores rurales que no cuentan con suficientes recursos; sin embargo, el uso de las TIC en el aula fomenta el aprendizaje en los estudiantes, en gran medida durante su formación académica, generando confianza, pero el simple hecho de haber capacitado en las TIC a los docentes no es suficiente sino lo ponen en práctica.

Los docentes capacitados, cuando utilizan las herramientas digitales en las actividades con sus estudiantes se sienten más capaces, sobre todo cuando aprenden algo nuevo se sienten más seguros, puesto que, fomentan el aprendizaje mediante el uso de nuevas tecnologías aumentando el valor de un aprendizaje significativo en colaboración con el estudiante. Muchos docentes en Latino América manifiestan que han recibido información sobre el tema de las TIC para la enseñanza aprendizaje, afirmando haber realizado participaciones en actividades durante su desarrollo profesional.

Según la OCDE (2020) un 60% de los docentes menciona que los docentes necesitan más actividades para trabajar o relacionar las herramientas digitales durante su enseñanza, mientras que un 22% está en circunstancia sustancial en las competencias digitales debido al poco interés de las mismas, a pesar de que han recibido información sobre las TIC con el uso de herramientas digitales, presenta de igual manera un nivel alto de necesidad para completar

su desarrollo profesional de manera innovadora; las competencias digitales son más fundamentales en este mundo digital, sobre todo al momento de estar interconectados con los estudiantes.

### **1.6. Brechas Digitales en la Enseñanza de E.G.B**

El término de brechas digitales nace en los años 90's pero ha evolucionado hasta la era actual, durante 3 décadas, no solo en recibir información por medio de internet sino a la exclusividad digital en el campo educativo, esto puede llegar a ser muy diverso desde la desigualdad digital, hasta la época del acceso a internet, siendo este, el punto de quiebre en múltiples factores estructurales, sociedades digitales y el uso de tecnología (Colom, 2020).

Según (OCDE, 2020, p.1), el rango de edad juega un papel muy importante en cuanto a las brechas digitales, un 58% de los adultos participan en la educación a distancia, ellos están entre los 20 y 40 años de edad; estos a su vez, van involucrando en el aprendizaje a profesionales que representan mayor rango de edad, lo cual es un reto, incluso de que dejen un poco de lado los patrones tradicionales.

La conectividad siendo un patrón muy importante es un desafío, no toda la población cuenta con internet o si tiene internet no es muy accesible; en la ruralidad por ejemplo, un 25% de los estudiantes provenientes de Latinoamérica solo cuentan con un ordenador, mientras que el 16% solo pueden conectarse cuando van a la institución, entonces, las escuelas por lo general representan un papel fundamental dentro del tema de la conectividad; pero a su vez también existe la debilidad sobre el sistema educativo Fiscal, no les proporcionan una buena conexión, lo cual provoca una cadena de mala toma de decisiones en las acciones gubernamentales y falta de apoyo institucional.

Impulsar la parte digital nos lleva a detectar la adaptabilidad del manejo del internet, aprovechando estas tecnologías y nuevas oportunidades de aprendizaje; debido a que; si falta una buena accesibilidad la comunidad educativa no podrán enriquecerse de estos nuevos conocimientos, quedando así excluidos de la transformación digital y con el aumento de dispositivos electrónicos como el teléfono móvil, abre nuevos campos junto a nuevas posibilidades al momento de utilizar las herramientas digitales.

### **1.7. Nativos Digitales**

De acuerdo con (Micaletto et al., 2020) desde el día 0 en la actualidad, los Nativos Digitales han estado rodeados con el uso de la tecnología al recibir información rápidamente, lo que consecuentemente ha dado lugar a que los docentes se esfuercen más para adaptarse a nuevas formas de lenguaje, es por esta razón que, las metodologías tradicionales utilizadas no son precisamente las más indicadas al momento de impartir las clases mediada con tecnología, puesto que, prefieren adquirir un rol más participativo a través de un sistemas de

enseñanza más actualizado, tales como: el aprendizaje activo, significativo, cooperativo, participativo, manejo del aula invertida, basado en proyectos (ABP), la gamificación, enseñanza personalizada, aprendizaje autónomo, entre otros.

Actualmente, se debe adaptar el contenido debido a los nativos digitales, hay docentes que tienen redes sociales dando tips, consejos, tutoriales sobre los contenidos de aprendizaje, los estudiantes por su parte ven ese tipo de contenido y entienden de una manera rápida y divertida; con el fin de saber interactuar con ellos mediante pequeños proyectos como la implementación de videos cortos, que a su vez realizan como exposiciones de sus actividades lúdicas.

En conclusión, los nativos digitales avanzan con el desarrollo de la tecnología, cada joven es favorecido con el uso del celular, el cual debe ser aprovechado para el proceso de aprendizaje móvil, con el fin de estar a la par con ellos, hacerlos participar y que haya una interacción cooperativa entre el docente y el estudiante, llegando a ser el estudiante el protagonista en su aprendizaje.

### **1.8. Inmigrantes Digitales**

Según (Piox, 2020) aquellos que no crecieron con el uso de la tecnología digital, experimentan una adaptabilidad similar a una migración, a esas personas se las considera como Migrantes Digitales, tienen que adaptarse a la era moderna para subsistir dentro de la sociedad. Esto a su vez, hace que los migrantes digitales prefieran el método de aprendizaje tradicional, por la desconfianza ante la tecnología, puesto que, bajo su punto de vista, se les hace más cómodo el método de enseñanza que han impartido durante toda la vida, debido a que, perciben no entretenido el hecho de que el proceso educativo tenga su facilidad a través de la tecnología y suponen que, resulta una distracción para el alumno lo cual provoca una desconcentración en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **1.9. ¿Qué es Alfabetización Digital?**

La alfabetización digital nace desde el año 1967, pero a su vez, la misma se celebra el 8 de diciembre, el cual es el día mundial de la alfabetización. Entonces, la alfabetización digital es el desarrollo de destrezas básicas en el manejo de equipos tecnológicos y programas informáticos; da a lugar a un proceso de aprendizaje continuo, donde se estudia el lenguaje de la comunicación digital, habilidades de lectura, creación de contenido y comprensión del aprendizaje de la lectoescritura (UNESCO, 2024)

### **1.10. La Desigualdad Digital en las Instituciones.**

No todas las instituciones presentan conexión, sobretodo las áreas rurales o escuelas fiscales, mostrando menos posibilidades de trabajar con tecnología debido a la falta de recursos

tecnológicos, teniendo internet de manera inestable o sin acceso; no se puede eliminar al 100% esta brecha digital, dado a que es un desafío para los docentes que desean incluir herramientas digitales dentro del aula de clases; a veces hay intervención del sector privado, no obstante, es el sector público quién debe ser responsable de estos acontecimientos.

El gobierno a implementado cursos en plataformas como profuturo, me capacito o también apoyados por la alcaldía, estos intervienen con temas relacionado a las TIC y las herramientas digitales, pero si no ponen en práctica el proceso de enseñanza con los estudiantes, no podrán fortalecer esos conocimientos; sobretodo si les quitan los recursos tecnológicos.

En las escuelas actualmente, no todas, permiten a los estudiantes el acceso de tener el celular durante la clase; pero poseer un teléfono a veces no garantiza que el alumno aprenda, porque no todos cuentan con celulares, la conexión es muy lenta o llega a ser una distracción; y querer contratar el servicio de internet puede llegar a ser costoso, también con el internet de la alcaldía no es muy estable que digamos.

### **1.11. Beneficios en el Aprendizaje en el Uso de Herramientas Digitales**

En este caso las herramientas digitales (Quizhpi, 2023) menciona que en la actualidad es necesario fortalecer los lazos entre el docente y estudiante en el uso de tecnología, que es importante que el docente este predispuesto en aprender para poder enseñar de manera enriquecedora nuevas formas de en cuanto a la enseñanza. Si estudiamos nuestras posibilidades, la pandemia jugó un papel fundamental en que el docente se involucre en el uso de las herramientas digitales, tener la predisposición de enseñar por medio de la innovación educativa. Siempre será relevante indicar que en la época de pandemia fue un antes y un después en la educación e implementar técnicas actualizadas que sean innovadoras.

La población estudiantil se vuelve más exigente con temas digitales al momento de obtener la información educativa con el nacimiento de nuevas tecnologías, los nativos digitales que crecieron con el internet, el wifi (inalámbrico) superando a su vez a los inmigrantes digitales en la adquisición de habilidades digitales.

#### **1.11.1. Herramientas Digitales:**

##### **1.11.1.1. Padlet.**

De acuerdo con (Delgado et al., 2022) indican que, Padlet es considerada como una herramienta innovadora, por la razón de que permite construir criterios partiendo de una lluvia de ideas donde se involucra un diverso y amplio contenido a voluntad, dirigido a un grupo de estudiantes interesados en la materia, dando como resultado una mayor interacción entre

compañeros, foros de discusión y fortalecimiento en el aprendizaje colaborativo de manera sincrónica y asincrónica.

**Tabla 1**

*Ventajas y Desventajas de Padlet*

<b>Ventajas</b>	<b>Desventajas</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Colaborativa</li><li>• Ofrece varias plantillas de diseño</li><li>• Puedes insertar videos, imágenes acordes a cada tema.</li><li>• Puedes elegir colores llamativos para decorar tu presentación</li><li>• Herramienta organizativa</li><li>• Puedes estructurar el contenido educativo desde tu celular.</li><li>• Es de fácil acceso</li><li>• Permite guardar en varios formatos, pdf, Excel, imagen.</li><li>• Permite grabar notas de voz e insertarlos.</li><li>• Crear URL donde le permitas solo el acceso a los estudiantes sin que se metan intrusos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se utiliza con el internet</li><li>• Tiene una versión de pago para ciertos diseños</li><li>• Tener correo</li><li>• En la versión gratuita, solo permite realizar tres muros dentro de la Plataforma.</li></ul>

*Nota.* Se incluyen las ventajas y desventajas de la Herramienta Padlet.

**1.11.1.1.1. Beneficios al Usar la Herramienta Padlet Durante el Proceso de Enseñanza.**

Según (Delgado et al., 2022) Padlet a su vez, realiza diferentes presentaciones, puedes crear organizativamente tus proyectos, adicional, la parte gratuita es suficiente para que el docente pueda trabajar con el estudiante y así obtener un aprendizaje significativo mediado por tecnología, a continuación, se presenta desde el muro de Padlet algunas opciones con las cuales pueden trabajar.

## Figura 2

Insertando muro en Padlet

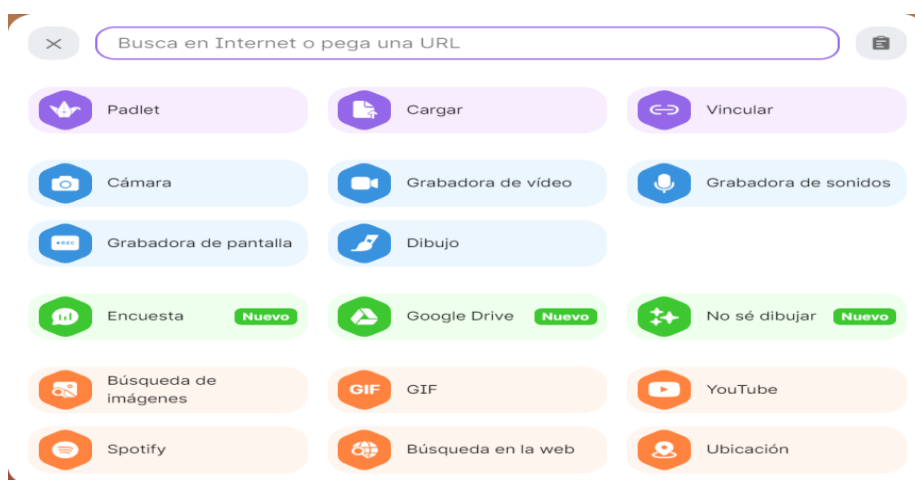


Nota. Se sustrajo la figura desde la página oficial, y muestras diferentes opciones al querer insertar una imagen o foto. Tomado del muro de Padlet [Fotografía], por la página oficial de Padlet, 2024, Padlet (<https://padlet.com/>).

Al dar clic en los tres puntos, se abre una ventana de opciones presentadas a continuación se mencionará la herramienta Padlet como una de las herramientas con las que se puede trabajar colaborativamente, creando desde cero una presentación dinámica con variedades de plantillas que presenta la plataforma en forma de mural, teniendo una visualización atractiva en los trabajos en equipo o estableciendo ideas insertando diferentes tipos de formatos:

## Figura 3

Opciones de insertar un post en el muro de Padlet



*Nota.* Se observa múltiples opciones que nos entrega la herramienta Padlet, incluyendo opción para una encuesta o insertar un archivo para que los docentes y estudiantes interactúen colaborativamente. Tomado de Padlet [Fotografía], por la página oficial de Padlet, 2024, Padlet (<https://padlet.com/>).

#### **1.11.1.1.2. Aplicación Metodológica Dentro de la Enseñanza Aprendizaje con la Herramienta Padlet.**

Es una herramienta en donde se puede trabajar colaborativamente durante la clase, interactúa el docente en conjunto con el estudiante e incluso se pueden utilizar diversas formas que son detalladas a continuación:

- Permite crear varios murales en colaboración con los estudiantes.
- Se puede trabajar en equipo, o individualmente.
- Ofrece dinamismo en cada poster que se publica, donde el contenido es editable.
- Puedes crear varios posts en la plantilla e incluso insertar audios donde puedes dar una charla introductoria de la clase.
- El Padlet es una versión digital de los corchos que estaban antes en las instituciones, donde se incluían pequeños apuntes, pero ahora en digital.

En la enseñanza aprendizaje es una herramienta digital valiosa, debido que adquieren habilidades como la comunicación, participación, colaboración, motivación, responsabilidad colectiva, dicho esto, ayuda a resolver las ideas e indicar algún tipo de comentario en vivo, es decir, al momento que los estudiantes están trabajando con sus compañeros; esto a su vez promueve el aprendizaje basado por experiencias y aprendizaje basado por proyectos, siendo estos una fuente fundamental dentro del proceso cognitivo del estudiante, a su vez permite fortalecer las competencias digitales de los docentes del área de Lengua y Literatura, reforzando su parte creativa, dando los instrumentos necesarios para una clase significativa.

#### **Figura 4**

*Insertando grabación de voz en muro de Padlet*



*Nota.* Padlet tiene opción de insertar audios, si el docente desea dejar charlas o comentarios referente al tema tratado en clase. Tomado del muro de Padlet [Fotografía], por la página oficial de Padlet, 2024, Padlet (<https://padlet.com/>).

### 1.11.1.2. Canva.

Los autores (Ruiz & Intriago, 2022) manifiestan que, para una formación actualizada, donde se encuentra involucradas las tecnologías de la información y comunicación (TIC), es completamente necesario que la colaboración, reflexión y crítica constructiva den lugar a nuevos aprendizajes, es por esta razón que la utilidad de la herramienta Canva en el proceso de enseñanza aprendizaje se vuelve relevante, debido a que, brinda la facilidad de crear una gama de diversos contenidos creativos e innovadores, diferenciándola de otras plataformas digitales con el fin de que se cree una correlación entre el docente, estudiante y plataforma digital que de paso a conocimientos que perduren.

**Tabla 2**

*Ventaja y Desventaja de Canva*

<b>Ventajas</b>	<b>Desventajas</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Herramienta colaborativa</li><li>• Ofrece varias plantillas de diseño</li><li>• Se descarga en varios formatos: jpg, pdf, ppt.</li><li>• Tiene método de presentación con diapositivas</li><li>• Tamaño personalizado.</li><li>• Pizarra online</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se utiliza con el internet</li><li>• Tiene una versión de pago para ciertos diseños</li><li>• Necesita correo electrónico</li></ul>

*Nota.* Se incluyen las ventajas y desventajas de la Herramienta Canva.

#### 1.11.1.2.1. Beneficios del Uso de Canva en el Aula.

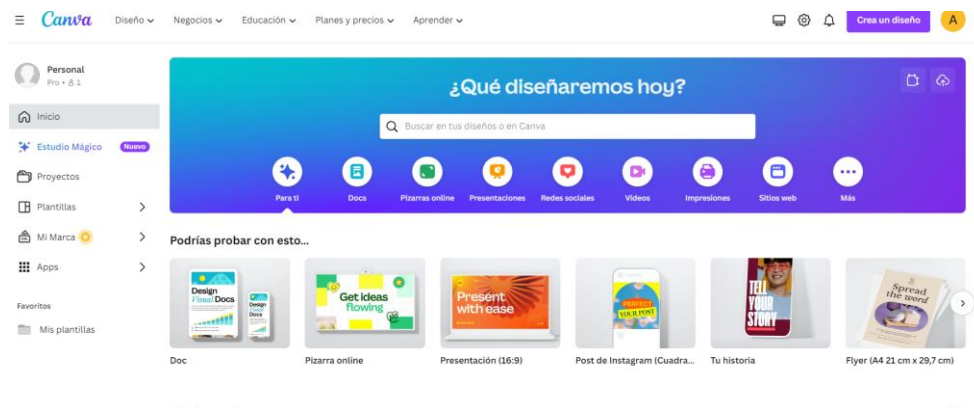
El estudiante puede trabajar colaborativamente a tiempo real, por lo general tiene la parte de presentación donde el estudiante realiza la actividad enseñando a su vez al docente, apoyando al desarrollo cognitivo, motricidad, creatividad, el trabajo en equipo entre docente y estudiante, con el fin de obtener un aprendizaje significativo mediado por tecnología, estas cualidades se detallan a continuación:

- Realizan presentaciones dinámicas con los objetivos colaborativos que tiene la plataforma, dando su uso como herramienta la creación de contenido.
- Facilita la creación y preparación de materiales didácticos, tendiendo todo en uno en una sola plataforma, ahorrado tiempo.
- Puedes crear temas en vivo con los estudiantes y compartir en vivo por medio de un link y motivarlos en el uso por la comunicación visual que posee dentro del proceso de enseñanza.

- Permite la interactividad creando habilidades digitales en los estudiantes.
- Desarrolla la alfabetización digital en los docentes con la creación de contenido.

## Figura 5

### Página de inicio de la herramienta Canva



*Nota.* Se observa la plataforma Canva, sus múltiples opciones y funciones como creación de presentaciones, desarrollo de infografía y creación de plantillas. Tomado del panel de Canva [Fotografía], por la página oficial de Canva, 2024, Canva (<https://www.canva.com/>).

#### 1.11.1.2. **Canva y su Plan Educativo.**

La plataforma entrega su versión educativa, esta idea nació durante la pandemia donde todos los docentes buscaban de una mejor manera plantillas didácticas, sin mezclar las demás de la versión gratuita tradicional, realizando solo proyectos para uso pedagógicos y destinados a la parte didáctica, aunque; considero que con el Canva normal es suficiente, de todas maneras es interesante saber que con la llegada de la pandemia nació esta idea, entre muchas otras más en diferentes herramientas digitales para el aprendizaje, por lo cual, solo se menciona para el conocimiento general.

#### 1.11.1.3. **Herramienta Mentimeter.**

Según (Jimenez et al., 2022) cuando inició el confinamiento por causa de la pandemia del COVID-19, la herramienta Mentimeter resultó ser de mucha utilidad dentro del contexto de la virtualidad aplicada en las clases, hoy en día, la importancia de dicha herramienta ha trascendido a nivel académico de manera exponencial, debido a que, ofrece al estudiante una nueva visión referente a una alianza entre las herramientas digitales y la enseñanza brindada por el docente tanto en clases online como presenciales.

**Tabla 3***Ventaja y Desventaja de Mentimeter*

<b>Ventajas</b>	<b>Desventajas</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es una herramienta participativa e interactiva</li> <li>• Visualmente es atractiva</li> <li>• Permite colaborar con el estudiante</li> <li>• Accedes con un clic al contenido</li> <li>• Pueden elaborar preguntas o cuestionarios interactivos.</li> <li>• Permite el uso en tiempo real.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se utiliza con el internet</li> <li>• Tiene una versión de pago para ciertos diseños</li> <li>• Tener correo</li> <li>• Permite interactuar hasta 50 participantes en el plan gratuito.</li> <li>• Versión gratuita tiene limitaciones, permite crear dos diapositivas de preguntas y 5 de concursos.</li> </ul>

*Nota.* Se incluyen las ventajas y desventajas de la Herramienta Mentimeter.

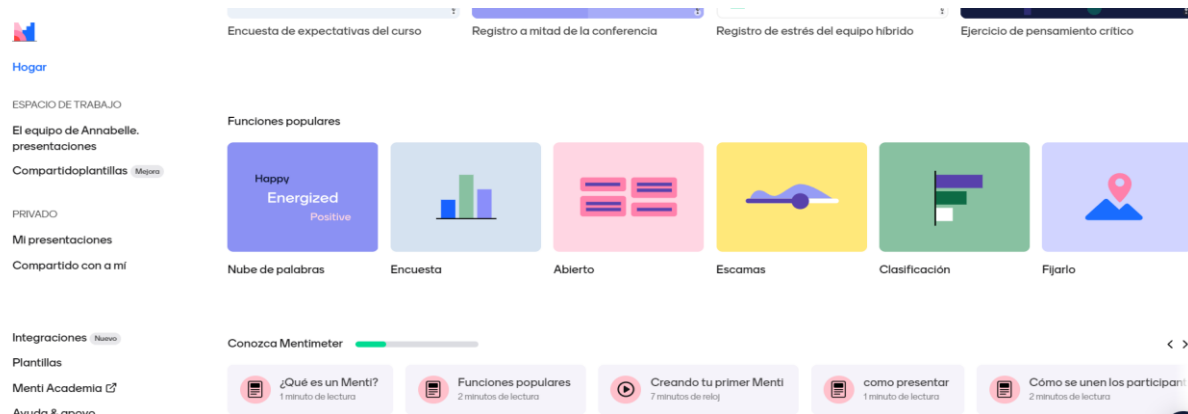
#### **1.11.1.3.1. Beneficios de Mentimeter Durante el Proceso de Enseñanza.**

Es una herramienta para la realización de encuestas, creación de preguntas y respuestas en vivo y cuestionarios; permite interactuar al docente en conjunto con el estudiante promoviendo el aprendizaje basado en juegos; otorgando grandes beneficios dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje significativo. Adicional, que el juego es en vivo con el estudiante por lo que podrá ver las reacciones de cada alumno en tiempo real sin perderse de ningún momento. Una de las opciones que tiene la herramienta Mentimeter es que, al momento de iniciar sesión, eligen la opción de educación para que solo vaya enfocada con ese fin al momento de trabajar, se detalla a continuación lo siguiente:

- Realizar diapositivas interactivas de tipo concurso, cuestionarios o encuestas fortalece la creatividad del docente dentro del aula.
- Puedes configurar la respuesta como nube de palabras dando un dinamismo al momento de interactuar con la herramienta en tiempo real.
- Ofrece una comunicación visual con sus presentaciones originales.
- Realizar preguntas con el alumno de manera interactiva y didáctica.
- En una clase a distancia, se puede aplicar como forma introductoria dentro de la clase o para conocer los conocimientos previos.
- Promueve el aprendizaje basado en juegos por medio de los concursos, otorgando una estrategia didáctica creativa al momento trabajar con la herramienta.
- Puedes ver las reacciones de los alumnos al trabajar con la herramienta en tiempo real.

## Figura 6

### Página de inicio de Mentimeter



*Nota:* Se observa la plataforma y sus múltiples opciones de presentación para realizar preguntas con respuestas de manera más dinámica e interactiva. Tomado del panel de Mentimeter [Fotografía], por la página oficial de Mentimeter, 2024, Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>).

#### 1.11.1.4. Educaplay.

Para (Jurado, 2022) la plataforma educativa Educaplay está dirigida a los docentes que tengan interés en disponer recursos digitales que sean incorporados en su labor para desarrollar nuevos contenidos a la hora de impartir clase, por tal motivo, conlleva una vital importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que, brinda interés, dedicación y desarrollo de habilidades digitales al momento de que los estudiantes interactúen con dicha herramienta. Educaplay se lo considera como una estrategia didáctica con el fin de que el docente y el estudiante obtenga un mayor dominio y desempeño pedagógico.

Según jurado (2022) la plataforma educativa Educaplay está dirigida a los docentes que tengan interés en disponer recursos digitales en la gestión de una clase, incorporarlos en la planificación para desarrollar nuevos contenidos de aprendizaje, por tal motivo, esto conlleva a una vital importancia dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Además, encontró interés, dedicación y desarrollo de habilidades digitales al momento de que los estudiantes interactúen con dicha herramienta, en otras palabras, Educaplay se lo considera como una estrategia didáctica con el fin de que el docente y el estudiante obtenga un mayor dominio y desempeño pedagógico.

**Tabla 4***Ventajas y Desventajas de Educaplay*

<b>Ventajas</b>	<b>Desventajas</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Herramienta versátil, dinámica e interactiva.</li><li>• Personalización, permite adaptar a tu gusto el contenido y recursos educativos.</li><li>• Promueve el aprendizaje basado en juegos.</li><li>• Fortalece las competencias digitales en los docentes.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se utiliza con el internet</li><li>• Tiene una versión de pago para ciertos diseños</li><li>• No incluye función automática de corrección, el docente deberá revisar manualmente.</li><li>• Se debe crear una cuenta y dependerá del usuario.</li></ul>

*Nota.* Se incluyen las ventajas y desventajas de la Herramienta Educaplay.

**1.11.1.4.1. Beneficios de Educaplay Durante el Proceso de Enseñanza.**

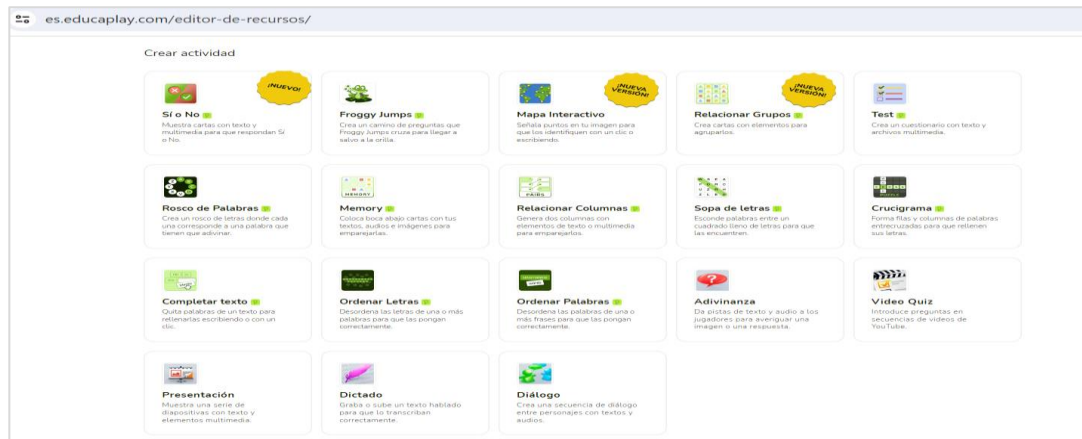
Es la herramienta favorita por los docentes debido a su dinamismo en las presentaciones y variedad de recursos, promoviendo la creatividad, aprendizaje basado en juegos, obteniendo así un aprendizaje, reflexivo, cooperativo y activo; siendo una herramienta fácil de utilizar tanto para el docente como para el estudiante. Fortalece la enseñanza en el desarrollo cognitivo, pensamiento crítico por medio de la creación de adivinanzas, mapas interactivos, crucigramas, ruleta de palabras entre otros; aportando no solo con la tecnología sino con los saberes básicos educativos.

Se crea entornos participativos con grupos privados con los estudiantes, así como un salón de clases y compartir las actividades dependiendo de las asignaturas y años básicos; dando el seguimiento en los trabajos que realicen los estudiantes como un método evaluativo debido a sus múltiples funciones y recursos didácticos y al final descargar en un Excel los resultados obtenidos mediante el proceso de estudio, a continuación, se presentan los recursos que tiene Educaplay.

A continuación, se muestra una figura de la herramienta digital Educaplay, mostrando las opciones y con ello los beneficios que permiten el desarrollo de la creatividad, cognitivo y analítico para el estudiante, adaptándolo a su propio ritmo, reforzando los conocimientos en la práctica educativa, en la resolución de problemas y en el desarrollo de actividades autónomas, con el afán de que los estudiantes logren nuevas experiencias didácticas, aumentando así el rendimiento académico a través de las herramientas digitales.

**Figura 7**

*Recursos didácticos de Educaplay*



*Nota.* Se observa Educaplay y sus múltiples opciones y funcionalidades, es una herramienta interactiva para recrear actividades gamificadas acorde al tema planteado. Tomado del panel de Educaplay [Fotografía], por la página oficial de Educaplay, 2024, Educaplay (<https://es.educaplay.com/>).

## 1.12. EL Constructivismo

Según el punto de vista de (Ronquillo et al., 2023) da a conocer las aportaciones de Jean Piaget y Lev Vygotsky, mismas que definen al modelo constructivista como un proceso dinámico basado en los conocimientos propios que forman parte de diversas etapas de aprendizaje estructuradas secuencialmente, con el afán de que se adapten a la realidad y brinden metodologías activas y de resolución para los interesados, esto ha permitido que tanto los estudiantes como los docentes construyan sus propios conocimientos para ser aplicados en el mundo real a través de actividades lúdicas, puesto que, permiten desarrollar el pensamiento crítico, el aprendizaje experimental, la observación y la exploración del proceso de enseñanza.

El mismo autor indica que, la importancia del modelo constructivista se basa en la construcción del conocimiento del estudiante, desencadenando nuevos aprendizajes y descubriendo su propia autonomía al receptor la información otorgada por el docente, la cual causa que el estudiante formule sus propias hipótesis y llegue a la conclusión basada en la toma de decisiones, resultando así un aprendizaje significativo.

### 1.12.1. Beneficios del Modelo Constructivista Basado en la Enseñanza Digital

- Fomenta la motivación y comprensión del estudiante, debido a que, los mismos se sienten unidos y comprometidos con la enseñanza.
- Promueve el aprendizaje colaborativo entre el docente y el estudiante.

- Identifica las necesidades del estudiante explorando su autoconocimiento en la educación, integrando las TIC en el proceso de aprendizaje.
- Impulsa la igualdad e inclusión entre los estudiantes teniendo así un aprendizaje activo y significativo.

### **1.13. Estilos de Aprendizajes**

Según (Chicaiza, 2023) son los procesos en donde se desarrollan habilidades y destrezas cognitivas por lo cual se apropian de esas habilidades por medio de la información adquirida, en el área de la psicología se refiere a la comprensión y maneras de aprender por parte del estudiante en actividades académicas. Durante los 90 se les llamaba estilo cognitivo lo cual significa que la persona recibe y procesa la información.

#### **1.13.1. Estilo de Enseñanza de los Docentes**

La autora anterior menciona que son los estilos de aprendizajes, pero también hay que saber cómo los docentes saben diferenciar los estilos de cada estudiante, por ejemplo, existen estudiantes auditivos, kinestésicos, visuales. El docente debe estar preparado para identificar las interacciones en el nivel de comprensión (saber qué), los procedimentales (saber hacer), y la actitudinales (saber ser).

#### **1.13.2. Estilo de Aprendizaje en los Estudiantes**

Según la misma autora indica que los estilos de aprendizaje “son rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos”, pero también tiene mucho que ver ambiente en el que viven. Saber identificar si un estudiante es más visual, auditivo, kinestésico ayuda a mejorar el proceso de enseñanza debido a que mejora la calidad y calidez en la educación, a lo cual se analiza el modelo Kolb para identificar estrategias de aprendizaje significativo. Este modelo se basa de la siguiente manera.

- **Estilo divergente:** Son más imaginarios o creativos, aprenden moviéndose dado a su flexibilidad en el aprendizaje, experimentan lo aprendido, son más informales y rompen un poco las normas en el aprendizaje tradicional. Tienden a considerar situaciones concretas desde varias perspectivas y son kinestésicos.

Se considera las siguientes estrategias en el proceso de enseñanza: lluvia de ideas, realización de mapas conceptuales, analogías, incluir adivinanzas o acertijos y ejercicios de simulación.

- **Estilo asimilador:** Este tiene la capacidad de crear modelos teóricos, tiene razonamientos inductivos, derivan más a la reflexión, pensamiento crítico, son más sistemáticos, organizados y se centran en el objeto de estudio. Por lo general son muy

rigurosos y metódicos dado a que se concentran en el aprender y tiene un pensamiento lineal/secuencial (paso a paso).

Se considera las siguientes estrategias en el proceso de enseñanza: Hacerles realizar apuntes, relaciona las investigaciones sobre la materia, utilizan más informes escritos y participan en debates o congresos.

- **Estilo convergente:** Derivan más a la practicidad, solución de problemas, elaboran más gráficos, se desarrollan más en lecciones que contengan una sola respuesta. Se orientan más a las cosas que a las personas, organiza sus pensamientos de manera que pueda resolver problemas usando su razonamiento hipotético deductivo. Transfieren lo aprendido y es hábil en la captación de ideas.

Se considera las siguientes estrategias en el proceso de enseñanza:

Realizar actividades manuales, gráficos o mapas conceptuales, ejercicios de memorización, clasificar información, desarrollar demostraciones prácticas.

- **Estilo acomodador:** Tiene la capacidad de adaptación, involucrarse en experiencias nuevas, se siente cómodo con las personas, pero es impaciente, se destaca en situaciones específicas, suele arriesgarse debido a que es más vivencial, imaginativo, dramático y observador.

Se considera las siguientes estrategias en el proceso de enseñanza:

- **Realizar trabajos en equipo (grupales),** sociabilización, se relaciona más con actividades del periodismo, elaboran metáforas de lo aprendido, incluir actividades de ensayo y error; gráficos ilustrativos, desarrollan trabajos artísticos.

En resumen, los docentes pueden adaptar el estilo de aprendizaje por medio de estrategias didácticas incluyendo el uso de herramientas digitales dentro del proceso de enseñanza. Los estilos de aprendizaje de los estudiantes siguen dos factores; la manera en la que perciben la información, la manera en que procesan la información y las experiencias que ellos participan, siempre teniendo en consideración sus fortalezas y no las debilidades.

Además, los docentes tendrán la capacidad de poder lograr mejores resultados por medio de un aprendizaje significativo, incluyendo las TICS como estrategia didáctica identificado los estilos de aprendizaje, dado a que el estudiante es más consciente de su rol en la sociedad, mejora la relación entre docente y alumno, los estudiantes se sienten más cómodos con la enseñanza y se trabaja con la inteligencia emocional.

#### **1.14. Metodologías Activas**

Empleando las palabras del autor (Moncayo & Prieto, 2022), describe a las metodologías activas como estrategias, métodos y técnicas que transforman el proceso de enseñanza de aprendizaje promoviéndolos de una manera activa y participativa por medio de actividades lúdicas que se encuentran en los contenidos de la clase, a su vez, manifiesta la creatividad,

la capacidad de trabajar en equipo, la comprensión lectora y la lecto-escritura; mejorando el desarrollo de competencias digitales, los diversos estilos de aprendizaje y la asimilación a través del saber, el saber hacer y el saber ser, permitiendo construir su propio conocimiento.

### 1.15. Retos que Tiene la Educación con el Uso de las Herramientas Digitales

Debido a los avances tecnológicos, existe una sociedad digital, desde la manera en que nos comunicamos se ha vuelto más digitalizada, por lo tanto, el currículo educativo presenta la inclusión de las TICs como parte de la enseñanza aprendizaje; propiciando la formación holística, una educación sin barreras en donde involucre los intereses y necesidades de los estudiantes para poder alcanzar esos objetivos didácticos siendo el docente responsable como mediador de aprendizaje, formar estudiantes versátiles, colaborativos, creativos, participativos, inclusivos y digitalizados.

El verdadero reto es que el estudiante supera al docente en tecnología, estar a la par con ellos precisa el deseo y compromiso en crear nuevas generaciones con calidad, equidad y desarrollo cognitivo; avanzar en las metodologías de aprendizaje significativas incluyendo la cultura digital en los saberes, siendo el alumno el protagonista de aprendizaje dentro de la educación moderna (Quizhpi, 2023).

### 1.16. Tecnología Aplicada en la Enseñanza de Lengua y Literatura

Para crear contenido debe estar fundamentado en la guía del currículo, donde promueve una educación dentro del entorno socio cultural, valorando desde las tradiciones en la Lengua Quechua durante el proceso de enseñanza.

En la enseñanza de Lengua y Literatura de desarrolla 5 bloques, esta información es otorgada por el currículo del ministerio de educación:

**Tabla 5**

*Bloques curriculares del área de Lengua y Literatura*

Módulos	Actividades dinámicas
Lengua y Cultura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cultura escrita</li> <li>• Variedades Lingüísticas e interculturalidad</li> </ul>
Comunicación oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lengua en la interacción social</li> <li>• Expresión oral</li> </ul>
Lectura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compresión Lectora</li> <li>• Uso de recursos</li> </ul>

Escritura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Producción de textos</li> <li>• Reflexión sobre la lengua</li> <li>• Alfabetización inicial</li> </ul>
Literatura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Literatura en contexto</li> <li>• Escritura creativa</li> </ul>

*Nota.* Este bloque es para un plan curricular en el área de Lengua y Literatura, cubre tanto para EGB, Básica superior y Bachillerato General unificado (BGU).

### 1.17. Aprendizaje Mediado por Tecnología en el Área de Lengua y Literatura

Se puede aplicar herramientas para cada proceso durante la clase en el aula, ya sea este de manera sincrónica o asincrónica, el beneficio que se adquiere es fortalecer las capacidades digitales de los docentes y que ellos a su vez los traslade en su enseñanza dentro de la asignatura, se puede identificar mediante la personalización del proceso de estudio, a continuación, se presenta lo siguiente:

**Tabla 6**

*Herramientas digitales en la clase de Lengua y Literatura*

Herramientas Características	Características
CANVA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentaciones dinámicas.</li> <li>• Variedades de proyectos en diseños creativos.</li> <li>• Creación de portafolio digital.</li> <li>• Trabajo colaborativo en tiempo real en conjunto con los estudiantes.</li> <li>• Realización de una lectura insertando imágenes.</li> <li>• Conocimientos previos de la clase por medio de una nube de palabras.</li> </ul>
MENTIMETER	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización de encuestas dinámicas.</li> </ul>
PADLET	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo colaborativo de un tema en específico.</li> </ul>

- Introducción de la clase con la utilización de la grabación de voz.
- Creaciones de muros organizativos de un tema en específico.
- El docente interactúa en tiempo real con el estudiante.
- Aprendizaje basado en juegos.
- Estimula la imaginación y creatividad entre docente y estudiante.
- Promueve la habilidad en la resolución de tareas dinámicas con diferentes enfoques didácticos.
- Habilidad comunicativa y de lectura por medio de juegos mentales y crucigramas.
- Se puede aplicar en modo evaluativo para que la experiencia de ser evaluado sea más divertida y que el alumno no le dé miedo a la evaluación.

## EDUCAPLAY

---

*Nota.* Se presenta en el recuadro varias herramientas digitales, las cuales pueden integrarse dentro de un aula de clase, para realizar trabajos interactivos y colaborativos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

En resumen, hay un sin número de funciones para poder aplicar estas herramientas dentro de la enseñanza, se puede personalizar a los gustos de cada tema dentro del área de Lengua y Literatura; promover el dinamismo en cada fase de estudio, partiendo desde el inicio de la clase con presentaciones creativas con CANVA, el intermedio con consultas visuales atractivas con Mentimeter o desarrollar un tema en específico con Padlet para colaborar activamente dentro del aula; y al final de la clase con el uso de Educaplay, darle el toque evaluativo más divertido.

### **1.18. Fundamentación Legal**

#### **1.18.1. LOEI Y Constitución Intercultural**

Según (Martínez Ordoñez, 2023) La LOEI es la ley que garantiza los derechos de todos los docentes, prácticamente marca una normativa y establece los principios encaminados en el campo educativo, para eso, se deben seguir reglamentos que respalden la calidad e innovación en el aprendizaje, las cuales son las siguientes:

La ley indica en el título I de los principios generales, capítulo único, artículo 2 Principios, literal Q indica que por su parte:

**La Motivación.-** Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía Página 11 de 85 del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011, Artículo 2)

Por su parte, el mismo artículo 2 literal W menciona que:

**Calidad y Calidez.-** Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011, Artículo 2)

Referente a la innovación educativa, se destaca en el capítulo segundo, artículo 6, literal J, menciona que se debe “Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (LOEI, 2011)

Del mismo capítulo, el literal U, indica que:

**La Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos.** - Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011, Artículo 2).

La LOEI citando a la constitución de la República menciona que, el artículo 437, numeral 8 indica que se debe “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011, Artículo 2).

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

### 2.1. Conceptualización y Operacionalización de las Variables y Categorías

**Variable independiente:** Programa de Capacitación de las herramientas digitales

La capacitación es el medio por el cual se organiza una planificación, que cubra las deficiencias y necesidades de un ámbito específico, en este caso del cuerpo docente, tal y como sería con la aplicación de las herramientas digitales (Campoverde, Ponce, & Rivera, 2021).

**Variable dependiente:** Área de Lengua y Literatura de E.G.B.

Enseñar y aprender Lengua y Literatura es una actividad de interacción, donde el docente y el estudiante implican dichos procesos los cuales son guiados por los currículos oficiales y metodología propuesta (Robles, 2021).

**Tabla 7**

*Operacionalización de las Variables*

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Indicadores	Ítems o reactivos
<b>Variable independiente</b>	La capacitación es el medio por el cual se organiza una planificación, que cubra las deficiencias y necesidades de un ámbito específico, en este caso del cuerpo docente, tal y como sería con la aplicación de las herramientas	<b>Técnica:</b> Encuesta <b>Instrumento:</b> Cuestionario	. Manejo de herramientas digitales . Recursos digitales . Contenidos digitales	¿Cuáles son las herramientas digitales más utilizadas al momento de capacitar a los docentes del área de Lengua y Literatura?
	Programa de Capacitación de las herramientas digitales			

digitales.  
(Campoverde  
et al., 2021)

<b>Variable dependiente</b>	Área de Lengua y Literatura de E.G.B.	<p>Enseñar y aprender Lengua y Literatura es una actividad de interacción, donde el docente y el estudiante implican dichos procesos los cuales son guiados por los currículos oficiales y metodología propuesta. (Robles, 2021)</p>	<p><b>Técnica:</b> . Estrategias didácticas . Evaluación formativa . <b>Instrumento:</b> Conversatorio con docentes . Lista de cotejo . Calidad en procesos de enseñanza aprendizaje . Desarrollo de habilidades</p>	<p>¿Qué importancia tiene las herramientas digitales en el proceso de enseñanza de aprendizaje en el área de Legua y literatura?</p>

---

*Nota.* Se observa la definición conceptual, técnicas empleadas, indicadores e ítems o reactivos de las variables dependientes e independientes de la investigación.

## 2.1. Enfoque de la Investigación

El actual proyecto presenta un enfoque cuantitativo, donde se considera como problemática la necesidad basada en la insuficiencia en los conocimientos sobre las herramientas digitales para los docentes del área de Lengua y Literatura de la Escuela Fiscal de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado”. Se analiza el panorama de los participantes mediante una encuesta para evaluar los conocimientos previos. Este enfoque parte de los objetivos planteados, donde se busca la solución a un problema en base al diagnóstico previo, dando como resultado la proyección de un diseño de un plan de capacitación con estrategias didácticas en el aprendizaje significativo para los docentes.

Según mencionan (Del Canto & Silva, 2013) en términos investigativos, el enfoque cuantitativo tiene que ver con el proceso sistemático y ordenado resumido en pasos detallados del estudio respectivo, con la finalidad de planear y analizar los cuadros estadísticos de los datos utilizados en el estudio a través de intentos descriptivos y comparativos.

Según (Chicaiza, 2023) menciona que la investigación exploratoria ayuda al investigador a acercarse al objeto de estudio por medio de la información obtenida de primera mano, puesto que, proporciona aportes científicos de expertos, datos verídicos que nos permiten indagar sobre las referencias y conclusiones pertenecientes al tema de estudio.

## **2.2. Alcance de la Investigación**

La presente investigación tiene un alcance descriptivo, por lo tanto, es fundamental analizar el comportamiento de la parte problemática del estudio, se debe conocer la viabilidad en cuanto a su realidad, esto permitirá que la información tomada sea confiable para analizar los resultados de las encuestas realizadas a los docentes de la Institución educativa.

Es necesario tomar en cuenta la integración de las competencias digitales para la construcción del conocimiento, teniendo al estudiante como papel prioritario dentro de la educación. Al tomar en cuenta las necesidades de la Institución se podrá promover la interacción por medio de las herramientas virtuales para el aprendizaje, con el objetivo de impulsar al docente en la transformación digital del siglo XXI.

## **2.3. Declaración y Justificación del Tipo de Investigación**

Este proyecto tendrá un impacto positivo para los docentes de la Escuela Fiscal de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado”, debido a que, la influencia de las herramientas digitales como estrategia didáctica en la enseñanza, conllevará a una mejora en las competencias digitales en el área de Lengua y Literatura a través de un plan de capacitación. Desde el punto de vista del autor (Hugo, 2022) el tipo de investigación se aplica en forma educacional, se lo considera como un generador de conocimiento para implementar de manera directa o indirecta a un individuo, tomando en cuenta la pertinencia, donde juega un papel importante en la búsqueda de la investigación.

### **2.3.1. Tipo Descriptivo**

De acuerdo con el autor (Hernández et al., 2014) el tipo de investigación descriptiva nace de la búsqueda de información, detallar, especificar los conceptos, características y situaciones que llevan a desarrollar el estudio del proyecto; midiendo los procesos de los datos recopilados de manera independiente o conjunta; acorde a los fenómenos o sucesos de dicho contexto.

### **2.3.2. Tipo de Investigación Documental**

Según el autor antes mencionado, la investigación documental identifica toda la información adquirida para obtener los conocimientos necesarios de manera selectiva, con el fin de detectar de manera detallada su posible uso y propósito investigativo; teniendo en cuenta datos ya existentes con datos proporcionados. Se analizaron varias indagaciones y artículos científicos relacionados al tema de investigación, tomando como referencias la capacitación, las herramientas digitales y las estrategias didácticas con el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **2.4. Métodos Empleados y sus Propósitos en el Contexto de Investigación**

En la presente investigación, los métodos a emplear se clasifican en:

#### **2.4.1. Método de Análisis – Síntesis**

Según el autor (Hugo, 2022) el método de análisis se basa en el estudio de la estructura de la investigación, donde se analiza y se observa mediante diferentes procedimientos el análisis sintético, es decir, descomponer un todo para ver reflejado a detalle las diferentes características y puntos estratégicos del proyecto. Se analiza estudios documentales con el fin de recopilar toda la información obtenida en el trabajo de campo, con la finalidad de valorar sistemáticamente los criterios fundamentales del presente estudio con determinación de la operacionalización de las variables en conjunto y con el análisis de los resultados a través la encuesta.

#### **2.4.2. Método Descriptivo**

Según los grandes autores (Sampieri et al., 2006) el método descriptivo busca identificar las características principales, elementos, puntos claves, o rasgos importantes de un estudio que se vaya a analizar, con el afán de mostrar precisión en los estudios de un grupo o población específico sobre la realidad de las tendencias actuales. En el presente estudio se utiliza el método descriptivo, dado a que, radica en la problemática planteada del tema de investigación, esto a su vez va identificando la necesidad que tienen los docentes sobre el uso de las herramientas digitales acorde a la manipulación de las variables del estudio, de esta manera, los docentes puedan receptar un plan de capacitación para fortalecer consecuentemente las competencias digitales. Tomando en cuenta lo antes mencionado por los autores (Guevara et al., 2020) existen 3 formas de llevar a cabo la investigación descriptiva, estas son las siguientes:

### **2.4.3. Método Cuantitativo**

Para (Medina, Hurtado et al., 2023), se aplica el método cuantitativo en este proyecto debido a que, se recolectan y posteriormente se analizan los datos de la encuesta realizada, relacionando las variables con las estadísticas que dan como resultado un aporte al estudio respectivo, para esto, se deben considerar 3 características que juegan un papel fundamental dentro de este método, tales como: objetividad y replicabilidad, análisis estadístico y enfoque deductivo.

### **2.4.4. Método Inductivo – deductivo**

El método inductivo se basa en el procedimiento para obtener conocimientos relacionados a índoles investigativas, a través de situaciones particulares para llegar a un conocimiento más amplio en el estudio, esto se realiza en base a repeticiones, indagaciones y hallazgos que se realizan en el transcurso del proyecto. Mientras que el deductivo es lo contrario, va de lo general a lo particular. (Hugo, 2022, pág. 20) Por medio de este método inductivo - deductivo en la investigación que va de lo general a lo particular, ayuda con la creación de hipótesis para llegar a una conclusión donde se utiliza la observación, analizando previamente los datos de una encuesta.

### **2.4.5. Métodos de Nivel Empíricos**

#### **2.4.5.1. Encuesta.**

Se elaborará una encuesta para los docentes de E.G.B, del área de Lengua y Literatura; donde se abordarán temas relacionados al uso de herramientas digitales para obtener los conocimientos previos que han mantenido durante su proceso de enseñanza.

La Escuela Fiscal tiene 17 docentes, de los cuales se les aplicará la encuesta a aquellos que pertenecen al área de Lengua y Literatura, tomando en consideración también a los 30 estudiantes del año de quinto de Básica.

### **2.4.6. Métodos de Nivel Matemáticos Estadísticos**

En el presente proyecto se empleará el método estadístico como parte del análisis y recolección de datos siendo observada esta información en tablas o gráficos obtenidos a través de la encuesta al personal docente del área de Lengua y Literatura.

## **2.5. Instrumentos Derivados de la Metodología Seleccionada**

Las técnicas e instrumentos realizados en el presente proyecto son la encuesta a los docentes y a los estudiantes; donde se obtiene la recopilación de datos por medio de artículos científicos y trabajos investigativos de parte de varios autores.

### **2.5.1. Instrumentos de Investigación**

La investigación se radica en la Escuela Fiscal de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado”, se realizará una encuesta con el fin de saber sus conocimientos previos, facilitando la adquisición de la información primaria recopilando la información de interés; posterior a ello, se ejecuta la encuesta formulada en Google Forms para los docentes, el cual es integrado por un cuestionario de 10 preguntas cerradas con opción múltiple, mientras que, la encuesta para los estudiantes se basa en 7 preguntas cerradas con opción múltiple, ambas encuestas son tabuladas a través de un gráfico de pastel mostrando los resultados al instante.

## **2.6. Delimitación de la Población y la Muestra. Justificación del Tipo de Muestreo**

### **2.6.1. La Población**

Se le denomina como un conjunto de personas u objetos que participan en la hipótesis de una investigación, es decir, son un todo, un universo de elementos que comparten una misma característica en común, los cuales son analizados por el planteamiento dentro del proyecto. (Fraga & Herrera, 1999)

La población corresponde a 17 Docentes y 321 estudiantes de la Escuela Fiscal de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado”, a los cuales se les realizará la investigación.

### **2.6.2. La Muestra**

Es el subconjunto de la población, donde se analizan los datos recopilados de los participantes de la investigación previamente derivada por la población, se elige concretamente a los elementos de estudio, con el fin de analizar y comprobar los datos (Fraga & Herrera, 1999). Para la investigación se selecciona una muestra de 17 docentes del área de Lengua y Literatura y 30 estudiantes de 5to de básica, los cuales fueron escogidos por ser el año básico que bajo rendimiento tuvo en el año 2023 – 2024.

### **2.6.3. Justificación del Tiempo de Muestreo**

Se hace un análisis del tipo de muestreo que se va aplicar en la presente investigación.

#### **2.6.3.1. Concepto de Muestreo no Probabilístico.**

Según (Pimienta, 2000), el muestreo no probabilístico se centra más en lo social y cualitativo, tomando a las creencias, motivaciones, estilos de vida, actitudes, como variables de estudio. Cobra mayor relevancia la representación de la estructura de niveles o categorías de cada fenómeno o sujeto estudiado, por lo que, no se estiman diferentes resultados de nuevos sujetos o elementos que podrían contribuir en la investigación.

### **2.6.3.2. Se aplica el tipo de muestreo intencional**

Este tipo de muestra se aplica para los 17 docentes de la institución, se elige el curso de 5to de básica de manera intencional al ser el curso con menor rendimiento en el área de Lengua y Literatura.

### **2.6.4. Instrumentos de investigación**

Se realizará la investigación con fuentes primarias y secundarias, donde se extraerá la información necesaria para analizar las variables de estudio, con el fin de incentivar nuevos métodos de enseñanza para los docentes integrando el uso de las herramientas digitales en la enseñanza aprendizaje. Se detallarán las siguientes fuentes de estudio:

**Tabla 8**

*Fuentes de Investigación*

<b>Fuentes primarias</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Artículos científicos, proyectos.</li><li>• Encuestas</li></ul>
<b>Fuentes secundarias</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Análisis de la información obtenida de los proyectos de investigación.</li></ul>

*Nota.* Se aprecian las fuentes primarias y secundarias que permiten abordar la investigación en diferentes enfoques.

#### **2.6.4.1. Tipos de instrumentos de investigación**

Se realiza la técnica de la encuesta a través del aplicativo Google Forms, a su vez, como instrumento un cuestionario de 10 preguntas cerradas detallado, se envía a los 17 docentes para que puedan analizar y responder cada pregunta. Se realizará una encuesta inicial para los estudiantes de 5to año de E.G.B, para analizar los conocimientos previos que tienen sobre las herramientas virtuales. Se aplica una encuesta final para analizar el nivel de satisfacción sobre el uso de las misma en el área de Lengua y Literatura. Por último, se realizan las respectivas tabulaciones de las encuestas por medio de un gráfico de pastel y los análisis correspondientes.

### **2.7. Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo al alcance e intereses de la investigación.**

#### **2.7.1. Etapa del Estudio Teórico**

En el presente estudio está basado en el fundamento teórico y la contribución de los docentes del área de Lengua y Literatura; aportará al conocimiento a través de las metodologías activas

para el aprendizaje, se procederá al análisis de las preguntas de investigación y el estudio sobre el uso de herramientas virtuales, este aprendizaje fortalecerá los nuevos saberes y competencias digitales de los docentes. Se aplican los instrumentos acordes a las variables de investigación como el plan de Capacitación de herramientas digitales para docentes del área de Lengua y Literatura de E.G.B, esto a su vez, ayudará a incluir nuevas metodologías en la construcción del conocimiento y actividades lúdicas.

Basados en los objetivos planteados de la presente investigación, se analiza la fundamentación teórica hasta la validación en la pertinencia y factibilidad del proyecto, estos aportes científicos benefician el avance en las diferentes conductas y estilos de aprendizaje, complementando la viabilidad del proyecto y su aporte en la sociedad. Se promueve el estudio descriptivo, debido a que, la propuesta presenta soluciones integradoras, lo cual ayuda a argumentar el aprendizaje constructivista y la inclusión de nuevas metodologías activas, fortaleciendo el aprendizaje colaborativo y significativo seleccionando instrumentos adecuados para el presente estudio.

### ***2.7.2. Etapas de Diagnóstico Inicial***

Corresponde a una encuesta dirigida para los docentes y estudiantes, en donde, podrán identificar los conocimientos previos que tienen sobre las herramientas digitales. El problema radica a que, no han acaparado bien el uso correcto de las herramientas digitales, por lo tanto, no basta con tener poco conocimiento, sino de poder aplicarlo, focalizando en la necesidad educativa y las brechas digitales como desafío que enfrenta el docente en la transformación digital. Se revisó la literatura referente al proyecto, donde se fundamentó la importancia que tiene la capacitación continua en la docencia, al igual que los diferentes estilos de aprendizaje que poseen los educadores al trabajar con los estudiantes, se analizó los resultados obtenidos de las encuestas reflejando la falta de conocimiento que tienen sobre dichas herramientas digitales. Como último punto de la etapa del diagnóstico inicial, se realizó una encuesta aplicada para los docentes de la Escuela Fiscal de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado”, misma que se efectuó en la herramienta digital Google Forms (ver la encuesta inicial en el Anexo 1).

A continuación, se detallan las tabulaciones de cada pregunta:

#### **Pregunta 1.- ¿Usted cuenta con recursos tecnológicos para trabajar dentro de la institución educativa?**

##### **Análisis:**

Del 100% de los docentes del área de Lengua y Literatura, 82,4% de ellos considera que existen pocos recursos tecnológicos dentro de la Escuela Fiscal de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado”, en total fueron 14 que dieron esa respuesta en su mayoría, mientras que, el 11,8% consideran que, si tienen los suficientes recursos tecnológicos,

demostrando así una brecha digital que tienen los docentes y la preferencia que tienen en los métodos académicos tradicionales. (Ver el gráfico en el Anexo 2)

**Pregunta 2.- ¿Usted ha trabajado con alguna herramienta digital durante la clase de Lengua y literatura?**

**Análisis:**

De todos los docentes del área de Lengua y Literatura de la Escuela antes mencionada, 14 de 17 docentes aseguran que han trabajado con alguna herramienta digital, refiriéndose al uso de Power Point, mientras que el restante de los docentes encuestados no ha utilizado ninguna herramienta, lo que hace que cobre mayor relevancia la necesidad de usar nuevas estrategias de aprendizaje digital, debido a que, existen varias herramientas como Educaplay que se utilizan para trabajar actividades lúdicas, reforzando y fortaleciendo el conocimiento utilizando la gamificación en el proceso de aprendizaje. (Ver el gráfico en el Anexo 3)

**Pregunta 3.- ¿Cuál de estas herramientas ha utilizado en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?**

**Análisis:**

Se muestra la opción más representativa siendo un total de 11 docentes que han elegido la opción otros, los cuales han utilizado Power Point para proceder con la enseñanza mediada por tecnología y YouTube con videos tutoriales acorde al tema relacionado; sin embargo, 4 docentes han indicado que conocen la herramienta como Padlet, 1 docente conoce Mentimeter y 1 docente conoce Educaplay; teniendo entre las tres opciones un porcentaje del 35,3%, cabe recalcar que durante la pandemia muchos docentes fueron capacitados, pero no han aplicado lo aprendido, por lo tanto, con el tiempo se llega a olvidar. Adicional, no han escuchado sobre Canva lo que consecuentemente deja en claro que hay deficiencia en cuanto al uso de dicha herramienta digital. (Ver el gráfico en el Anexo 4)

**Pregunta 4.- ¿Con qué frecuencia utiliza las herramientas digitales antes mencionadas durante la clase de Lengua y Literatura?**

**Análisis:**

Se muestra la proyección mayor en la opción Poco frecuente, con un total de 6 docentes que dieron como resultado un 35,3% de aceptación, debido a que, se han enfocado en trabajar con PowerPoint siendo la herramienta digital principal para el tema de las proyecciones y YouTube como parte de videos previos durante la clase, sin embargo, 5 docentes eligieron la opción Muy frecuentemente llegando a un 29,4%, han definido que han escuchado sobre la herramienta Padlet y que siendo a su vez 4 docentes que eligieron la opción Nada frecuente siendo un 23,5% lo cual significa que prefieren el método tradicional y eso conlleva a que el

docente no llegue a recordar ni fortalecer dichas competencias digitales para el aprendizaje. (Ver el gráfico en el Anexo 5)

**Pregunta 5.- ¿Le parece efectivo integrar el uso de herramientas digitales durante la clase de Lengua y Literatura, sea esta una clase presencial u online?**

**Análisis:**

Refleja la contestación de 15 docentes, mostrando la aceptación mediante la opción Muy de acuerdo y 2 docentes que eligieron la opción De acuerdo, esto hace afectivo al señalamiento de varios factores, la presencialidad y la parte online, demostrando así que, en la construcción del conocimiento se profundiza la enseñanza digital, potenciando las habilidades digitales que debe poseer el docente, de esta forma, se puede lograr el interés y motivación entre el docente y el estudiante reflejando positivamente su respuesta. (Ver el gráfico en el anexo 6)

**Pregunta 6.- ¿Considera usted que en la actualidad las herramientas digitales favorecen las competencias didácticas en los docentes del área de Lengua y Literatura?**

**Análisis:**

Todos los docentes responden a un 100% el estar de acuerdo con el hecho que se debe considerar la integración de herramientas digitales para el aprendizaje, puesto que, proporciona un gran interés por parte del cuerpo estudiantil, por ende, la capacitación en el uso de las nuevas tecnologías llega a motivar a las nuevas generaciones. Incluir en las planificaciones la construcción de recursos didácticos educativos que ayuden al estudiante a enriquecer los conocimientos educativos de una forma didácticamente divertida, mejoramiento de la comprensión lectora y del pensamiento crítico, siendo el educador un mediador de aprendizaje teniendo el compromiso de capacitarse continuamente para estar en continuidad con el alumno. (Ver el gráfico en el Anexo 7)

**Pregunta 7.- ¿Considera usted que la capacitación sobre el uso de las herramientas digitales fortalece el aprendizaje significativo en los docentes del área de Lengua y Literatura?**

**Análisis:**

Un total de 14 docentes eligieron la opción de Muy de acuerdo, fortaleciendo el aprendizaje significativo al ser capacitados continuamente, no obstante, tres eligen la opción De acuerdo, esto se debe a que, una parte de los docentes aún se inclinan por el método tradicional por el temor de trabajar con tecnología, han justificado que es necesario actualizarse para mejorar sus competencias digitales, promover el aprendizaje colaborativo y participativo. (Ver el gráfico en el Anexo 8)

**Pregunta 8.- Durante la planificación de la clase de Lengua y Literatura, ¿Con qué objetivo utiliza las herramientas digitales?**

**Análisis:**

Un total de 7 docentes indican que empleaban las herramientas digitales con el objetivo de trabajar solo en clases online, sin embargo, justifican como herramienta digital el uso del Power Point, mientras que 4 docentes integran la plataforma YouTube dentro de su enseñanza, en otras palabras, la mayoría de los docentes prefieren tomar como un hobby el uso de las herramientas digitales, por ejemplo, durante la pandemia, no obstante, no lo ven como una oportunidad de expandir e inclusive profundizar más el conocimiento de una manera didáctica. (Ver el gráfico en el Anexo 9)

**Pregunta 9.- ¿Considera usted que el aprendizaje con el uso de herramientas digitales influye en la motivación del estudiante?**

**Análisis:**

Todos los docentes del área de Lengua y Literatura están de acuerdo que integrar herramientas digitales influyen en la motivación del estudiante, pero a su vez, justifica con más peso el temor que tienen a conocer o descubrir nuevas formas de aprendizaje y la falta de capacitación constante ha sido un factor ante esta necesidad. Muchos pueden capacitarse, pero pocos se capacitan efectivamente por desconfianza a la tecnología. (Ver el gráfico en el Anexo 10)

**Pregunta 10.- ¿Cree usted que las herramientas digitales sirvan como apoyo didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?**

**Análisis:**

Tal y como se puede observar en el gráfico, un total de 15 docentes consideran la opción muy frecuentemente el uso de las herramientas digitales como apoyo didáctico en el proceso de enseñanza en conjunto con los estudiantes, mientras que, 2 docentes no están muy de acuerdo. Es necesario entender que, dichas herramientas abarcan diversas actividades metódicas y a su vez adquirir nuevas destrezas tecnológicas así el estudiante se motiva aprendiendo (Ver el gráfico en el Anexo 11).

Por otro lado, se ha realizado una encuesta inicial aplicada a los estudiantes de 5to de básica (ver la encuesta en el Anexo 12).

Se detalla a continuación las tabulaciones y análisis de la encuesta previamente dicha:

### **Pregunta 1.- ¿Su escuela cuenta con recursos tecnológicos?**

#### **Análisis:**

Un total de 26 estudiantes han contestado que la institución no cuenta con recursos tecnológicos, sin embargo, 3 estudiantes indicaron que talvez la institución posea recursos tecnológicos, esto se debe al uso de una grabadora durante la clase, pero, en cada aula no existe sistema computarizado para que proyecte la clase, salvo que el docente lo lleve. (Ver el gráfico en el Anexo 13)

### **Pregunta 2.- ¿Qué recursos tecnológicos utilizas durante la clase?**

#### **Análisis:**

Los estudiantes han demostrado que cuentan con el uso del celular como recurso digital, sin embargo, es utilizado como medio de comunicación, no todos los docentes permiten el uso del mismo quitando la posibilidad de que se integren las herramientas digitales con el aprendizaje móvil, no obstante, esto no quita que el aula debe estar equipada con estos implementos y contar con apoyo institucional, debido a que, en la actualidad los alumnos son nativos digitales y hay que saber aprovechar las bondades de la tecnología. No cuentan con buena conectividad, y si la hay es dirigido solo para el directivo. (Ver el gráfico en el Anexo 14)

### **Pregunta 3.- ¿Conoces que significa el término herramientas digitales?**

#### **Análisis:**

Como se observa en el gráfico, un total de 16 estudiantes conocen el termino de herramientas digitales, relacionándolo con temas como: redes sociales, plataformas digitales, creación digital. Sin embargo, 9 estudiantes indicaron que talvez conocen el término, lo cual significa que lo pueden llegar a relacionar con los temas antes mencionados; y 5 estudiantes que no conocen el término siendo desconocido para ellos el saber que existen ciertas herramientas virtuales para el aprendizaje educativo. (Ver el gráfico en el Anexo 15)

### **Pregunta 4.- ¿Sabías que existen herramientas digitales enfocadas para el aprendizaje académico?**

#### **Análisis:**

Como se observa en la gráfica, un total de 20 estudiantes están de acuerdo que existen herramientas digitales enfocadas al aprendizaje, siendo relacionado por la llegada de la digitalización, los creadores de contenido de YouTube, juegos interactivos, debido a que, son nativos digitales, todo lo realizan mediante un dispositivo móvil; sin embargo, un total de 7 estudiantes indican que talvez conocen sobre herramientas virtuales, debido a que, lo

relacionan con videos tutoriales en las clases, o enviar una actividad por WhatsApp y un total de 3 estudiantes mencionan que no conoce dichas herramientas. (Ver el gráfico en el Anexo 16)

**Pregunta 5.- ¿Su docente utiliza juegos digitales durante la clase de Lengua y Literatura?**

**Análisis:**

En cuanto a la interpretación de este gráfico, un total de 29 estudiantes dieron como resultado la no utilización de juegos digitales durante la clase, siendo la presencialidad el factor más relevante con el manejo de la enseñanza tradicional, sin embargo, esto se puede mejorar con herramientas lúdicas que aprovechen la integración de la gamificación como uno de los elementos importantes para elevar la motivación y participación estudiantil. (Ver el gráfico en el Anexo 17)

**Pregunta 6.- ¿Le gustaría que su docente utilice herramientas digitales en la clase de Lengua y Literatura?**

**Análisis:**

Los 30 estudiantes están de acuerdo siendo un 100% de aceptación, en que el docente utilice herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje, con el fin de que se motive el interés del docente como mediador de aprendizaje y del estudiante al promover un aprendizaje mediado por tecnología, integrando como estrategia didáctica, implementación de las metodologías activas como el aprendizaje colaborativo, participativo y creativo. (Ver en gráfico en el Anexo 18)

**Pregunta 7.- ¿Con que herramientas digitales le gustaría trabajar con su docente?**

**Análisis:**

El grafico representa una aceptación con los diferentes puntos de vista de los estudiantes, destacando las herramientas digitales como: Canva, Padlet, Educaplay y Mentimeter, siendo un total de 20 estudiantes los que desean trabajar con la herramienta Canva por su trabajo colaborativo, sin embargo un total de 5 estudiantes desean participar con la herramienta Padlet, dicha herramienta también es colaborativa, trabajando a través de murales interactivos, no obstante, un total de 3 estudiantes desean trabajar con Mentimeter, y finalmente un total de 2 estudiantes desean trabajar con Educaplay. (Ver el gráfico en el Anexo 19)

### **2.7.3. Etapa de la Modelación de la Propuesta**

En la propuesta se ha diseñado un plan de capacitación para los docentes, realizada de manera semanal, de lunes a viernes, se impartieron temas como: introducción de la herramienta Canva, Padlet, Mentimeter, Educaplay, por este motivo los docentes fortalecerán los conocimientos, este mismo plan tiene una duración de 5 semanas, desde la introducción de cada plataforma, hasta la práctica de la misma, este mismo está enfocado con la siguiente metodología de enseñanza:

- Propuesta metodológica: Se integran las metodologías activas tales como; aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo donde brindara acompañamiento, pensamiento visual al momento de proyectar las diapositivas, pensamiento crítico y analítico. El propósito es ampliar e innovar la enseñanza del docente, a su vez, este pueda diseñar nuevas estrategias didácticas metodológicas para la integración de las herramientas digitales, con el fin de aprovechar la tecnología y obtener con eso un aprendizaje significativo en conjunto con el estudiante.

### **2.7.4. Etapa del Diagnóstico Final o Validación de la Propuesta (Teórica o Empírica)**

Se aplicará una encuesta de satisfacción por parte de los estudiantes, con el fin de conocer si han implementado las herramientas digitales durante la clase de Lengua y Literatura, por lo tanto, su aprendizaje será significativo, participativo, colaborativo, creativo e innovador.

**Validación:** Se reunirá a 2 expertos en docencia con años de experiencia en el campo educativo, los cuales han integrado su aporte científico e investigativo para facilitar la toma de decisiones del estudio, los cuales han resultado favorables. Los mismos expertos señalaron que los resultados de la encuesta y la integración de la innovación educativa sobre el uso de herramientas digitales promueve el trabajo colaborativo entre docente y el estudiante. Como último punto de la etapa del diagnóstico final, se desarrolló una encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes, donde se justifica lo aprendido de las herramientas digitales, misma que se realizó en la herramienta digital Google Forms (ver la encuesta de satisfacción en el Anexo 20).

Se detalla a continuación las tabulaciones y análisis de la encuesta previamente dicha:

#### **Pregunta 1.- ¿Considera importante las dinámicas digitales durante la clase?**

##### **Análisis:**

Todos los estudiantes encuestados de 5to de básica consideran sin ninguna duda que las dinámicas o actividades usando herramientas digitales es muy importante, puesto que, les ha permitido obtener nuevos enfoques y estilos de aprendizaje en cuanto al manejo con tecnología, así mismo, los motiva a continuar y a esforzarse dentro del proceso de enseñanza aprendizaje (Ver el gráfico en el Anexo 21).

**Pregunta 2.- ¿Qué le pareció trabajar con las herramientas digitales en la clase de Lengua y Literatura?**

**Análisis:**

El 100% de los estudiantes les pareció excelente que los docentes empleen herramientas digitales en las clases, por otro lado, los docentes se sintieron más cómodos a la hora de enseñar las clases de Lengua y Literatura usando las herramientas digitales. Creatividad y destreza son las palabras que los estudiantes acogieron cuando recibieron las clases con herramientas tecnológicas (Ver el gráfico en el Anexo 22).

**Pregunta 3.- ¿Con cuál de las siguientes herramientas digitales le gustó trabajar más?**

**Análisis:**

De los 30 estudiantes que respondieron esta pregunta, 29 de los mismos se sintieron más cómodos con la exploración de la herramienta Canva, 24 estudiantes prefirieron Educaplay, y 17 de ellos les gustó más Padlet, dejando a Mentimeter como la herramienta menos utilizada, puesto que, 9 de los estudiantes encuestados creen que Canva, Educaplay y Padlet les ayuda en sus tareas o talleres con una mayor precisión y criterio, más sin embargo, la herramienta Mentimeter no deja de ser una de las más versátiles en cuanto a participación en clase y evaluaciones grupales e individuales (Ver el gráfico en el Anexo 23).

**Pregunta 4.- ¿Cuál herramienta digital ha utilizado el docente durante la clase?**

**Análisis:**

Los docentes del área de Lengua y Literatura han tomado como estrategia de enseñanza recurrir a todas las herramientas digitales enseñadas en la capacitación para llegar a un rendimiento más óptimo con sus estudiantes, permitiéndoles que accedan a más contenido virtual e invitándoles a tomar en cuenta que el aprendizaje tradicional se puede mejorar integrando la tecnología, con el fin de que se conozcan las características de las herramientas vistas y tengan más posibilidades de optimizar sus diversas actividades en las clases tanto presenciales como virtuales (Ver el gráfico en el Anexo 24).

**Pregunta 5.- ¿Con qué frecuencia considera que el docente utiliza las herramientas digitales en clases de Lengua y Literatura?**

**Análisis:**

Un total de 28 de 30 estudiantes reflejó como resultado muy frecuentemente, los docentes utilizan las herramientas digitales al momento de impartir clase, beneficiado en todos los sentidos el aprendizaje, donde el estilo del aprendizaje “acomodador” se hace presente y los

estudiantes se emocionaron al observar cada paso en su aprendizaje y nuevas formas de aplicar su conocimiento en tareas o trabajos colaborativos (Ver el gráfico en el Anexo 25).

**Pregunta 6.- ¿Es probable que usted siga trabajando con herramientas digitales en las clases de Lengua y Literatura?**

**Análisis:**

La probabilidad de que los estudiantes de 5to de básica vuelvan a estudiar junto con la tecnología es del 97%, lo que permite dar a conocer que el resultado posterior a la capacitación y a las clases con el docente ha sido favorable para todos, motivándolos a descubrir nuevas herramientas o plataformas que apoyen al desarrollo y mejora de un aprendizaje continuo (Ver el gráfico en el Anexo 26).

**2.8. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico**

Los estudiantes desean trabajar con dichas herramientas digitales, una más que otras, pero a su vez, buscan integrar los conocimientos que tienen en la clase presencial y llevarla en conjunto con la gamificación a través del aprendizaje móvil, o a la clase invertida, los estudiantes son curiosos e investigadores y eso hay que aprovechar al momento de gestionar la clase; realizar actividades constructivistas acorde al estilo de aprendizaje de cada estudiante, generando motivación, interactividad, participación, desarrollo cognoscitivo, desarrollo del pensamiento crítico y creatividad. La institución no cuenta con muchos recursos tecnológicos suficientes para trabajar, aunque los docentes han demostrado conocer poco sobre ciertas herramientas digitales como Padlet y Canva como uno de los favoritos, no obstante, no lo han aplicado en su proceso de enseñanza siguiente con el estudiante un método tradicional debido a la presencialidad; sin embargo, herramientas generales como Power Point sigue vigente en la enseñanza. Los educadores están de acuerdo que, trabajar con tecnología eleva la motivación del estudiante, y fortalece el aprendizaje activo. Por parte de los estudiantes, buscan la gamificación como una opción para un aprendizaje innovador, por lo tanto, el docente debe adaptarse a este nuevo estilo de enseñanza aprovechando la tecnología para integrar nuevas estrategias de aprendizaje; generando interés, colaboración, desarrollo de habilidades digitales entre el docente y estudiante.

## **CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

### **3.1. Presentación de la Propuesta**

En la presentación de esta propuesta se elabora un plan de capacitación para que los docentes del área de Lengua y Literatura trabajen colaborativamente con los estudiantes, sobre todo los de 5to de básica, con el fin de integrar el uso de herramientas digitales en el aula durante la clase, potenciando así el desarrollo del pensamiento crítico de los mismos y permitiéndoles que eleven sus habilidades digitales. La capacitación se realizará por unidades cada semana y con cada herramienta, semana 1 Canva, semana 2 Padlet, semana 3 Mentimeter, semana 4 Educaplay; esto a su vez, servirá como guía para futuros trabajos. Es importante resaltar que, esta investigación cumple con cuatro objetivos, estableciendo la validación y pertinencia como puntos clave para una correcta aportación a la sociedad educativa, permitiendo demostrar en el proceso de análisis e interpretación de resultados, la necesidad que tiene la institución educativa sobre el tema de investigación. Por otro lado, el incluir las herramientas digitales promoverá la motivación e interés del docente, y, por ende, el del estudiante.

### **3.2. Propósitos de la Propuesta**

Tal y como ya se ha indicado en el transcurso de la presente investigación, el propósito de esta propuesta es elevar el interés, la motivación del docente este enfoque dará paso a la innovación educativa, dando otras alternativas de aprendizaje, esto ayudará a que el estudiante se muestre más participativo y dinámico en el proceso de enseñanza aprendizaje. Adicionalmente, se demostrará por medio de la fundamentación teórica una relación directa, puesto que, mientras más interactiva e innovadora sea la clase, mayor interés, descubrimiento y rendimiento dará a las nuevas formas y estilos de aprendizajes. También brindará ayuda a otros investigadores los cuales pueden adaptar esta propuesta en los diferentes niveles o asignaturas, permitiéndoles mantener una solución a las brechas digitales que existen hoy en día referentes al manejo de la tecnología, sobre todo en la presencialidad.

#### **3.3.1. Objetivo General**

Capacitar a los docentes sobre el uso de las herramientas digitales para la optimización de los conocimientos durante el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de lengua y literatura.

#### **3.3.2. Objetivos Específicos**

- Fomentar la integración de las herramientas digitales como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura.

- Explorar las diferentes herramientas digitales para la consolidación del uso efectivo durante el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.
- Fortalecer las competencias digitales de los docentes para un aprendizaje más significativo y colaborativo incluyendo a los estudiantes en la enseñanza del área de lengua y literatura.

### **3.3. Fundamentación de la Propuesta**

Es necesario mencionar que la fundamentación está relacionada con los conceptos teóricos más relevantes del presente estudio, por lo tanto, se enfoca a incorporar y ampliar el tema sobre el uso de herramientas digitales, dado que es un eje integral en la era actual. Por otro lado, el docente debe de ser multifacético y evolucionar en su estilo de enseñanza, incluyendo a las fases de la capacitación en este estudio, las cuales fueron integradas para ser enfocadas desde las perspectivas del análisis, diagnóstico, planificación, ejecución o realización del plan y evaluación en el aprendizaje obtenido. También, se resaltan las herramientas con las que van a trabajar, las cuales son: Canva, Padlet, Mentimeter y Educaplay; puesto que, en la parte teórica de este proyecto se ha llegado a demostrar distintos beneficios que se pueden llegar a aprender en la parte práctica, donde cada una de ellas bajo el contexto de sus ventajas y desventajas pueden lograr un aporte considerable en el proceso de enseñanza. Los docentes en su rol como mediadores de aprendizaje deben actualizar su estilo de enseñanza, para adquirir nuevas habilidades digitales, aprender a utilizar la tecnología de una manera más efectiva para un aprendizaje más significativo y motivador.

La propuesta cumple con uno de los objetivos de la ODS, el cual es tener una educación de calidad, por ende, la innovación educativa es un tema relevante, fortaleciendo las competencias digitales en el proceso de enseñanza, promoviendo en sí un aprendizaje digitalizado nuevas estrategias didácticas incluyendo las metodología activas y el constructivismo como bases pedagógicas y didácticas, por consecuencia, estas estrategias de aprendizaje fomentan el autoaprendizaje, la creatividad, el desarrollo cognitivo e intercambio de nuevos saberes de forma colaborativa. Adicionalmente, la UNESCO establece que un aprendizaje digital en la era actual favorece las a competencias digitales entre el docente y el estudiante.

### **3.4. Características de la Propuesta**

A continuación, se incluyen los diferentes aspectos sobre las actividades lúdicas de la propuesta:

- Conceptos de Herramientas digitales: Canva, Padlet, Mentimeter, Educaplay
- Practica al momento de realizar la capacitación de manera intensiva.
- Se va a mostrar contenidos resumidos y más relevantes.

- Se evaluará durante la práctica y realización de un trabajo final o exposición que realice el docente incluyendo las herramientas digitales con las actividades lúdicas que ellos realizan con el estudiante enfocadas a Lengua y Literatura.

### **3.5. Ideas Básicas**

La presente propuesta cumple con promover el aprendizaje digital, a través de las herramientas virtuales, debido a que, se construyen aprendizajes para obtener un estilo de enseñanza valioso y motivador con los estudiantes, definiendo nuevas habilidades y destrezas en el área de Lengua y Literatura.

### **3.6. Justificación de la Propuesta**

Se resalta que la propuesta es en base a la necesidad de la institución, el integrar herramientas digitales con enfoque metodológico muestra la innovación en los saberes educativos, de esta manera el docente podrá trabajar con el estudiante de 5to de básica, al ser el aula con menor rendimiento académico, así y en concordancia dar creación contenido y diversos aportes. Esto permitió fundamentar de manera teórica la razón por la cual se está realizando como una propuesta y los beneficios que presenta cada herramienta digital, dado a su originalidad en la personalización y necesidad de aprendizaje que tiene cada docente.

Los estudiantes al ser una generación X, son nativos digitales conocen ciertas herramientas, los docentes otro lado, son generación Z, dicha generación se adaptó a la tecnología, mostrando a su vez una brecha digital, pero, al estar en conjunto con los estudiantes tienden a consultar sobre ciertas herramientas dado a que ellos poseen más conocimientos entre eso las redes sociales. El área de Lengua y Literatura juega un papel fundamental entre todas las asignaturas, debido a que, el estudiante desarrolla el pensamiento crítico – analítico, habilidades comunicacionales, vocabulario, lectura comprensiva y retención de la información; por ende, fomentar el trabajo como la escritura creativa mediante herramientas digitales potenciará las destrezas cognitivas del estudiante mejorando el rendimiento académico.

### **3.7. Estructura y Dinámica de los Componentes Propuesta**

Esta propuesta es metodológica debido a su carácter innovador, en este caso, plan de capacitación para los docentes se busca involucrar la integración de herramientas digitales como estrategia didáctica para el proceso de enseñanza aprendizaje, y dados a el análisis de los resultados; cabe recalcar que este plan servirá como guía para apoyar los futuro proyectos educativos, los cuales sirven para la praxis en la vida cotidiana del docente, acorde a su área de trabajo.

**Nombre de la propuesta:** Plan de capacitación para los docentes de la escuela fiscal de educación general básica

**Docentes:** 17 **Área:** Lengua y Literatura

Los docentes podrán innovar su enseñanza en el área de Lengua y Literatura, con el fin de que los estudiantes de 5to de básica puedan enriquecer sus conocimientos, mejorar sus rendimientos académicos.

**Descripción breve:** Se realiza una introducción de cada herramienta, se integran los beneficios de las mismas en el proceso de enseñanza, indicando las ventajas y desventajas dentro del proceso educativo en la presentación por la herramienta Canva, compartir los videos de YouTube, y consolidar el aprendizaje con la experiencia. Son cinco sesiones por unidad, de lunes a viernes con duración de dos horas, en total será un curso de 40 horas académicas.

- **Herramientas Técnicas a utilizar:** Material didáctico, composición por rango de edades del personal docente, nivel de escolaridad, nivel de profesión y experiencia laboral.

- **Descripción sobre las actividades o contenidos generales del plan de capacitación:**

Las semanas estarán dirigidas por unidades a continuación se describen las mismas:

Unidad 1: Uso de la herramienta Canva en la educación

Unidad 2: Uso de la herramienta Padlet en la educación como parte colaborativa y participativa

Unidad 3: Uso de la herramienta Mentimeter para crear encuestas interactivas

Unidad 4: Uso de la herramienta Educaplay para crear actividades lúdicas.

- **Estrategia metodológica de la propuesta**

Integración de las herramientas digitales como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura, se realizan aprendizaje activo, participativo, colaborativo y creativo con el uso de estas herramientas, mejorando así, la práctica de los docentes durante el proceso de enseñanza aprendizaje, a su vez, mejorar las habilidades de los estudiantes de 5to de básica, así consolidaran los conocimientos sobre los contenidos digitales que pueden fabricar contenidos dinámicos una vez adquirida la capacitación.

- **Áreas de conocimiento que busca mejorar:** Potenciar las competencias digitales, preparación de recursos didácticos digitales para los estudiantes, promover las habilidades digitales en la era actual, integración de las metodologías activas como estrategia didáctica de aprendizaje.
- **Actividades en la capacitación:** Individual o grupal en colaboración con los instructores.
- **Técnicas a utilizar:** Se utiliza la observación a través de los medios audiovisuales, presentación de lecturas y la consolidación durante la práctica.
- **Evaluación:** Actividades previas para identificar las condiciones al ingreso. Se observan los objetivos alcanzados de la clase, se identifica el nivel de dificultad que presentan al momento de practicar en cada herramienta y se realiza la practica correspondiente, se da retroalimentación para que cualquier duda pueda ser despejada. (Ver el modelo de evaluación en el Anexo 28 y el Anexo 29)

### **3.7.1. El Alcance de la Propuesta**

La propuesta cumple con los objetivos de investigación, consolidar el conocimiento sobre las habilidades digitales del docente y mejorar el rendimiento académico del estudiante, con el fin de potenciar un aprendizaje significativo durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se diseñan sesiones por unidades donde podrán interactuar en la plataforma a través de las plantillas, ver los conceptos de cada una al igual que los beneficios garantizando el impacto y la efectividad al involucrar dichas herramientas virtuales dentro de la enseñanza, de esta manera, los docentes podrán implementar estas enseñanzas con los estudiantes desarrollando así la motivación y el interés en ambas partes. Cabe recalcar que existen barreras institucionales, por ejemplo, la falta de recursos tecnológicos y la conectividad es uno de ellos, resistencia al cambio por parte del docente, el desinterés para innovar su método de enseñanza por la brecha digital existente, barreras culturales al intentar comprender las nuevas formas de enseñanza y la barrera del tiempo al no tener flexibilidad en su labor; es por ello que, se realizó la capacitación de manera online, mediante una enseñanza personalizada acorde a la necesidad de cada docente, teniendo así una comunicación efectiva y significativa en el proceso a través de la enseñanza.

### **3.8. Demostración Ejemplificada Sobre la Propuesta**

#### **CAPACITACIÓN GENERAL PARA LOS DOCENTES DE E.G.B**

##### **Nombre de la propuesta:**

**Propuesta:** Plan de capacitación sobre el uso de herramientas digitales como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje para los docentes del área de Lengua y Literatura.

**Introducción:** Esta propuesta resalta tres herramientas digitales más conocidas dentro de la enseñanza las cuales son: Canva, Padlet, Mentimeter y Educaplay. y también por parte del estudiante, por medio de la demostración de la propuesta del plan de capacitación, se incluye una planificación general dictaminada por unidades, donde reflejan los contenidos de cada herramienta.

##### **Recursos necesarios**

Computador con acceso a internet

##### **Planificación estratégica metodológica**

#### **Tabla 9**

*Descripción general del curso a capacitar*

---

#### **INFORMACIÓN GENERAL DEL CURSO**

---

<b>Nombre del curso</b>	Capacitación sobre el uso de herramientas digitales para la enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura	
<b>Nivel</b>	Básico	Duración: 4 semanas
<b>Profesión</b>	Docentes	1 hora
<b>Horas de aprendizaje</b>	Aprendizaje autónomo	1 hora
	Aprendizaje Práctico	Online /Presencial
	Modalidad	
<b>Descripción</b>	Este programa busca fortalecer los conocimientos de los docentes sobre el uso de herramientas digitales e integrarlos como estrategias didácticas dentro del proceso de enseñanza en el área de Lengua y Literatura, se abordarán temas concernientes sobre Canva, Padlet, Mentimeter y Educaplay como un enfoque pedagógico e incluirlos en el aula.	
<b>Instructores</b>	Benites Paul	Gorotiza Annabelle

### Plan de capacitación

En el siguiente apartado se expone el plan de capacitación, el cual está establecido por las unidades expuestas anteriormente.

#### Tabla 10

*Detalles de las actividades de la capacitación*

<b>UNIDAD 1</b>		
<b>Tema:</b> Uso de la herramienta Canva en la educación		
<b>Día:</b> 1		
<b>Tiempo:</b> 2 horas		<b>Minutos:</b> 120
<b>Contenido</b>	Introducción a la plataforma	
<b>Actividades metodológicas</b>		
<b>Inicio</b>	Bienvenida a los participantes mencionando la importancia que tienen estas herramientas digitales en su proceso de enseñanza.	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 30 min	Indicar el potencial que les brindará incluir estas herramientas digitales en el área de Lengua y Literatura.	

	Reflexionar sobre las herramientas digitales. Abrir o tener un correo (preferible Gmail)	
<b>Desarrollo</b>	Crear una cuenta Canva	<b>Técnica:</b> Observación
<b>Tiempo:</b> 60 minutos	Ingresar la herramienta Canva y observar las opciones que ofrece. Actividad 1: Se observa una presentación sobre CANVA, ventajas, desventajas y beneficios. Actividad 2: Se realiza un debate sobre el uso como herramienta digital. Actividad 3: Cómo trabajar colaborativamente en CANVA Insertar elementos en Canva, dibujos, imágenes, fotos, videos.  Tomado de la página de Canva  Familiarizarse con la herramienta y con esto responderán las preguntas: ¿Cómo funciona la herramienta Canva en la educación? ¿Qué recursos didácticos ofrece Canva?	<b>Contenido visual:</b> Presentación de Canva <a href="https://acortar.link/JXqOY4">https://acortar.link/JXqOY4</a>
<b>Cierre</b>		<b>Técnica:</b> La reflexión y Feedback
<b>Tiempo:</b> 30 minutos	– Retroalimentación sobre la herramienta Canva – Reflexiones sobre la herramienta Canva con las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la herramienta? ¿Consideran que es una herramienta digital interactiva para incluirlos en sus clases? – Elegir una plantilla de presentación para la próxima clase – Agradecer a los participantes por su colaboración	

**Día: 2**

**Tema:** Crear de actividades en Canva para que puedan integrarlos en la clase de Lengua y Literatura.

**Tiempo: 2 horas**

**Minutos: 120**

**Contenido** Creación de una presentación en Canva

**Actividades metodológicas**

<b>Inicio</b>	Aplicación de presentaciones con la herramienta Canva	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 30 min	Observar un video sobre Canva y como crear presentaciones.  Lluvia de ideas sobre la herramienta  Se realiza practica por parte del instructor  Actividad Grupal Elegir la plantilla	<b>Contenido multimedia:</b> Tutorial de YouTube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gtEG4O577Jw">https://www.youtube.com/watch?v=gtEG4O577Jw</a>
<b>Desarrollo</b>	Aplicación de la herramienta digital Canva	<b>Técnica:</b> Observación
<b>Tiempo:</b> 60 minutos	Elegir la plantilla de la clase anterior  Crear desde cero la plantilla  Resaltar las múltiples opciones que tiene la plantilla. Observar los elementos, imágenes que ofrece la plataforma. Insertar elemento caja de texto, dibujos, entre otros Indicar los diferentes tipos de formatos al momento de descargar Recursos e implementación de los elementos creando una presentación Foto tomada de Canva Insertar las opciones que ofrece Canva Foto tomada de Canva	<b>Contenido visual:</b> <a href="https://www.canva.com/design/DAFvIo-zss0/TaVbriJ9xxRbCYpaEA2l2g/edit">https://www.canva.com/design/DAFvIo-zss0/TaVbriJ9xxRbCYpaEA2l2g/edit</a>

	¿Cómo presentar en Canva?
	Foto tomada desde Canva
<b>Cierre</b>	– Retroalimentación sobre la herramienta Canva
<b>Tiempo:</b>	– Lluvia de ideas
30 minutos	– Debate sobre la actividad realizada
	– Reflexiones sobre la herramienta Canva

### Día 3

**Tema:** Creación de diferentes elementos digitales para las actividades lúdicas en Lengua y Literatura

**Tiempo: 2 horas**

**Minutos: 120**

**Contenido** Paso a paso en la creación de infografías.

#### Actividades metodológicas

<b>Inicio</b>	<b>Infografía guiada por el instructor</b>	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 30 min	Observar video sobre la creación de una infografía	<b>Video:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gtEG4O577Jw">https://www.youtube.com/watch?v=gtEG4O577Jw</a>
	Analizar los diferentes modelos de infografías	
	Elegir plantilla para la infografía	
	Imagen tomada de Canva	
<b>Desarrollo</b>	<b>Realización de los participantes</b>	<b>Contenido visual:</b>
<b>Tiempo:</b> 60 minutos	Elegir plantilla para la infografía	<a href="https://acortar.link/sANDyH">https://acortar.link/sANDyH</a>
	Realizar una infografía con tema relacionado a L y L	
	Insertar elementos a la infografía	
	Insertar video cortos otorgado por Canva	
	Elementos: caja de texto, dibujos, entre otros	
	Imagen tomada de Canva.	
	Guardar en pdf la infografía	
	Foto tomada en Canva	

<b>Cierre</b>	Presentar el trabajo realizado en Canva
<b>Tiempo:</b> 30 min	Debate sobre lo realizado
	Construcción del conocimiento sobre la plataforma
	Reflexiones sobre la herramienta en cuestión de presentaciones

#### Día 4

**Tema:** Videos interactivos realizados en Canva

**Tiempo:** 2 horas

**Minutos:** 120

**Contenido**

Creación de videos interactivos realizado en Canva

#### Actividades metodológicas

**Inicio**

**Vídeo guiado por el instructor**

**Técnica:**

La observación y reflexión

**Tiempo:**

30 min

Introducción sobre la realización de un video por Canva

**Contenido**

**multimedia:**

<https://www.youtube.com/watch?v=DvYV5B2VysY>

Observar tutorial de YouTube sobre la realización de video en Canva

Debatir sobre los relacionado al video en Canva  
Elegir plantilla para la infografía

**Técnica:**

La observación y reflexión.

**Desarrollo**

**Vídeo guiado por el instructor**

**Tiempo:**

60 min

Elegir la plantilla para realizar video en Canva

Foto tomado en Canva

Insertar elementos: Caja de textos, imágenes, entre otros.

Colocar transiciones al video

Foto tomada en Canva

Creación de transiciones en CANVA.

¿Cómo grabarse en CANVA?

	Hacer equipo para trabajo colaborativo.
	Realización de video en base a una plantilla en CANVA.
	Presentación y grabación dentro de la plataforma.
	Foto tomado en Canva
<b>Cierre</b>	Se reflexiona sobre la creación de videos
<b>Tiempo:</b> 30 min	Lluvia de ideas
	Debate sobre la realización de videos
	¿Cómo lo utilizarías este recurso en Lengua y literatura?

### Día 5

**Tema:** Pizarra interactiva en Canva

**Tiempo:** 2 horas

**Minutos:** 120

**Contenido** Crear actividades interactivas en la pizarra online

### Actividades metodológicas

<b>Inicio</b>	Introducción en la pizarra online en Canva	<b>Técnica:</b> La observación
<b>Tiempo:</b> 30 min	¿Cómo construir una actividad en la pizarra de Canva? ¿Qué actividad interactiva puede desarrollar?	
<b>Desarrollo</b>	Realizar una pizarra online con una actividad relacionado a lengua y literatura	<b>Técnica:</b> La observación
<b>Tiempo:</b> 60 min	En la pizarra puedes calificar en vivo a los estudiantes	<b>Contenido visual:</b> <a href="https://acortar.li/nk/1DvQSR">https://acortar.li/nk/1DvQSR</a>
	Insertar elementos que genera Canva	
	Exponer sus trabajos	
<b>Cierre</b>	Reflexionar sobre esta actividad	<b>Técnica:</b> La observación
<b>Tiempo:</b> 30 min	Realizar un portafolio digital con todos los trabajos que se han realizado hasta el momento.	

### UNIDAD 2

**Tema:** El uso de la herramienta Padlet en la educación

**Día:** 1

**Tiempo: 2 horas**

**Minutos: 120**

**Contenido**

Introducción a la plataforma

---

**Actividades metodológicas**

**Inicio**

Bienvenida a los participantes mencionando la importancia que tienen estas herramientas digitales en su proceso de enseñanza.

**Técnica:**

La observación y reflexión

**Tiempo:**

30 min

Indicar el potencial que les brindará incluir estas herramientas digitales en el área de Lengua y Literatura.

**Contenido**

**visual:**

Presentación

<https://goo.su/TqxRNth>

Reflexionar sobre las herramientas digitales.

Abrir o tener un correo (preferible Gmail)

Foto tomado en Padlet

**Técnica:**

La observación y reflexión

**Desarrollo**

Introducción a la herramienta Padlet

**Tiempo:**

60 min

Se Observa una presentación sobre Padlet

**Contenido**

**multimedia:**

<https://www.youtube.com/watch?v=4Kil6gspE9w>

Se realiza un debate sobre el uso de la herramienta y las diferentes opciones que tiene la plataforma.

¿Cómo trabajar colaborativamente en Padlet?

Participación en clases

Observar las opciones que tiene Padlet

Entre ellas tienen: Búsqueda de imágenes o videos en internet, insertar archivos o links.

Foto tomada en Padlet

**Técnica:**

La observación y reflexión

**Cierre**

Reflexionar sobre la herramienta Padlet

**Tiempo:**

30 min

Con estas reflexiones responden a esta pregunta

¿Cómo puedes utilizar Padlet en el área de Lengua y Literatura

---

**Día 2**

**Tema:** Creación de murales colaborativos.

**Tiempo:** 2 horas

**Minutos:** 120

**Contenido** Creación de actividades colaborativas en Padlet

---

**Actividades metodológicas**

**Inicio** Debatir sobre la herramienta digital Padlet

**Técnica:**

La observación y reflexión

**Tiempo:** 30 min  
Los participantes harán grupos para trabajar colaborativamente en Padlet  
Creación del primer mural colaborativo.  
Cada participante debe presentarse en Padlet  
Generar lluvia de ideas  
Presentar la creación en Padlet

**Desarrollo** Cada participante debe presentarse en Padlet

**Técnica:**

La observación y reflexión

**Tiempo:** 60 min  
Añadir diferentes fondos en la presentación.

**Contenido**

**Visual:**

<https://www.youtube.com/watch?v=4Kil6gspE9w&t=12s>

Añadir fotos para presentarse un dibujo relacionado.

Familiarizarse con la herramienta  
Foto tomada en Padlet

**Cierre** Reflexionar sobre la herramienta Padlet

**Técnica:**

La observación y reflexión

**Tiempo:** 30 min  
Con estas reflexiones responden a esta pregunta  
¿Qué diferencia hay entre la herramienta Padlet y la Herramienta Canva?

---

**Día 3**

**Tema:** Proyectos colaborativos en Padlet

**Tiempo:** 2 horas

**Minutos:** 120

**Contenido** Realizar una actividad relacionado con el área de Lengua y Literatura

---

## Actividades metodológicas

<b>Inicio</b>	Realizar una presentación en la plataforma Padlet	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 30 min	Seleccionar un tema relacionado a Lengua y Literatura. Participación con el docente en Padlet. Trabajo grupal Cada equipo elegirá un nombre relacionado con la parte digital Lluvia de ideas Participación en clases	
<b>Desarrollo</b>	Reunir los equipos	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 60 min	Se les enviará link para trabajo colaborativo  Insertar fotos, videos, links, audios, grabaciones en Padlet. Seleccionar un tema relacionado a Lengua y Literatura. Creación del mural con el tema relacionado, incluir características al mismo. Presentar el trabajo Familiarizarse con la herramienta. Foto tomada en Padlet	<b>Contenido visual:</b> <a href="https://acortar.link/rmtPwe">https://acortar.link/rmtPwe</a>
<b>Cierre</b>	Reflexionar sobre el uso de la herramienta Padlet	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 30 min	Lluvia de ideas  Participación en clases Con esto se responderá a esta pregunta Padlet ¿Es una herramienta colaborativa? ¿Es factible el uso de la herramienta Padlet en el proceso de enseñanza?	

---

#### Día 4

**Tema:** Proyectos colaborativos en Padlet

**Tiempo:** 2 horas

**Minutos:** 120

**Contenido** Crear un trabajo colaborativo insertando una grabación en Padlet

---

#### Actividades metodológicas

**Inicio** Se le asignara un tema relacionado a Lengua y Literatura

**Técnica:** La observación y reflexión

**Tiempo:** Trabajo grupal /individual.  
30 min

Lluvia de ideas  
Participación en clases

**Desarrollo** Participación con el docente en Padlet.

**Técnica:** La observación y reflexión

**Tiempo:** Realizar una grabación para presentar dicho tema.  
60 min

Insertar la grabación en Padlet  
Añadir imágenes, fotos, links, o diferentes  
Familiarizarse con la herramienta  
Foto tomado en Padlet

**Cierre** Debate sobre la actividad realizada en Padlet.

**Técnica:** La observación y reflexión

**Tiempo:** Lluvia de ideas sobre los beneficios de la Herramienta Padlet  
60 min

---

#### Día 5

**Tema:** Proyectos colaborativos en Padlet

**Tiempo:** 2 horas

**Minutos:** 120

**Contenido** Realizar un trabajo en Padlet sobre un tema relacionado con el área de Lengua y Literatura

---

#### Actividades metodológicas

**Inicio** Se le asignara un tema relacionado a Lengua y Literatura

**Técnica:** La observación y reflexión

<b>Tiempo:</b> 30 min	Trabajo grupal /individual.  Lluvia de ideas Participación en clases Insertar una encuesta al final	
<b>Desarrollo</b>	Realizar una actividad colaborativa en Padlet	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 60 min	Trabajo grupal /individual.  En el trabajo insertar imágenes, videos o algún tipo de link Insertar encuesta Foto tomada en Padlet Familiarizarse con la herramienta Padlet	<b>Contenido visual:</b> <a href="https://acortar.li/nk/EB6nwt">https://acortar.li/nk/EB6nwt</a>
<b>Cierre</b>	Reflexiones sobre la herramienta	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 30 min	Retroalimentación sobre la herramienta Padlet y que beneficios brinda  Los participantes deben responder a estas preguntas ¿Cómo puedes trabajar con la herramienta Padlet?	

---

### UNIDAD 3

---

**Tema:** Uso de la herramienta Mentimeter para crear encuestas interactivas

**Día: 1**

**Tiempo: 2 horas**

**Minutos: 120**

**Contenido** Introducción a la plataforma

---

#### Actividades metodológicas

<b>Inicio</b>	Bienvenida a los participantes mencionando la importancia que tienen estas herramientas digitales en su proceso de enseñanza.	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 30 min	Indicar el potencial que les brindará incluir estas herramientas digitales en el área de Lengua y Literatura.	<b>Contenido visual:</b>

	Reflexionar sobre las herramientas digitales.	<a href="https://goo.su/wZpRbY">https://goo.su/wZpRbY</a>
	Abrir o tener un correo (preferible Gmail)	
	Observar el video sobre la herramienta digital	
<b>Desarrollo</b>	Se Observa una presentación sobre Mentimeter.	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 60 min	Instrucción sobre la herramienta.	
	Creación de la cuenta y acceso a la misma.	
	Se les enviará un link.	
	Participación con el docente en Mentimeter.	
	¿Cómo trabajar colaborativamente en Mentimeter?	
	Observar las diferentes plantillas que ofrece la plataforma	
	Crear un proyecto y trabajar en la plataforma.	
	Familiarizarse con la herramienta.	
	Foto tomada en Mentimeter	
<b>Cierre</b>	Reflexionar sobre la herramienta Mentimeter	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 30 min	Retroalimentación	
	Los participantes tendrán que analizar esta pregunta para la próxima clase	
	¿Cómo utilizarías esta herramienta en tu proceso de enseñanza?	

---

**Día: 2**

**Tema:** Uso de la herramienta Mentimeter para crear actividades interactivas

**Tiempo: 2 horas**

**Minutos: 120**

**Contenido**                      Crear plantillas en la plataforma Mentimeter

---

**Actividades metodológicas**

<b>Inicio</b>	Observar el video sobre la herramienta digital	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
---------------	--	---

<b>Tiempo:</b> 30 min	Se realiza la creación de un proyecto en Mentimeter donde tendrá que desarrollar una encuesta colaborativa.	<b>Contenido multimedia:</b>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=RgSkbCVbdYU">https://www.youtube.com/watch?v=RgSkbCVbdYU</a>
	Trabajo individual	
	Lluvia de ideas Participación en clases Foto tomada en Mentimeter	
<b>Desarrollo</b>	Participación con el docente en Mentimeter.	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 60 min	Se comparte el link con la pregunta formulada.  Los participantes responderán y verán en tiempo real las respuestas. ¿cómo añadir imágenes a las preguntas? Familiarizarse con la herramienta Foto tomada en Mentimeter	
<b>Cierre</b>	Retroalimentación sobre el uso de la herramienta digital	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 30 min	Reflexionar sobre la creación de cuestionarios en la plataforma Trabajo individual Lluvia de ideas Participación en clases	

**Día: 3**

**Tema:** Uso de la herramienta Mentimeter para crear actividades interactivas

**Tiempo: 2 horas**

**Minutos: 120**

**Contenido** Crear plantillas en la plataforma Mentimeter

**Actividades metodológicas**

<b>Inicio</b>	Realizar plantillas con preguntas interactivas con preguntas cerradas con opción múltiple.	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
---------------	--	---

<b>Tiempo:</b> 30 min	Trabajo individual	<b>Contenido multimedia:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=AJHaPxUAQZs">https://www.youtube.com/watch?v=AJHaPxUAQZs</a>
	Participación en clases	
	Debatir sobre el uso de la herramienta en la asignatura de Lengua y Literatura.	
	Trabajo Grupal en dúo.	
	Lluvia de ideas	
	Participación en clases	
	Realizar plantillas con preguntas interactivas con preguntas cerradas con opción múltiple.	
<b>Desarrollo</b>	Trabajo Grupal	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 60 min	Debatir sobre el uso de la herramienta en la asignatura de Lengua y Literatura.	<b>Contenido visual:</b>
	El grupo tendrá que crear 1 pregunta. Los demás participantes colaborarán en incluir las respuestas para ver en tiempo real.	<a href="https://www.menti.com/algcrekf y2q1">https://www.menti.com/algcrekf y2q1</a>
	Participación en clases	
	Foto tomada en Mentimeter	
	Presentar en clases el trabajo	
<b>Cierre</b>	Debatir sobre el uso de esta actividad en el aula	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 30 min	Los participantes responderán las siguientes preguntas	
	¿Mentimeter es una herramienta colaborativa?	
	¿Cómo incluir esta actividad en el aula?	

---

**Día: 4**

**Tema:** Uso de la herramienta Mentimeter para crear actividades interactivas

**Tiempo: 2 horas**

**Minutos: 120**

**Contenido**

Creación de nubes de palabras en la herramienta Mentimeter

---

### Actividades metodológicas

<b>Inicio</b>	Participación con el docente en Mentimeter.	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 30 min	Se le asignara un tema relacionado a Lengua y Literatura. Los demás participantes responderán la pregunta del compañero. Deben añadir imágenes, fotos. Participación con el docente en Mentimeter.	
<b>Desarrollo</b>	Se le asignará un tema relacionado a Lengua y Literatura.	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 60 min	Los demás participantes responderán la pregunta del compañero. Deben añadir imágenes, fotos. Familiarizarse con la herramienta. Reflexiones sobre el manejo de la plataforma	
<b>Cierre</b>	Los docentes contestarán las siguientes preguntas	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 30 min	¿En qué actividades se debe incluir Mentimeter? ¿Por qué debo incluir Mentimeter en mis clases? ¿Cuáles son los beneficios que Mentimeter en el proceso de enseñanza?	

---

#### Día: 5

**Tema:** Uso de la herramienta Mentimeter para crear actividades interactivas

**Tiempo:** 2 horas

**Minutos:** 120

**Contenido** Trabajo practico y ejercicios en la creación de encuestas interactivas.

---

### Actividades metodológicas

<b>Inicio</b>	Participación con el docente en Mentimeter.	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
---------------	---	---

<b>Tiempo:</b> 30 min	Se organizan las actividades en la selección de la pregunta.	
	Participación en clases	
	Se enviará un link de drive para que suban la actividad.	
	Se organizan las actividades en la selección de la pregunta.	
<b>Desarrollo</b>	Se seleccionará entre preguntas abiertas, cerradas con opción múltiple para el desarrollo de la actividad, las preguntas deben ser creadas por el propio estudiante.	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 60 min	Se elaborará una nube de palabras	<b>Contenido visual:</b> <a href="https://www.mentimeter.com/apps/presentation/n/al9u62eozyo/wntafujfujje9p8qp1nn2/present">https://www.mentimeter.com/apps/presentation/n/al9u62eozyo/wntafujfujje9p8qp1nn2/present</a>
	Realizar una grabación para presentar dicho tema.	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Cierre</b>	Presentar en Mentimeter la actividad	
<b>Tiempo:</b> 30 min	Añadir imágenes, fotos, links, de Mentimeter	
	Familiarizarse con la herramienta.	

#### UNIDAD 4

**Tema:** El uso de la herramienta Educaplay en la educación

**Día: 1**

**Tiempo: 2 horas**

**Minutos: 120**

**Contenido** Introducción de la plataforma

#### Actividades metodológicas

<b>Inicio</b>	Bienvenida a los participantes mencionando la importancia que tienen estas herramientas digitales en su proceso de enseñanza.	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
---------------	---	---



<b>Desarrollo</b>	Ingresar a la plataforma Educaplay	<b>Técnica:</b> Aprendizaje práctico
<b>Tiempo:</b> 60 min	Elegir la plantilla sopa de letras	<b>Contenido digital:</b> <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16261614-partes_de_la_narracion.htm">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16261614-partes_de_la_narracion.htm</a>
	Elegir un tema relacionado a Lengua y Literatura	
	Insertar las opciones acordes al tema seleccionado	
	Jugar en Educaplay	
	Foto tomada en Educaplay	
<b>Cierre</b>	Reflexión de la herramienta digital Educaplay	
<b>Tiempo:</b> 30 min	Los participantes responderán estas preguntas  ¿Cómo influye el uso de Educaplay en el aula? ¿Qué beneficios me brinda Educaplay en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?	

**Día: 3**

**Tema:** El uso de la herramienta Educaplay en la educación

**Tiempo: 2 horas**

**Minutos: 120**

**Contenido** Realizar actividades lúdicas utilizando Educaplay

**Actividades metodológicas**

<b>Inicio</b>	Observar el video sobre el juego en Educaplay completar la frase	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 30 min	Debatir sobre el uso de la herramienta digital	<b>Contenido multimedia:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch">https://www.youtube.com/watch</a>

<b>Desarrollo</b>	Seleccionar un tema relacionado al área que laboran.	<a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16262807-completar_los_siguientes_enunciados.html">h?v=gcpsrI7GwhE</a>
<b>Tiempo:</b> 60 min	Realizar una actividad en Educaplay sobre completar la frase relacionado con un tema del área de Lengua y Literatura	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
	Actividad en Educaplay de manera individual	<b>Contenido visual:</b>  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16262807-completar_los_siguientes_enunciados.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16262807-completar_los_siguientes_enunciados.html</a>
<b>Cierre</b>	Juego: Completar la actividad sobre Foto tomada en Educaplay. Familiarizarse con la herramienta y la variedad de platillas que ofrece.	
<b>Tiempo:</b> 30 min	Lluvia de ideas  Los participantes responderán esta pregunta ¿Cómo utilizaría Educaplay durante el proceso de enseñanza aprendizaje?	

**Día: 4**

**Tema:** El uso de la herramienta Educaplay en la educación

**Tiempo: 2 horas**

**Minutos: 120**

**Contenido** Realizar actividades lúdicas utilizando Educaplay

**Actividades metodológicas**

<b>Inicio</b>	Creaciones de videos QUIZ	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 30 min	Creación de plantillas con actividades relacionadas a Lengua y Literatura.	

<b>Desarrollo</b>	Seleccionar un tema relacionado al área que laboran.	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 60 min	Se selecciona el video en YouTube de corta duración para que puedan integrar a EDUCAPLAY.  Educaplay crea el juego de preguntas relacionadas al video.	<b>Contenido visual:</b>  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19827133-la_tortuga_que_queria_volar.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19827133-la_tortuga_que_queria_volar.html</a>
<b>Cierre</b>	Foto tomada en Educaplay.	
<b>Tiempo:</b> 30 min	Reflexiones sobre la actividad  Ejercicio sobre la actividad  Retroalimentación sobre la actividad Debate sobre la actividad realizada.	

**Día: 5**

**Tema:** El uso de la herramienta Educaplay en la educación

**Tiempo:** 2 horas

**Minutos:** 120

**Contenido**                      Crear actividades lúdicas en Educaplay

**Actividades metodológicas**

<b>Inicio</b>	Crear actividades lúdicas con Educaplay	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 30 min	Observar videos en Educaplay  Instrucción sobre la herramienta Actividad: Relacionar columna Trabajo individual Participación en clase	

<b>Desarrollo</b>	Relacionar las columnas acordes al tema planteado en el área de Lengua y Literatura	<b>Técnica:</b> La observación y reflexión
<b>Tiempo:</b> 60 min	Crear el juego interactivo	<b>Contenido visual:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=pZieCH-rbrM">https://www.youtube.com/watch?v=pZieCH-rbrM</a>
	Incluir las opciones en la actividad de la herramienta digital Educaplay	
	Foto tomada en Educaplay.	
<b>Cierre</b>	Reflexiones sobre la actividad	
<b>Tiempo:</b> 30 min	Ejercicio sobre la actividad	
	Retroalimentación sobre la actividad	
	Debate sobre la actividad realizada.	
<b>Metodologías activas</b>	Aprendizaje basado en experiencia Aprendizaje autónomo Aprendizaje interactivo Aprendizaje visual y práctico	

### 3.9. Formas de Aplicación, Implementación y Evaluación

La propuesta de capacitación se lo realizará fuera de la zona laboral, es decir, por medio de clases online, debido a que, el docente, sobre todo en el sector fiscal, no tiene mucha disponibilidad, por tal motivo, se dejará indicado que estas herramientas digitales pueden ser incluidas en actividades previas, durante el desarrollo y final de la clase. En esta capacitación se incluyen las metodologías utilizadas, tales como: aprendizaje basado en experiencia, autónomo, interactivo, visual y práctico, identificando las necesidades que tienen los docentes en el área de Lengua y Literatura, e implementando estas herramientas digitales con el afán de que influyan en el rendimiento, motivación, creatividad y habilidades digitales de los docentes y estudiantes.

- **Aprendizaje basado en experiencia:** Se incluyen actividades que potencian el nivel de creatividad, aprender nuevas formas estratégicas y didácticas donde se involucran las emociones y los resultados en tiempo real; permitiéndoles realizar proyectos significativos con interacción al estudiante por medio de la gamificación o colaboración.

- **Aprendizaje autónomo:** Facilitamos herramientas donde el docente pueda tomar el control de su aprendizaje, es decir, la apropiación del mismo, de esta manera, puedan explorar mucho más las herramientas.
- **Aprendizaje interactivo:** Por medio de las herramientas digitales como Canva, para realizar presentaciones y creaciones dinámicas; Padlet como parte colaborativa, Mentimeter en la construcción de encuestas, palabras claves interactivas en tiempo real y Educaplay como parte educativa, tanto formativa como sumativa.

### **3.10. Recursos que se Utilizaron en la Propuesta**

En la propuesta de capacitación se utilizaron recursos digitales, tales como:

- Recursos digitales: Se utilizaron videos tutoriales expuestos en YouTube sobre Canva, Padlet, Mentimeter y Educaplay. Además, presentaciones dinámicas para consolidar los saberes y construir el aprendizaje, de esta manera, se identifican los estilos de aprendizajes de cada docente, y, por ende, sabrán cómo manejar ese aprendizaje con los estudiantes de 5to de básica.
- Recursos humanos: Los capacitadores, docentes y los estudiantes de 5to de básica son el instrumento por el cual los docentes pondrán integrar estas herramientas.
- Recursos tecnológicos: Computador e internet.

### **3.11. Validación de los Expertos**

La validación de la propuesta se realizó mediante dos expertos que tienen más de 20 años de trayectoria en el campo educativo, ambos con títulos de cuarto nivel y experiencia laboral en Educación en Lengua y Literatura. Los expertos calificaron la propuesta en base a los indicadores expuestos como: relación, recursos, Innovación y originalidad, coherencia, funcionalidad, impacto social, viabilidad y sostenibilidad. Se empleó la escala de Likert como modelo de calificación, siendo 1 insatisfactorio y 5 muy satisfactorio (Ver la tabla de validación en el Anexo 27).

#### **3.11.1. Análisis de la validación**

Con respecto a los resultados mostrados en la tabla de indicadores para la validación de la propuesta, ambos expertos han indicado que existe una relación directa entre la información estudiada de la propuesta con el tema de investigación, así mismo, las necesidades de la muestra, las cuales son justificadas con la motivación y rendimiento académico que el estudiante obtiene en el proceso de enseñanza aprendizaje. La propuesta fue calificada de manera exitosa donde se potencia la factibilidad e innovación dentro del campo educativo, presentando coherencia, funcionabilidad en la práctica, viabilidad en la era tecnológica y sostenibilidad a largo plazo. Por otro lado, la validación por parte de los expertos demostró que las adaptaciones curriculares y el desarrollo profesional del docente tuvo un impacto

social positivo en la educación continua, contrarrestando las brechas digitales que desafían la integración y desarrollo de nuevas estrategias digitales (Ver las tabulaciones de la encuesta de satisfacción desde el Anexo 21 hasta el Anexo 26).

### **3.12. Beneficiarios**

La presente propuesta beneficia tanto a los docentes como a los estudiantes de 5to de básica, por ende, a toda la comunidad educativa a través de la integración de herramientas digitales, permitiendo el desarrollo y refuerzo de las competencias digitales, debido a que, los alumnos hoy en día son nativos digitales, lo cual permite implementar de mejor manera la adquisición en estas herramientas; además, esta investigación promoverá el trabajo mediado por la tecnología combinándola de manera más óptima con las estrategias didácticas. Por otro lado, la encuesta aplicada a los beneficiarios ha permitido que los mismos conozcan el aprendizaje sobre el uso de las herramientas digitales propuestas, dando un resultado positivo y considerable para futuras actividades con diferentes herramientas tecnológicas.

### **3.13. Cierre**

Se considera en gran parte que la capacitación no solo influye de manera positiva en las actividades del docente, sino también en las del estudiante, tales como: habilidades digitales, integración de las metodologías activas, identificación de los estilos de aprendizaje de cada estudiante, mejora en las habilidades lingüísticas, comprensión en la lectoescritura, elevar el rendimiento académico con experiencias educativas significativas y otras más de la misma índole.

La capacitación debe tener constante dedicación para que se logre expandir el conocimiento y así lograr una práctica óptima, la mejora continua en los procesos de enseñanza aprendizaje y la actualización en la tecnología, garantizando de esta manera la efectividad en el desarrollo y retención de la enseñanza.

## CONCLUSIONES

Los docentes y estudiantes necesitan que el interés y la motivación vayan de la mano, es por ello que, el uso de las herramientas digitales se debe conocer y reconocer con el fin de que exista una formación más dinámica y didáctica. Por lo que se considera que la capacitación juega un papel crucial en la enseñanza aprendizaje de ambas partes. Para un mejor entendimiento de los conceptos tratados en el presente estudio, se profundizó las fases de la capacitación, el significado de la formación, la identificación de la integración de las herramientas digitales dentro de un contexto educativo y demás conceptos relevantes de la misma índole que permitan ahondar una explicación más certera a la hora de la capacitación. La identificación y descripción de las herramientas digitales empleadas en la inducción han ayudado a que exista un manejo óptimo y necesario de dichas herramientas para los docentes de Lengua y Literatura, brindando una apertura a la creatividad, destreza y desarrollo de competencias para los estudiantes de 5to año de básica.

Se conoce que, el cuarto objetivo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, ha sido un puente para llegar a un estudio más profundo con respecto a la educación de calidad; por ello, es necesario reconocer que la capacitación es la actividad que más información permite abarcar. Por esta razón un plan de capacitación define el tiempo, actividades, recursos y metodologías; permitirá que el desafío de utilizar herramientas digitales tenga un resultado favorable para los docentes.

La elaboración de un plan de capacitación sobre el uso de las herramientas digitales ha beneficiado al proceso de enseñanza y aprendizaje que los docentes de Lengua y Literatura buscan mejorar, logrando así un desenvolvimiento con nuevas estrategias didácticas que favorece en gran parte la destreza tanto del docente como del estudiante.

Tras el análisis enfocado en la pertinencia y la factibilidad que se le puede otorgar al uso de las herramientas digitales y, que a su vez fueron objeto de enseñanza en la capacitación para la búsqueda de un mejor proceso de aprendizaje; se concluyó que, el desarrollo de nuevas habilidades pedagógicas utilizando la tecnología es uno de los conocimientos que los docentes podrán emplear en sus clases, así como también las metodologías activas en actividades colaborativas y participativas en el aula, accediendo a la optimización de tareas o proyectos realizados por estudiantes.

Los estilos de aprendizaje por su parte han contribuido a la distinción de las necesidades académicas y pedagógicas de los estudiantes de 5to de básica y docentes de Lengua y Literatura respectivamente, marcando una diferencia de aprendizaje entre los métodos de educación tradicionales y actuales, y su vez, prefiriendo los métodos y actividades donde se utilizan las herramientas digitales vistas en la capacitación brindada.

## RECOMENDACIONES

- Abastecer de recursos tecnológicos de calidad a toda la Escuela, de esta manera, se motiva a los estudiantes a la interacción con sus aprendizajes y a los docentes en su uso óptimo durante las clases de Lengua y Literatura.
- Fortalecer el apoyo institucional y gubernamental para la Escuela estudiada, puesto que, siempre se va a necesitar recursos y programas de capacitación, con la finalidad de que los docentes estén en constante aprendizaje y a su vez, sus métodos sean más actualizados.
- Reconocer que existen muchas herramientas con diferentes usos, las cuales deben ser implementadas dependiendo de la necesidad de cada profesional. Por lo cual, se recomienda continuar con la enseñanza por parte del docente, para llegar a tener una mayor destreza en sus competencias digitales, beneficiando así a toda la comunidad educativa.
- Establecer más actividades colaborativas con el estudiante utilizando las herramientas digitales, en especial con la herramienta Mentimeter, puesto que, presentó un menor porcentaje de satisfacción en la encuesta aplicada, de esta manera, se podrá obtener un mayor alcance en el aprendizaje participativo, y por ende mayor rendimiento académico.
- Asegurar una retroalimentación constante para que los docentes la apliquen de manera eficiente en sus prácticas pedagógicas, desarrollando nuevas estrategias más dinámicas e interactivas que optimice la motivación y creatividad del estudiante, con la finalidad de que el docente supere sus desafíos de la tecnología y promueva confianza con sus estudiantes.

## BIBLIOGRAFÍA

- Balladares, K., Pazmiño, M., & Vega, J. (2022). Estrategia pedagógica para el uso de herramientas digitales en ciencias naturales dirigida a los estudiantes del sexto año de la Unidad Educativa "Rodolfo Chávez Rendón". *Reicomunicar*, 6(11), 32-53. <https://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/117/206>
- Campoverde, R., Ponce, J., & Rivera, G. (2021). Capacitación Pedagógica en Herramientas Digitales y su Impacto en la Calidad Educativa de las Instituciones Educativas Fiscales en época de Pandemia. *593 Digital Publisher CEIT*, 6(2), 25-33. [doi.org/10.33386/593dp.2021.2-2.549](https://doi.org/10.33386/593dp.2021.2-2.549)
- Chicaiza, A. (Febrero de 2023). *Estilos de aprendizaje y niveles de comprensión lectora de los estudiantes de cuarto y quinto años de educación general básica de la Unidad Educativa "Domingo Fausto Sarmiento" del Cantón Pelileo*. [https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/37397/1/TESIS%20FINAL\\_CHICAIZA\\_ARACELLY%5b14899%5d-signed%5b1%5d-signed%20%281%29.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/37397/1/TESIS%20FINAL_CHICAIZA_ARACELLY%5b14899%5d-signed%5b1%5d-signed%20%281%29.pdf)
- Colom, C. (2020). Las brechas digitales que deben preocuparnos y ocuparnos. *Dialnet*, 98(3), 350-353. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7694323>
- Del Canto, E., & Silva, A. (2013). Metodología Cuantitativa Abordaje desde la complementariedad en Ciencias Sociales. *Revista de Ciencias Sociales*, 3(141), 25-34. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15329875002>
- Delgado, J., Chamba, F., Cuenca, D., & Ancajima, S. (2022). Padlet como Herramienta de Difusión Digital en la Investigación Formativa de Estudiantes Universitarios. *Scielo*, 14(2), 63-72. [doi.org/10.37843/rted.v14i2.294](https://doi.org/10.37843/rted.v14i2.294)
- Fraga, R., & Herrera, C. (1999). *Metodología de la Investigación*. Ciudad de la Habana. [https://eva.ube.edu.ec/pluginfile.php/724371/mod\\_resource/content/3/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20Educativa.%20Fraga.pdf](https://eva.ube.edu.ec/pluginfile.php/724371/mod_resource/content/3/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20Educativa.%20Fraga.pdf)
- García, J., & García, S. (2020). Uso de herramientas digitales para la docencia en España durante la pandemia COVID-19. *Española de Educación Comprada* (38), 151-173. [doi.org/10.5944/reec.38.2021.27816](https://doi.org/10.5944/reec.38.2021.27816)
- Giler, D., Zambrano, G., Velásquez, A., & Vera, M. (2020). Padlet como herramienta interactiva para estimular las estructuras mentales en el fortalecimiento del aprendizaje. *Ciencias Técnicas y Aplicadas*, 6(3), 1322-1351. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7562480>

Pimienta, R. (2000). Encuestas probabilísticas y No probabilísticas. *Redalyc*, 263-276. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=26701313>

Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa: descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción. *Recimundo*, 4(3), 163-173. [Dialnet-MetodologiasDelInvestigacionEducativaDescriptivasEx-7591592.pdf](https://dialnet-metodologiasdelinvestigacioneducativa-descriptivas-ex-7591592.pdf)

Hernández, D., Aroche, A., & Fernández, R. (2022). Consideraciones teóricas sobre la capacitación docente en el contexto internacional y nacional. *Dialnet*, 18(2), 147-162. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8436913>

Hernández, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Scielo*, 37(3), 1-3. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21252021000300002](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252021000300002)

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill. [https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia\\_de\\_la\\_investigacion\\_-\\_roberto\\_hernandez\\_sampieri.pdf](https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf)

Hugo, Q. (22 de Agosto de 2022). *Programa de capacitación para fortalecer el uso de las herramientas TIC en los docentes de la carrera de comunicación audiovisual en un instituto superior tecnológico de Lima*. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/f3179398-b816-4cd3-a737-ac9d5c2aa2d3>

Jiménez, S., Espinel, J., Elage, B., & Posligua, M. (2022). Estrategias didácticas virtuales: componentes importantes en el desempeño docente. *PODIUM*, (41), 41-56. <https://revistas.uees.edu.ec/index.php/Podium/article/view/735/662>

Jiménez, V., Básquez, M., Pichardo, I., Carabantes, D., Mancha, O., & Borrás, O. (2022). Usando Mentimeter en Educación Superior: herramienta digital en línea para incentivar y potenciar la adquisición de conocimiento de manera lúdica. *Dialnet*, 22(1), 131-154. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8529877>

Jurado, E. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Scielo*, 41(2), 1-17. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-43142022000200012#:~:text=El%20EDUCAPLAY%20es%20un%20recurso,%2C%20sopa%20de%20letras%2C%20etc.](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000200012#:~:text=El%20EDUCAPLAY%20es%20un%20recurso,%2C%20sopa%20de%20letras%2C%20etc.)

Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI]. Art. 2. 31 de marzo de 2011 (Ecuador).

- Loor, J., Choez, J., & Maldonado, K. (2021). Plataformas virtuales y su impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje. *UNESUM*, 5(3), 213-220. <https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/454>
- Martinez, M. (2023) Una mirada reflexiva la LOEI como norma reguladora en el sistema educativo ecuatoriano parte I de la Reforma (2021) versis la anterior (título I, de los Principios Generales, Tituloii, de los derechos y obligaciones). *Dialnet*, 7(6), 8183-8208. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i6.9350](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9350)
- Maxi, J. (22 de Noviembre de 2021). *Implementación de herramientas digitales como estrategias didácticas para el mejoramiento de la lectoescritura en el segundo "B" de EGB de la Unidad Educativa Fiscal Fray Vicente Solano, año lectivo 2021-2022*. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24086/1/UPS-CT010291.pdf>
- Medina, M., Hurtado, D., Muñoz José, Ochoa, D., & Izundegui, G. (2023). *Método mixto de investigación: Cuantitativo y cualitativo*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología INUDI Perú S.A.C. <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/view/118/160/189>
- Micaletto, J., Albort, G., & Leal, A. (2018). Inmigrantes digitales enseñando a nativos digitales a través de comunidades virtuales. *Universidad de Sevilla*, 161-175. <https://idus.us.es/handle/11441/100556>
- Moncayo, H., & Prieto, Y. (2022). El uso de metodologías de aprendizaje activo para fomentar el desarrollo del pensamiento visible en los estudiantes de bachillerato de U.E.F. Víctor Naranjo Fiallo. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(1), 43-57. [doi.org/10.33386/593dp.2022.1-1.980](https://doi.org/10.33386/593dp.2022.1-1.980)
- OCDE. (2020). *Aprovechar al máximo la tecnología para el aprendizaje y la formación en America Latina*. OCDE. <https://www.fundaciontelefonica.com/cultura-digital/publicaciones/aprovechar-al-maximo-la-tecnologia-para-el-aprendizaje-y-la-formacion-en-america-latina/718/>
- Naciones Unidas. (2023). *Informe de los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2023: Edición Especial*. Unstats. [https://unstats.un.org/sdgs/report/2023/The-Sustainable-Development-Goals-Report-2023\\_Spanish.pdf?\\_gl=1\\*4bbwcj\\*\\_ga\\*MTAzNDAzMzM1LjE3MjM0NDM0OTQ.\\*\\_ga\\_TK9BQL5X7Z\\*MTcyMzQ0MzQ5My4xLjAuMTcyMzQ0MzQ5NC4wLjAuMA](https://unstats.un.org/sdgs/report/2023/The-Sustainable-Development-Goals-Report-2023_Spanish.pdf?_gl=1*4bbwcj*_ga*MTAzNDAzMzM1LjE3MjM0NDM0OTQ.*_ga_TK9BQL5X7Z*MTcyMzQ0MzQ5My4xLjAuMTcyMzQ0MzQ5NC4wLjAuMA).
- Pérez, K., & Alfonso, D. (2023). El proceso de capacitación. Retos para lograr resultados superiores en una organización. *Coopertativa y Desarrollo*, 11(2) 1-14. <https://coodles.upr.edu.cu/index.php/coodles/article/view/624>

- Piox, W. (2020). Migrantes digitales adultos y su experiencia con la educación del siglo XXI. *Científica Internacional*, 3(1), 203-211. <https://doi.org/10.46734/revcientifica.v3i1.38>
- Quizhpi, H. (2 de Mayo de 2023). *Migrantes digitales adultos y experiencia con la educación del siglo XXI*. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/13139>
- Robles, D. (2021). *Enseñanza de la Literatura en Educación General Básica ecuatoriana: un estudio a partir de los currículos de Lengua y Literatura, los libros oficiales y las experiencias*. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/11438/1/16972.pdf>
- Ronquillo, G., De Mora, E., Bohórquez, A., & Padilla, J. (2023). Modelo constructivista y su aplicación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. *Journal of science and reserarch*, 1, 256-273. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10420471>
- Ruiz, L., & Intriago, W. (2022). El uso de la herramienta Tecnológica Canva como estrategia en la enseñanza creativa de los Docentes de la Escuela Fiscal Lorenzo Luzuriaga. *YACHASUN*, 6(11), 75-90. <https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167005/html/>
- Salazar, A. (2021). La capacitación en el desarrollo académico en los docentes de las Instituciones de Educación Superior. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33003/1/030%20ADP.pdf>
- Sampieri, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hili .  
<http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20SAMPIERI.pdf>
- Sánchez, A., & Murillo, A. (2021). Enfoques metodológicos en la investigación histórica: cuantitativa, cualitativa y comparativa. *Redalyc*, 9(2), 34. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/6557/655769223006/>
- Senplades. (2021). *Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025*. Secretaría Nacional de Planificación. <https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/2021/09/Plan-de-Creacio%CC%81n-de-Oportunidades-2021-2025-Aprobado.pdf>
- UNESCO. (6 de Febrero de 2024). *Que necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación*. <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know#:~:text=La%20UNESCO%20apoya%20el%20uso,de%20la%20educaci%C3%B3n%20y%20el>
- Vaillant, D., Rodríguez, E., & Bentancor, G. (2020). Uso de plataformas y herramientas digitales para la enseñanza de la Matemática. *Scielo*, 28(108), 718-740. [doi.org/10.1590/S0104-40362020002802241](https://doi.org/10.1590/S0104-40362020002802241)

## ANEXOS

### Anexo 1

*Encuesta aplicada a los docentes realizada en Google Forms*

**Objetivo:** Analizar los conocimientos previos que tienen los docentes del área de Lengua y Literatura sobre el uso de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en la Escuela Fiscal de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado”.

Por seguridad del personal de la institución, no se pondrán nombres.

#### **Reglas de la encuesta**

1. Responder con la verdad
2. No sobre pensar las respuestas, no hay buenas ni malas respuestas.
3. Diviértanse en el proceso.

Preguntas:

**1. ¿Usted cuenta con recursos tecnológicos para trabajar dentro de la institución educativa?**

- Si
- Pocos recursos
- No

**2. Usted ¿Ha trabajado con alguna herramienta digital durante la clase de Lengua y literatura?**

- Si
- No

**3. ¿Cuál de estas herramientas ha utilizado en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?**

- Canva
- Padlet
- Mentimeter
- Educaplay
- Otros

**4. ¿Con qué frecuencia utiliza las herramientas digitales antes mencionadas durante la clase de Lengua y Literatura?**

- Muy Frecuentemente
- Frecuentemente
- Poco Frecuente
- Nada Frecuente

**5. ¿Le parece efectivo integrar el uso de herramientas digitales durante la clase de Lengua y Literatura, sea esta una clase presencial u online?**

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Poco de acuerdo
- En Desacuerdo

**6. ¿Considera usted que en la actualidad las herramientas digitales favorecen las competencias didácticas en los docentes del área de Lengua y Literatura?**

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Poco de acuerdo
- En desacuerdo

**7. ¿Considera usted que la capacitación sobre el uso de las herramientas digitales fortalece el aprendizaje significativo en los docentes del área de Lengua y Literatura?**

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Poco de acuerdo
- En desacuerdo

**8. Durante la planificación de la clase de Lengua y Literatura, ¿Con qué objetivo utiliza las herramientas digitales?**

- Para trabajar solo proyectando videos de YouTube
- Para trabajar solo cuando son clases online
- Para que exista un trabajo colaborativo con el estudiante.
- Para que se prueben nuevas formas de aprendizaje.

**9. ¿Considera usted que el aprendizaje con el uso de herramientas digitales influye en la motivación del estudiante?**

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Poco de acuerdo
- En desacuerdo

**10. ¿Cree usted que las herramientas digitales sirvan como apoyo didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?**

- Muy Frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

## Anexo 27

### Indicadores para la validación de la propuesta

INDICADORES	EXPERTO EXPERTO	
	1	2
<b>Relación:</b> La propuesta se relaciona con el tema de investigación y con las necesidades de la muestra.	5	5
<b>Recursos:</b> Los recursos digitales integrados en la propuesta son acordes a las estrategias educativas de aprendizaje activo, colaborativo y gamificado.	5	5
<b>Innovación y Originalidad:</b> La propuesta integra estrategias innovadoras para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.	5	5
<b>Coherencia:</b> El trabajo tiene coherencia con respecto a los objetivos de la propuesta.	5	5
<b>Funcionabilidad:</b> La propuesta es funcional y práctica para las necesidades educativas del docente.	5	5
<b>Impacto Social:</b> La propuesta influye de manera positiva en el rendimiento de las prácticas educativas entre el docente y el estudiante.	5	5
<b>Viabilidad:</b> La propuesta es viable en términos de recursos didácticos y actividades digitalizadas.	5	5
<b>Sostenibilidad:</b> La propuesta es sostenible a largo plazo para el desarrollo de próximos trabajos educativos.	5	5

*Nota.* Datos tomados de la guía de validación para los expertos

## Anexo 28

*Modelo de lista de cotejo para evaluar a los docentes en la capacitación*

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Si cumple</b>	<b>No cumple</b>	<b>Observaciones</b>
<b>CANVA</b>			
<b>Diseño</b>			
Presentación de diseño atractivo.			
Presentación de videos dinámicos.			
Colores adecuados			
Utiliza los elementos como: Caja de Texto, imágenes, videos, entre otros			
<b>Contenido</b>			
Mantiene una ortografía adecuada			
Letra legible			
Presenta información clara, comprensible y coherente			
<b>Accesibilidad</b>			
El link compartido es accesible			
<b>PADLET</b>			
Presentación de diseño atractivo.			
Presentación de videos dinámicos.			
La presentación la descargan en varios formatos			
Colores adecuados			
Utiliza los elementos como: Caja de Texto, imágenes, videos, entre otros.			
<b>Contenido</b>			
Mantiene una ortografía adecuada			
Letra legible			
Presenta información clara, comprensible y coherente			
<b>Accesibilidad</b>			

El link compartido es accesible

## **MENTIMETER**

### **Diseño**

Presentación de diseño atractivo.

Presentación de videos dinámicos.

La presentación la descargan en varios formatos

Colores adecuados

Utiliza los elementos como: Caja de Texto, imágenes, videos, entre otros

### **Contenido**

Mantiene una ortografía adecuada

Letra legible

Presenta información clara, comprensible y coherente

### **Accesibilidad**

El link compartido es accesible

## **EDUCAPLAY**

### **Diseño**

Presentación y diseño atractivo.

Presentación de videos dinámicos.

La presentación la descargan en varios formatos

Colores adecuados

Utiliza los elementos como: Caja de Texto, imágenes, videos, entre otros

### **Contenido**

Mantiene una ortografía adecuada

Letra legible

Presenta información clara, comprensible y coherente

### **Accesibilidad**

El link compartido es accesible

---

## Anexo 29

### Modelo de rúbrica para la evaluación participativa mediante la escala de Likert

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Excelente (4)</b>	<b>Muy Bueno (3)</b>	<b>Bueno (2)</b>	<b>Regular (1)</b>	<b>Observaciones</b>
<b>Integración de la herramienta Canva</b>	Muestra dominio en el manejo de la herramienta Canva creando presentaciones, insertando elementos, videos, recursos educativos digitales para la enseñanza del área de Lengua y Literatura	Utiliza de manera correcta la herramienta Canva creando una presentación atractiva y elaborando un video, para el área de Lengua y Literatura	Utiliza de manera básica la herramienta Canva haciendo una presentación	No utiliza de manera adecuada la herramienta Canva para la creación de presentaciones	
<b>Integración de la herramienta Padlet</b>	Muestra dominio en el manejo de la herramienta Padlet en la creación de murales colaborativos, insertando videos, audios, encuestas y otros elementos concernientes a la misma, para el área de	Utiliza de manera correcta la herramienta Padlet para escribir trabajos colaborativo, creando un mural atractivo, para el área de Lengua y Literatura	Utiliza de manera básica la herramienta Padlet, solo crea un mural para presentación general sin insertar ningún elemento.	No utiliza de manera adecuada la herramienta Padlet para la creación de murales dinámicos.	

	Lengua y Literatura.			
<b>Integración de la herramienta Mentimeter</b>	Muestra dominio en el manejo de la herramienta Mentimeter creando encuestas interactivas según el tipo de preguntas (abiertas, cerradas con opción múltiple), nubes de palabras para un tipo de cuestionario en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Lengua y literatura	Utiliza de manera correcta la herramienta Mentimeter creando una encuesta interactiva, para el área de Lengua y Literatura	Utiliza de manera básica la herramienta Mentimeter, creando una encuesta.	No utiliza de manera adecuada la herramienta Mentimeter para la creación de encuesta dinámicas.
<b>Integración de la herramienta Educaplay</b>	Muestra dominio en el manejo de la herramienta Educaplay a través de la gamificación, creando juegos interactivos, tales como: Completar la frase, sopa de	Utiliza de manera correcta la herramienta Educaplay creando productos a través de la gamificación para generar juegos interactivos,	Utiliza de manera básica la herramienta Educaplay para generar un juego interactivo.	No utiliza de manera adecuada la herramienta Mentimeter para la creación de juegos interactivos.

---

letras, para el área  
crucigrama, de Lengua y  
relacionar las Literatura  
palabras, para  
el área de  
Lengua y  
Literatura.

---

**Calificación en escala de Likert**

---

Excelente	4
Muy Bueno	3
Bueno	2
Regular	1

---