



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN PEDAGOGÍA DE ENTORNOS DIGITALES

### TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGISTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES

#### TEMA

Capacitación docente con eXeLearning para su utilización en el área de lengua y literatura de la

Unidad Educativa Grancolombiano

#### Autores

Lozano Reinoso Nubia María  
Macías Centeno Christian Alexander

#### Tutor

Ing. Mariuxi Eras Ortega, Mte.

ECUADOR

2024



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo especialmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme llegar a este momento tan significativo en mi formación profesional. A mi esposo y a mis hijos, gracias por confiar en mí, ser mi mayor inspiración y fuente de superación, incluso en los momentos difíciles que hemos enfrentado y que nos han fortalecido. Les ofrezco todo mi amor y cariño, ya que son la mayor bendición de mi vida. Dedico esta tesis a ustedes con la esperanza de que siempre sigan adelante y luchen por sus sueños. Los amo.

Nubia María Lozano Reinoso

Dedico este logro a toda mi familia. En especial, a mi esposo por su paciencia, comprensión y por alentarme a seguir adelante sin renunciar a la meta propuesta. Quiero también dedicar este trabajo a mis hijos, quienes son indudablemente lo mejor de mi vida; sus palabras de ánimo me han motivado a esforzarme cada día para finalizar este proyecto. Agradezco a mis padres por enseñarme a enfrentar las dificultades sin perder la calma ni rendirme; ellos me han formado en los valores y principios que me definen hoy, así como en la perseverancia y dedicación. Todo esto con una inmensa dosis de amor y sin esperar nada a cambio.

Christian Alexander Macías Centeno



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### AGRADECIMIENTO

Al concluir esta maravillosa etapa de mi vida, queremos expresar nuestro profundo agradecimiento a quienes hicieron posible que mi sueño se hiciera realidad. A todas esas personas que caminaron a mi nuestro lado en cada momento y que siempre fueron mi inspiración, apoyo y fortaleza.

Nuestra gratitud infinita a Dios, a nuestros padres, hermanos, suegros, amigos, compañeros, esposos e hijos por ser la fuente de mi superación y permitirnos vislumbrar un futuro mejor, haciendo realidad este proyecto de vida.

Nuestro profundo agradecimiento a la Universidad Bolivariana del Ecuador por permitirnos formar parte de ella y realizar esta maestría, así como a los diversos docentes que compartieron sus conocimientos y brindaron su apoyo para seguir adelante.

Nubia María Lozano Reinoso

Christian Alexander Macías Centeno



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### RESUMEN

La presente investigación busca implementar un programa de capacitación utilizando la plataforma eXeLearning para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa Grancolombiano, facilitando el acceso de los estudiantes a nuevas formas de aprendizaje en entornos digitales. El proyecto pretende capacitar a los docentes en el uso de esta herramienta, diseñar y desarrollar materiales educativos digitales, implementarlos en el aula y evaluar su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Los resultados esperados incluyen un mayor interés y motivación de los estudiantes, una mejor comprensión de los conceptos, un aprendizaje más activo y participativo y una optimización del tiempo en el aula. La investigación es significativa ya que propone una solución innovadora a un problema relevante, responde a una necesidad social y está alineada con las tendencias educativas actuales. El éxito del proyecto piloto depende del cumplimiento de ciertos prerrequisitos, que incluyen recursos humanos, tecnológicos y didácticos, así como una planificación y logística cuidadosas. Se planteó un cuestionario a los docentes que permitió llegar a la conclusión que la pandemia ha tenido un impacto significativo en el aprendizaje de lengua y literatura, tanto por la interrupción en el uso de plataformas digitales como por las dificultades para acceder a nuevas formas de aprendizaje. Sin embargo, las plataformas digitales también tienen el potencial de mejorar la experiencia de aprendizaje si se utilizan de manera efectiva y los docentes reciben la capacitación adecuada.

**Palabras Claves:** Capacitación docente, eXeLearning, Lengua y Literatura.



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### ABSTRACT

This research seeks to implement a training program using the eXeLearning platform to improve the teaching-learning process at the Grancolombiano Educational Unit, facilitating students' access to new forms of learning in digital environments. The project aims to train teachers in the use of this tool, design and develop digital educational materials, implement them in the classroom and evaluate their impact on student learning. The expected results include greater student interest and motivation, better understanding of concepts, more active and participatory learning, and optimization of classroom time. The research is significant since it proposes an innovative solution to a relevant problem, responds to social needs and is aligned with current educational trends. The success of the pilot project depends on the fulfillment of certain prerequisites, including human, technological and educational resources, as well as careful planning and coordination. A questionnaire was posted to teachers that allowed them to reach the conclusion that the pandemic has had a significant impact on the learning of language and literature, both due to the interruption in the use of digital platforms and due to the difficulties in accessing new forms of learning. However, digital platforms also have the potential to enhance the learning experience if used effectively and teachers receive appropriate training.

**Keywords:** Teacher training, eXeLearning, Language and Literature.



La Universidad para todos



## ÍNDICE GENERAL

Introducción .....	1
Objetivo general.....	4
Idea a defender.....	4
Objetivos específicos de la investigación. ....	5
Capítulo I. Marco Teórico.....	10
1.1. Antecedentes investigaciones .....	10
1.2. Bases Legales.....	11
1.3. Bases Teóricas .....	13
1.4. Tecnología en la Educación .....	13
1.4.1. Evolución de la tecnología en el entorno educativo .....	13
1.4.2. Impacto de las tecnologías digitales en la educación.....	14
1.4.3. Entornos digitales una perspectiva asociada a la pedagogía.....	16
1.4.4. Labor docente, evolución digital e integración de Tecnologías en la educación.....	17
1.5. Formación Docente en Entornos Digitales .....	19
1.5.1. Herramientas de autoría y creación de contenido educativo .....	19
1.5.2. Modelos y enfoques de formación docente en el uso de tecnología.....	20
1.5.3. Estrategias efectivas para la capacitación en entornos digitales.....	20
1.5.4. Barreras y facilitadores para la adopción de herramientas tecnológicas en la formación docente .....	21
1.6. Descripción y funcionalidades de eXeLearning. ....	22
1.6.1. ExeLearning como herramienta para la creación eficiente de recursos digitales educativos y su importancia en el entorno académico.....	22
1.6.2. Ventajas y desafíos de utilizar eXeLearning para la formación docente .....	24
1.6.3. Experiencias previas de capacitación docente con herramientas similares .....	24
1.7. Fundamentos teóricos de la enseñanza de lengua y literatura .....	25
1.8. Diseño curricular y planificación de la enseñanza de lengua y literatura.....	27
1.9. El rol del docente en la enseñanza de lengua y literatura .....	28
Capítulo 2. Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico .....	30





2.1.	Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.....	30
2.2.	Enfoque de la Investigación.....	32
2.3.	Alcance de la investigación .....	32
2.4.	Tipo de investigación.....	32
2.5.	Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	32
2.5.1	Método teórico.....	32
2.5.2	Método empírico y matemático .....	33
2.5.3	Método estadístico .....	33
2.6.	Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	34
2.7.	Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo....	34
2.7.1.	Muestra .....	34
2.8.	Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.....	35
2.9.	Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación.....	35
2.10.	Presentación de los resultados del estudio diagnóstico inicial.....	36
2.10.1.	Encuesta a estudiantes.....	36
2.10.2.	Encuesta a docentes .....	38
2.10.3.	Análisis de la ficha de observación aplicado a las clases de lengua y literatura .....	40
2.10.4.	Conclusiones de los resultados del estudio diagnóstico inicial .....	40
Capítulo 3. Presentación y validación de la propuesta .....		42
3.1.	Propuesta de solución al problema y resultados .....	42
3.1.1.	Título.....	42
3.1.2.	Presentación .....	42
3.1.3.	Prerrequisitos .....	43
3.1.4.	Objetivos.....	44
3.1.4.1.	Objetivo General.....	44
3.1.4.2.	Objetivos Específicos.....	44
3.1.5.	Fundamentación.....	44



3.1.6.	Características de la propuesta.....	46
3.1.7.	Estructura y dinámica de sus componentes .....	47
3.1.8.	Requisitos que debe cumplir de acuerdo con su naturaleza y alcance.....	50
3.1.9.	Demostraciones de la propuesta.....	51
3.1.10.	Formas de aplicación, implementación y evaluación .....	55
3.1.11.	Recursos .....	56
3.1.12.	Beneficiarios .....	56
3.1.13.	Validación de la propuesta.....	56
3.1.13.1.	Cuestionario final a docentes.....	56
3.1.13.2.	Validación por expertos. ....	61
	Conclusiones .....	65
	Recomendaciones .....	66
	Referencias Bibliográficas .....	67
	Anexos .....	77





## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Operacionalización de las variables.....	30
<b>Tabla 2.</b> Población.....	34
<b>Tabla 3</b> ¿Qué obstáculos enfrentas para aprender los temas de lengua y literatura? .....	36
<b>Tabla 4</b> ¿En qué medida crees que el uso de herramientas digitales (como plataformas educativas) ha mejorado tu comprensión de los temas en lengua y literatura? .....	37
<b>Tabla 5</b> ¿Consideras que los docentes necesitan mayor capacitación en el uso de tecnologías digitales para mejorar la enseñanza de lengua y literatura?.....	37
<b>Tabla 6</b> ¿Qué herramientas digitales considera que son más útiles para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en su práctica docente diaria? .....	38
<b>Tabla 7</b> ¿Ha recibido capacitación formal en el uso de eXeLearning?.....	39
<b>Tabla 8</b> ¿Cuál considera el principal desafío al incorporar recursos digitales en sus clases?.....	39
<b>Tabla 9</b> Frecuencia del uso de la aplicación eXeLearning en clases de lengua y literatura .....	57
<b>Tabla 10</b> Consideración de facilidad de uso de eXeLearning para crear contenidos educativos en lengua y literatura .....	57
<b>Tabla 11</b> Nivel de satisfacción con la variedad de herramientas y recursos que ofrece eXeLearning para la enseñanza de lengua y literatura .....	57
<b>Tabla 12</b> Consideración de las funciones de eXeLearning que encuentran más útiles para mejorar la experiencia de aprendizaje en lengua y literatura .....	58
<b>Tabla 13</b> Consideración del impacto de eXeLearning en la participación y motivación de los estudiantes en las clases de lengua y literatura .....	58
<b>Tabla 14</b> Consideración de los principales desafíos que han enfrentado al utilizar eXeLearning en la enseñanza de lengua y literatura.....	59
<b>Tabla 15</b> Consideración de que eXeLearning ha mejorado la colaboración entre los estudiantes en actividades relacionadas con lengua y literatura.....	59
<b>Tabla 16</b> Evaluación de la calidad de los recursos educativos preexistentes disponibles en eXeLearning para enseñar temas específicos de lengua y literatura.....	60
<b>Tabla 17</b> Percepción de la dificultad sobre la curva de aprendizaje al utilizar eXeLearning para la creación de contenidos educativos en lengua y literatura.....	60



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

<b>Tabla 18</b> Consideración para recomendar eXeLearning como una herramienta valiosa para la enseñanza de lengua y literatura .....	60
<b>Tabla 19</b> Escala valorativa de criterios y detalle de valores obtenidos por cada experto .....	61



La Universidad para todos





## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b>	Estructura de la propuesta .....	48
<b>Figura 2</b>	Portada de Bienvenida en la herramienta de eXeLearning .....	51
<b>Figura 3</b>	Visualización de Estructura del contenido en la herramienta de eXeLearning.....	52
<b>Figura 4</b>	Foro de presentación .....	53
<b>Figura 5</b>	Presentación del exeLearning al usuario .....	53
<b>Figura 6</b>	Certificado de participación .....	54
<b>Figura 7</b>	Recursos generados por los docentes .....	54
<b>Figura 8</b>	Entrega de certificados .....	55





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. Autorización de la institución

Anexo 2. Encuesta a estudiantes

Anexo 3. Ficha de observación a clases del área de lengua y literatura

Anexo 4. Rubricas de validación

Anexo 5. Archivo fotográfico

Anexo 6. Evaluación docente en plataforma eXeLearning



La Universidad para todos





## Introducción

La presente investigación aborda los efectos logrados al aplicar la plataforma eXeLearning para promocionar capacitación con herramientas digitales al docente de la Unidad Educativa Grancolombiano, entre los cuales se encuentra desactualizados en cuanto a instrumentos tecnológicos lo que no permitirá lograr alcanzar las destrezas planteadas por el área.

Así pues, en esta investigación se presenta los aspectos positivos que se produce en el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura y el desarrollo de los conocimientos de los estudiantes que servirán para el correcto desenvolvimiento en los años subsiguiente de aprendizaje.

En este sentido, el uso de la plataforma eXeLearning juega un papel esencial para desarrollar en los docentes habilidades en cuanto al manejo de herramientas digitales para desenvolver un aprendizaje dinámico e interactivo que facilite el entendimiento de temas propuestos por los docentes hacia los estudiantes, para lo cual se realiza un estudio teórico y práctico de los componentes adheridos a la propuesta, con el fin de cooperar a la transformación del proceso enseñanza-aprendizaje.

## Justificación

La investigación sobre el uso del software de código abierto para la enseñanza de lengua y literatura tiene una gran importancia y relevancia social por las siguientes razones:

**Mejora de la calidad educativa:** La implementación de herramientas personalizadas y flexibles basadas en software de código abierto puede contribuir a mejorar significativamente la calidad de la educación en el ámbito de la lengua y literatura. Esto se debe a que estas herramientas permiten a los docentes adaptar los contenidos y actividades a las necesidades específicas de sus estudiantes, lo que favorece un aprendizaje más personalizado, efectivo y significativo.

**Reducción de la brecha digital:** El uso de software de código abierto, al ser gratuito y de libre acceso, puede ayudar a reducir la brecha digital en el ámbito educativo. Esto significa que estudiantes de todos los estratos socioeconómicos tendrán la posibilidad de acceder a herramientas educativas de calidad, sin importar su capacidad económica.

**Fomento de la innovación y la creatividad:** El software de código abierto brinda a los docentes la oportunidad de innovar y crear nuevas herramientas didácticas que se adapten a las necesidades y



demandas del siglo XXI. Esto permite fomentar la creatividad y la autonomía de los docentes en su práctica profesional.

### **Beneficios para el ámbito sociográfico**

La investigación sobre el uso del software de código abierto para la enseñanza de lengua y literatura puede generar diversos beneficios para el ámbito sociográfico, entre los que se destacan:

**Mayor equidad educativa:** La implementación de herramientas personalizadas y flexibles basadas en software de código abierto puede contribuir a una mayor equidad educativa, ya que todos los estudiantes tendrán la posibilidad de acceder a recursos educativos de calidad.

**Reducción del abandono escolar:** Un aprendizaje más personalizado, efectivo y significativo puede ayudar a reducir las tasas de abandono escolar, ya que los estudiantes estarán más motivados y comprometidos con su educación.

**Fortalecimiento de la cohesión social:** La educación de calidad en lengua y literatura puede contribuir a fortalecer la cohesión social, al promover valores como la tolerancia, el respeto y la interculturalidad.

### **Impacto en las esferas intelectuales del país**

La investigación sobre el uso del software de código abierto para la enseñanza de lengua y literatura puede tener un impacto significativo en las esferas intelectuales del país de las siguientes maneras:

**Aporte a la investigación educativa:** Los resultados de la investigación pueden contribuir al avance del conocimiento en el campo de la investigación educativa, proporcionando nuevas ideas y estrategias para la enseñanza de la lengua y literatura.

**Mejora de la formación docente:** La investigación puede servir como base para el desarrollo de programas de formación docente que preparen a los educadores para el uso efectivo del software de código abierto en sus prácticas pedagógicas.

**Promoción de la innovación educativa:** Los hallazgos de la investigación pueden ser utilizados para promover la innovación educativa en las instituciones educativas del país, fomentando el uso de nuevas tecnologías y metodologías de enseñanza.



### **Potencial para resolver el problema de investigación**

La investigación sobre el uso del software de código abierto para la enseñanza de lengua y literatura tiene un alto potencial para resolver el problema de investigación planteado, el cual se refiere a la necesidad de mejorar la calidad de la enseñanza de la lengua y literatura en el contexto actual.

Las herramientas basadas en software de código abierto pueden ofrecer una solución viable a este problema, ya que permiten a los docentes crear y adaptar recursos educativos de calidad que se ajusten a las necesidades específicas de sus estudiantes.

Además, el uso de estas herramientas puede promover un aprendizaje más personalizado, efectivo y significativo, lo que puede contribuir a mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes. En conclusión, la investigación sobre el uso del software de código abierto para la enseñanza de lengua y literatura tiene una gran importancia y relevancia social, ya que puede contribuir a mejorar la calidad de la educación, reducir la brecha digital y fomentar la innovación y la creatividad.

Además, esta investigación puede generar diversos beneficios para el ámbito sociográfico, como una mayor equidad educativa, una reducción del abandono escolar y un fortalecimiento de la cohesión social.

Por último, la investigación tiene un alto potencial para resolver el problema de investigación planteado, ya que las herramientas basadas en software de código abierto pueden ofrecer una solución viable para mejorar la calidad de la enseñanza de la lengua y literatura.

### **Planteamiento del problema**

La investigación se sitúa en un contexto educativo marcado por la creciente importancia de las TIC. Las políticas educativas a nivel nacional y regional promueven la integración de estas herramientas en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, la implementación exitosa de eXeLearning depende también del marco legal vigente, que regula el uso de tecnologías en la educación y la propiedad intelectual del software. Además, el contexto socioeconómico de la institución y de los estudiantes influye en el acceso a las tecnologías y en la disposición a adoptar nuevas herramientas.

A nivel institucional, la cultura organizacional juega un papel fundamental; la institución se encuentra abierta al cambio y dispuesta a invertir en tecnología educativa facilita la





implementación de eXeLearning. La integración de la plataforma en el plan curricular es otro aspecto clave, ya que garantiza que las actividades diseñadas con eXeLearning estén alineadas con los objetivos de aprendizaje. La disponibilidad de recursos tecnológicos, como equipos y conectividad, así como el soporte técnico, son factores necesarios para garantizar el uso efectivo de la plataforma.

En el nivel micro, se ha podido observar directamente en los estudiantes a través de la aplicación de la encuesta (ver epígrafe 2.10) a estos que tienen una baja percepción y desarrollo del área de lengua y literatura, derivado de la pandemia Covid-19; con esto la formación docente es esencial; los docentes necesitan adquirir las competencias digitales necesarias para diseñar actividades de aprendizaje significativas utilizando eXeLearning. La resistencia al cambio por parte de algunos docentes puede ser un obstáculo, por lo que es necesario implementar estrategias para superar esta barrera; la percepción de los estudiantes sobre la plataforma y su impacto en su aprendizaje también es relevante. Es así como con este contexto se presenta la siguiente formulación del problema: ¿Cómo influye el uso de recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Grancolombiano?

### **Precisión del tema (líneas de investigación)**

Propuestas pedagógicas aplicadas en el aula con las herramientas digitales

### **Objeto de la investigación**

El impacto de la capacitación con herramientas digitales a través de la plataforma eXeLearning en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Grancolombiano

### **Objetivo general**

Implementar un programa de capacitación utilizando la plataforma eXeLearning para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa Grancolombiano, facilitando el acceso de los estudiantes a nuevas formas de aprendizaje en entornos digitales.

### **Idea a defender**

La implementación de eXeLearning en la asignatura de Lengua y Literatura mejora la dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa Grancolombiano



### **Objetivos específicos de la investigación.**

1. Identificar las herramientas digitales más adecuadas para el desarrollo de estrategias didácticas en el área de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Grancolombiano, promoviendo el pensamiento crítico y el acceso a modalidades de estudio innovadoras.
2. Diagnosticar el impacto de la capacitación en eXeLearning en la implementación de estrategias digitales para el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Grancolombiano, a través de encuestas y observación.
3. Analizar la eficacia de la formación en eXeLearning en la incorporación de herramientas digitales en las clases de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Grancolombiano.
4. Validar el impacto de la integración de eXeLearning en la enseñanza de Lengua y Literatura, mejorando las oportunidades de aprendizaje digital para los estudiantes.

### **Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar**

Variable independiente: Capacitación docente con eXeLearning

Variable dependiente: Proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura.

### **Identificación de los métodos a emplear.**

#### **Método teórico**

Análisis y síntesis, integra el proceso analítico y el proceso sintético, dos procedimientos intelectuales opuestos, pero fundamentalmente relacionados. Ambos procesos tienen una base objetiva de realidad, porque el mundo es al mismo tiempo simple y diverso. El conocimiento implica la disección y reconstrucción de objetos y fenómenos que revelan las peculiaridades de la diversidad (Quesada & Medina, 2020).

Inductivo deductivo, la inducción implica el razonamiento que busca establecer enunciados universales a partir de la experiencia, ascendiendo lógicamente desde la observación de fenómenos a leyes universales. Las investigaciones científicas inician con observaciones libres y sin prejuicios, formulando leyes universales por inferencia inductiva. Por otro lado, la deducción parte de enunciados generales hacia enunciados particulares, estableciendo una relación sólida entre premisas y conclusiones, permitiendo combinar la generalidad o particularidad en diferentes argumentos (Quesada & Medina, 2020).



Modelación, se utiliza ampliamente en la actualidad como método de investigación, implicando la creación de un objeto modelado con características esenciales abstractas que representan al objeto real. Esta abstracción facilita la explicación de las peculiaridades y rasgos, sirviendo como vínculo intermedio entre el objeto y el sujeto. Además, posibilita la identificación de nuevas relaciones y regularidades que pueden no ser evidentes en la realidad (Tamayo et al., 2017).

### **Método empírico y matemático**

Revisión documental, está destinado a ubicar, procesar y almacenar información en documentos, siendo esta la primera fase. La segunda etapa implica la presentación sistemática, coherente y argumentada de la información en un nuevo documento. no solo implica localizar y seleccionar documentos, sino que amplía su alcance al organizar y analizar los materiales para obtener respuestas (Martínez et al., 2023).

Encuesta, se define como una “entrevista por cuestionario”, aunque su carácter auto administrado implica un diálogo interno del encuestado con el formulario. Es un método empírico que utiliza instrumentos impresos o digitales para obtener respuestas sobre un problema, completados por los sujetos (Feria et al., 2020).

### **Método estadístico**

Se manejará estadística descriptiva, en el momento que se realiza el análisis de los resultados del diagnóstico inicial (Hernández et al., 2019).

Además, se manejará la estadística inferencial, al momento de analizar los resultados obtenidos del análisis de la valoración de las destrezas con criterio de desarrollo a los estudiantes, después de haber aplicado la propuesta (Hernández et al., 2019).

### **Declaración de la población y muestra**

La población se encuentra conformada por 70 estudiantes y 40 docentes de la Unidad Educativa Grancolombiano, debido a una cantidad pequeña en la población se considera el tipo de muestreo censal, para considerar a todos los 40 docentes y todos los 70 estudiantes.

### **Tipo de investigación**

El enfoque mixto combina los enfoques cuantitativos y cualitativos en una misma investigación, permitiendo generar una mayor profundidad en el análisis y posibilitando una mejor comprensión del fenómeno investigado. La investigación con enfoque mixto no solo combina lo cuantitativo y



lo cualitativo, sino que subsana las limitaciones inherentes a cada enfoque, al mismo tiempo que proporciona un panorama más amplio, reforzando la validez en la interpretación de los resultados (Hamui, 2013).

En este estudio, la investigación cuantitativa, influida por el positivismo, se aplicará a través de encuestas dirigidas a los docentes y estudiantes para obtener datos medibles y objetivos sobre su nivel de satisfacción, la utilidad de la plataforma eXeLearning, y el impacto en su práctica docente. Por otro lado, la investigación cualitativa buscará comprender y dar significado a las experiencias y percepciones de los docentes mediante ficha de observación de la clase, con el objetivo de profundizar en describir lo qué sucede en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.

Esta interconexión entre ambos enfoques permitirá una visión más integral del problema investigado, combinando la fortaleza de la cuantificación con la riqueza interpretativa de los datos cualitativos, proporcionando así un análisis más completo y válido del fenómeno en estudio.

### **Principales aportes**

- Aportes pedagógicos

Desarrollar un programa integral de capacitación docente para el uso efectivo de la plataforma eXeLearning en la enseñanza de la lengua y literatura.

Asegurar que el programa se alinee con el currículo y los enfoques pedagógicos de la escuela.

Brindar sesiones de capacitación prácticas, ejercicios y apoyo continuo para empoderar a los docentes en la integración de eXeLearning.

Compartir los hallazgos de la investigación con la comunidad escolar y las partes interesadas educativas para promover una toma de decisiones informada.

- Aportes tecnológicos

Asegurar que los materiales se alineen con el currículo, los objetivos de aprendizaje y los enfoques pedagógicos de la escuela.

Mostrar una variedad de actividades, que incluyen ejercicios interactivos, presentaciones multimedia y proyectos colaborativos.

Investigar el potencial de eXeLearning para personalizar las experiencias de aprendizaje para los estudiantes de lengua y literatura.





Explorar características y herramientas que permitan a los docentes diferenciar la instrucción, adaptarse a diversos estilos de aprendizaje y proporcionar retroalimentación individualizada.

Diseñar e implementar estrategias para atender a estudiantes con diferentes necesidades, intereses y ritmos de aprendizaje.

- Aportes a la institución educativa

Propuesta para la implementación de EXeLearning en la Unidad Educativa Grancolombiano, incluyendo estrategias para la integración de la plataforma en el currículo escolar y la formación docente.

Evidencia del impacto positivo que EXeLearning puede tener en la calidad de la educación en lengua y literatura.

Modelo replicable para otras instituciones educativas que deseen implementar EXeLearning en la enseñanza de la lengua y literatura o en otras materias.

### **Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica**

- Importancia

La investigación "Capacitación docente con EXeLearning para su utilización en la materia de lengua y literatura de la Unidad Educativa Grancolombiano" es de gran importancia por las siguientes razones:

Aborda una problemática relevante: La falta de recursos educativos dinámicos y motivadores en las clases de lengua y literatura es un problema común en muchas instituciones educativas, lo que afecta negativamente el interés y el rendimiento de los estudiantes.

Propone una solución innovadora: La implementación de la plataforma EXeLearning como herramienta para la creación de materiales educativos digitales y la implementación de estrategias didácticas innovadoras tiene el potencial de transformar la enseñanza de la lengua y literatura, haciéndola más efectiva y atractiva para los estudiantes.

Contribuye a mejorar la calidad de la educación: La investigación aporta evidencia sobre cómo EXeLearning puede mejorar la motivación, el interés y el rendimiento académico de los estudiantes en lengua y literatura, lo que se traduce en una mejor formación integral de los futuros ciudadanos.

- Necesidad social





La investigación responde a una necesidad social real y urgente, ya que la educación en lengua y literatura es fundamental para el desarrollo personal, social y cultural de los individuos. La falta de recursos adecuados y estrategias didácticas innovadoras en esta materia puede tener un impacto negativo en la formación de los estudiantes y en su capacidad para desenvolverse en el mundo actual.

- Novedad

La investigación presenta un enfoque novedoso para la enseñanza de la lengua y literatura, al integrar la plataforma EXeLearning y estrategias didácticas innovadoras en el proceso educativo. Esta propuesta se diferencia de las metodologías tradicionales de enseñanza y tiene el potencial de generar un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes.

- Actualidad científica

La investigación está alineada con las últimas tendencias en el campo de la educación, donde existe un creciente interés en el uso de las tecnologías digitales para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. La plataforma EXeLearning es una herramienta relativamente nueva que ofrece una amplia gama de posibilidades para la creación de materiales educativos digitales interactivos y personalizados.

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

Capítulo I marco teórico, en este capítulo se encuentra la base teórica del trabajo, se lo realizó a través del análisis teórico de investigaciones previas, que permitieron entender el contexto educativo de las dos variables.

Capítulo II metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico, en este capítulo se encuentra la operacionalización de las variables, así como todo el enfoque metodológico al que responde este trabajo, para finalizar se encuentra detallado el análisis inicial de la presente investigación.

Capítulo III presentación y validación de la propuesta, en este capítulo se da a conocer la propuesta realizada. Para finalizar se plantean las conclusiones y recomendaciones.



## Capítulo I. Marco Teórico

### 1.1. Antecedentes investigaciones

#### Dimensión política institucional

La tecnología ha cambiado al mundo y por ende ha cambiado la infancia de muchos niños que tienen al alcance la misma; la idea de conectividad digital y transformación educativa atrajo el interés mundial de los actores educativos, abriendo muchas posibilidades para un intercambio social y mejora del proceso socio educativo, pues se tiene al alcance de la mano información y actividades digitales actualizadas e innovadoras. Lamentablemente no todos los estudiantes tienen el mismo acceso a la tecnología, dando como resultado un desarrollo desigual de los conocimientos que deben tener los niños, favoreciendo a los que más tienen y perjudicando a clases sociales medias y bajas.

Actualmente atravesamos una época digital en la que la persona que no sabe utilizar o no tiene habilidades informáticas, se convierte en un analfabeto digital y tecnológico y esto no solo afecta a los estudiantes, sino también a los profesores, debido a que en algunos casos no aprovechan la creación de espacios informáticos para utilizarlos como mediadores de aprendizaje.

Con este preámbulo se debe mencionar que la institución es un establecimiento de sostenimiento particular; en la que existe un laboratorio de computación con 20 computadoras cada uno; que es destinado para el uso exclusivo de los estudiantes. Cabe recalcar que, en el año 2016 el ministerio de educación del Ecuador inserta al proceso socio educativo un nuevo currículo desde primero año de educación general básica a tercero año de bachillerato, en el mismo que se incorporan objetivos de áreas, objetivos de nivel, destrezas con criterio de desempeño e indicadores de evaluación y en el que lamentablemente se elimina la asignatura de informática, dejando un gran vacío en los estudiantes, ante una sociedad tan cambiante y altamente tecnificada.

#### Dimensión pedagógica

En el Ecuador el Ministerio de Educación desde el mes de marzo del año 2020, decidió suspender actividades académicas presenciales y pasar a una virtualidad, la misma que obligó a los docentes a reinventarse y al ministerio de educación a crear estrategias que favorezcan el aprendizaje de los niños. Estrategias tecnológicas que no siempre se saben usar o crear y como tal no se las aplica de la mejor manera; esto dio como resultado, clases aburridas y que no generen el interés del alumno





al otro lado de la pantalla. La pandemia en la que se vive hace tres años, ha desnudado falencias en los docentes, en el momento de incorporar metodologías activas basadas en aspectos informáticos. Si bien en este tiempo se ha desarrollado una educación híbrida no se puede asegurar que la misma ha sido de calidad y ha fortalecido las destrezas de los niños; esto último tomando en cuenta que la pandemia desnudó una gran falencia a nivel nacional, partiendo desde el ministerio de educación y repercutiendo en las instituciones, en las que los docentes fueron los primeros en poner empeño y poder generar una educación durante estos momentos, cabe mencionar que se hace esta mención pues el ministerio de educación, después de unos meses recién diseñó un plan educativo que pueda ser insertado en la realidad nacional, plan que tuvo muchas falencias, pues muchos estudiantes tenían brechas digitales al igual que los docentes.

Partiendo de este análisis general y centrando el mismo en la institución educativa y en especial en el nivel, de los seis docentes del nivel, solo uno tiene un manejo que supera el 75% de conocimiento en la inserción de las TIC en la educación, tres docentes tienen un nivel del 50% del manejo de las TIC y dos docentes tienen un manejo inferior al 50% de las TIC en la educación. Esto ha ocasionado que las actividades educativas que se realizan actualmente sean de manera tradicional y no todas las docentes inserten las herramientas digitales como un proceso de refuerzo de conocimientos.

### **Dimensión tecnológica**

Partiendo del análisis de este contexto se debe mencionar que, si bien los docentes en la actualidad tienen manejo del TIC en la educación, la misma no se viene insertando en el salón de clase, debido a diversas causas, las mismas que principalmente apuntan a la existencia de equipos informáticos que permitan generar mejores conocimientos en los estudiantes del nivel inicial de la institución.

### **1.2. Bases Legales**

En la Constitución de la República del Ecuador en el Art.26.-La Educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir (Constitución de la República del Ecuador, 2008). Es decir que los ecuatorianos estamos resguardados por la constitución para recibir una educación de



calidad y calidez, en el campo didáctico se requiere una reflexión inmutable que se acerca de los retos del siglo XXI.

Por otro lado, en el siguiente artículo de la Constitución ecuatoriana, que es el lineamiento más amplio con respecto a lo que los ecuatorianos tenemos en cuanto a educación nos expresa lo siguiente. Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

En el Artículo 347, se establece como responsabilidad del Estado incluir la tecnología de la información y la comunicación en el proceso de aprendizaje, promoviendo la conexión entre la enseñanza y las actividades productivas o sociales (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

En la Sección octava, que trata sobre Ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, específicamente en el Artículo 385, se describe el propósito del sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales. En este contexto, se busca generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos, así como recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales. Además, se menciona el desarrollo de tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, mejoren la eficiencia y la productividad, eleven la calidad de vida y fomenten la consecución de un buen vivir, siempre en consonancia con el respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Estos artículos subrayan la destacada influencia del Estado en las políticas relacionadas con la educación y el bienestar, así como en la intervención y facilitación del acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el ámbito educativo. Estas tecnologías incluyen recursos como videos, televisión, computadoras, internet y aulas virtuales, entre otras alternativas. Destacando el papel fundamental de estas herramientas en el respaldo de procesos educativos,





especialmente en el aprendizaje colaborativo, estableciendo una simbiosis valiosa para apoyar a las tecnologías orientadas a la enseñanza de Lengua y Literatura. En conjunto, estos elementos evidencian la relevancia de la planificación estatal en la configuración de un entorno educativo moderno y eficaz.

Al mismo tiempo en la Ley Orgánica de Educación Integral del Ecuador, pone de manifiesto que en el Art. 9.- Obligatoriedad. Los currículos nacionales, expedidos por el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional, son de aplicación obligatoria en todas las instituciones educativas del país independientemente de su sostenimiento y modalidad. Siendo los cambios estipulados por el organismo nacional a través de un sistema informático moderno e integrado el cual es la clave de las capacitaciones del Docente en la actualidad se requiere estar actualizado, para lo cual se ha integrado, en la plataforma una herramienta de libre distribución, y se espera mejorar el currículo de la Unidad Educativa Grancolombiano, actualmente se lleva a cabo el currículo nacional y se estipula que las opciones para el futuro tengan mejoras que de igual manera se implementaran en la unidad educativa (Guevara, 2015).

Conviene subrayar que, en las reformas de la LOEI del año 2023, el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) reformada, publicado en el registro Oficial con fecha veintidós de febrero del presente año, propicia un nuevo modelo de evaluación que se centra en la adquisición de aprendizajes, desarrollo de destrezas y el trabajo continuo en refuerzo pedagógico con adaptaciones curriculares de tecnologías integradas para el mejoramiento de las clases tanto sincrónicas como presenciales, lo cual se reflejará en los docentes de la Unidad Educativa Grancolombiano.

### **1.3. Bases Teóricas**

### **1.4. Tecnología en la Educación**

#### **1.4.1. Evolución de la tecnología en el entorno educativo**

En consecuencia, a la educación y los cambios que se dan, el término innovación se ha convertido en referente de aquellos directivos educativos y académicos, quienes comprenden que la tecnología es fundamental en el quehacer cotidiano de la educación, pero, sobre todo de quienes comprenden que hay que subirse al tren de la actualidad, donde quienes manejen y sepan alimentar la educación con tecnologías que permiten obtener resultados provechosos.





La tecnología en la vida humana subraya la necesidad de aprender a convivir con ella y aprovechar sus potencialidades; de manera que, el papel de la tecnología en el aula es crucial para el dinamismo educativo, facilitando el acceso a una mayor cantidad de información a través de diversos canales sensoriales y promoviendo el trabajo colaborativo en entornos virtuales. Además, el cambio en los roles de educadores y estudiantes es fundamental, con los estudiantes convirtiéndose en gestores de su propio aprendizaje y los educadores actuando como facilitadores y colaboradores en ese proceso (Granados et al., 2020).

A pesar del bombardeo de información por parte de los sistemas informáticos, es importante la responsabilidad de las instituciones educativas y los docentes para guiar a los estudiantes hacia un uso beneficioso de la información. Esto implica fomentar habilidades de análisis y síntesis, así como aspectos valorativos críticos para que los estudiantes puedan manipular adecuadamente la vasta cantidad de datos que reciben a través de las pantallas. Pero eso también articula la necesidad de que los docentes trabajen para sí mismo y mantenerse a la vanguardia de los diferentes progresos que se asocian en el contexto tecnológico educativo (Granados et al., 2020).

Es así como resulta de vitalidad ampliar en el docente su componente de creatividad y con sus impactos del nuevo conocimiento aplicado (Suárez, 2018). Este proceso renovador admite transitar por el camino transformador que requiere la sociedad existente. Pero ¿Qué es la tecnología? La tecnología educativa es un sistema de interacción entre el catedrático y los estudiantes establecidos en un concepto puntualizado, definido por un fin, objetivos, compendios, adjuntos, medios y métodos de enseñanza (Ferreiro & DeNapoli, 2006).

#### **1.4.2. Impacto de las tecnologías digitales en la educación**

Probablemente el recurso técnico y pedagógico es solicitado para efectuar en que la tecnología escogida sea el medio para el resultado de los objetivos educativos programados. Con respecto a la epistemología de la tecnología, su base está aportada por la Didáctica, puesto que la teoría como la práctica de las mismas hacen un uso extensivo de la aplicación de la didáctica y la utilización de instrumentos informáticos y audiovisuales, los cuales acarrearán nuevas disciplinas (Chacón, 2007). La episteme es para el famoso filósofo Platón el auténtico discernimiento, la epistemología, por tanto, es la pauta que almacena, sistematiza y pone a marchar los instrumentos



y componentes de ideología que acceden someter a crítica los conocimientos alcanzados por una determinada ciencia.

A través de los análisis epistemológicos se construye discernimiento y se consigue avanzar intrínsecamente del campo irrefutable en el que se despliegue la acción de las tecnologías, dentro de los mismos se encuentran las plataformas tecnológicas que nos permiten la adopción social de un fenómeno denominado plataformización este representa un cambio relevante en un mundo globalizado (Ferrer, 2018). Acceder de forma eficaz y segura permite que tanto los docentes como los estudiantes puedan hacerse a las mismas de manera más contundente y puedan acceder a las mismas desde todas las TIC; probablemente en los últimos años se han presentado plataformas que antes se denominaban estructuras, pero es a partir de la economía digital que se apertura a todos los ámbitos inclusive a la educación donde toma un importante escala a nivel de todos los procesos educativos y que los actores lo logren dominar desde las palestras donde se encuentran.

Las tres grandes características que poseen las plataformas son: el grado de digitalización, la apertura en cuanto acceso, provisión, uso y distribución, puesto que las plataformas se comportan de diferentes maneras (Canals & Hülskamp, 2020). También conviene subrayar que los elementos aplicados a la educación son de procesos con las TIC puesto que las mejores prácticas educativas con tecnológicas y los últimos avances tecnológicos se requieren en el área de conocimientos (Quintero et al., 2020), esto es una respuesta a los retos y competencias de las nuevas formas de vidas integradas después de la pandemia, se amplía la formación docente en el campo tecnológico y se emplean los distintos recursos digitales, se nota el cambio drástico que se vivió, hacen de la virtualidad y de los recursos tecnológicos una obra diaria para motivar tanto a los docentes como a los estudiantes a formar aprendizajes más relevantes (Zhindón & Ávila, 2021).

Skinner en 1979, mantiene que el conductismo metodológico suministra los medios para constituir una ciencia de la conducta humana, con un método de análisis objetivo y la posibilidad de enunciar leyes. Desde esta perspectiva, la educación puede considerarse como el medio para generar motivación y refuerzos de una enseñanza misma que con los diferentes programas de tecnologías se darán de una forma más lúdica y mejorará el aprendizaje de los educandos con la guía de los educadores. La enseñanza en el ámbito escolar está marcada por la necesidad de ajustarse a los cambios vertiginosos que sufre el entorno, siendo de esta manera el docente un profesional creativo



e innovador (Vargas et al., 2022). Por otra parte, en cuanto a la interactividad educativa con plataformas de formación online, y para potenciar la formación virtual los docentes deben estar en constante capacitaciones y actualizaciones, donde las interactividades y la operatividad en entornos virtuales de aprendizaje se desarrollan para analizar, evaluar y retroalimentar al educando (Mercado et al., 2019).

### **1.4.3. Entornos digitales una perspectiva asociada a la pedagogía**

Acerca de los contenidos académicos en entorno al aprendizaje, el contenido académico nos plantea que las tecnologías educativas, entornos virtuales y elementos que componen la estructura del aula virtual, se deben acuñar en los planes de estudios, y de manera particular de este estudio, aquello toma más relevancia con los contenidos de la materia de Lengua y Literatura, misma asignatura que coadyuva en la formación académica y en las aperturas de los escenarios de los docentes y educandos en interacciones virtuales (Vargas, 2020). También es posible cuestionarse si la tecnología digital es una respuesta a los requerimientos de las nuevas formas de impartir una cátedra, el desarrollo educativo con tecnología digital, no solo admite sofisticados artefactos tecnológicos (Suárez et al., 2020); la construcción de un significado educativo de la tecnología implica tener a la pedagogía como base fundamental para obtener el mejor provecho de las herramientas tecnológicas.

Al mismo tiempo la adopción de las tecnologías digitales (TD) por parte de la comunidad educativa y las formaciones que imparten educación, analiza y da como resultado que la adopción individual de la TD y los procesos que sigue el adoptante para poder impartir las enseñanzas se da en cuatro fases, la primera con el análisis de coeficiente por experticia, el segundo por análisis de flexibilidad, el tercero por validez exploratoria y finalmente por auto- aprendizaje (Hidalgo & Gisbert, 2021). Asimismo, la metodología de seguimiento del trabajo colaborativo mediado por las tecnologías informáticas en la Unidad Educativa Grancolombiano tendrá como componente relevante una matriz que contengan indicadores de los elementos tecnológicos utilizados en el aprendizaje de los educandos (Zangara & Sanz, 2020). Así pues, es imprescindible indagar sobre la adaptabilidad del docente en entornos virtuales de aprendizaje (Flores, 2022).



#### **1.4.4. Labor docente, evolución digital e integración de Tecnologías en la educación**

Las dimensiones técnicas, solicitan que el perfil del docente contenga formación en las nuevas tecnologías y uso de las mismas en aprendizaje y conocimiento, el actuar del docente será en las mejoras y actualizaciones de la práctica educacional, todo esto conlleva a una evolución digital, y a un cambio que se desarrolla de manera continua en diferentes ámbitos, rutinas en el proceso de educación, en beneficio de los estudiantes que poseen poca o nula competencia digitales (Demera et al., 2023). Dentro de este campo podemos encontrar que los sistemas educativos de todo el mundo se encuentran en constantes desafíos puesto que todo lo que concierne a las tecnologías digitales cada día se actualizan de forma exponencial, las Tecnologías de la Información y Comunicación proveen a sus educandos de las herramientas necesarias que se requieren en el siglo XXI (Bernate & Fonseca, 2023).

Cabe mencionar que es de gran relevancia que los análisis dan como resultado que la revisión bibliográfica-sistemática, fundamentada en bases científicas y académicas como PubMed, Scopus y Google Scholar, son las plataformas de función investigativa que nos permite revelar los conocimientos que se aplican en la Web, esto es porque ellos son el canal de comunicación e intercambio de conocimientos que tanto requieren los educandos y docentes a la hora de impartir conocimientos (Bernate & Fonseca, 2023). Dicho de otra manera, la convicción de la necesidad de avanzar en la comprensión de los procesos y resultados del aprendizaje en línea, se dan cuando se evidencia el aprendizaje del estudiante con el trabajo desarrollado por el docente durante la adquisición de formación en las tecnologías de la comunicación e información. Todos los aspectos en torno a los aprendizajes logrados por los educandos se desarrollan en las prácticas educativas, las tecnologías digitales utilizadas y las metodologías pedagógicas empleadas en su diseño y desarrollo (Coll et al., 2023). Conviene subrayar que para que el impacto de las tecnologías en la educación sea fuerte, es necesario la disponibilidad de los recursos tecnológicos y de las competencias digitales que permiten al educador sesgar la barrera de la brecha digital y que esas barreras sean rotas con la educación en línea que benéfica de manera muy fructífera a los estudiantes (Benítez & Ocampos, 2022).

Con respecto a las herramientas de autoría y creación de contenido educativo dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, existen diferentes softwares, los cuales permiten explorar y trabajar de



manera dinámica e interactiva con diferentes áreas, en el caso de Lengua y Literatura, vemos la presentación de un conjunto de herramientas para la creación y la gestión de recursos educativos en ambientes digitales, las cuales se denominan Herramientas de Autor, a saber: Actividad, Libro, Grupo, Notas y Classroom (Rubio & Montiel, 2021). Con base en el concepto de herramientas de Autor, se analiza sobre la construcción social de la tecnología digital, lo cual permite mostrar cómo estas herramientas se construyen socialmente, en cuanto surge una interacción entre las diferentes definiciones sobre la colectividad que se edifica (Rubio & Montiel, 2021).

En esta misma ruta encontramos como herramienta de Autor a Framework conceptual para facilitar la creación de nuevas herramientas para facilitar la creación de nuevas formas de educar ya que esta herramienta puede co-diseñar in situ; la cual tiene implementado el espacio y así crear un feedback de los docentes con los estudiantes (Mendiburu et al., 2019). Igualmente, dentro de un ambiente virtual de aprendizaje, se aborda la co-creación de métodos significativos para el contenido de instrucción, en razón a la relación representativa entre los actores relacionados involucrados en la producción del recurso (docentes-estudiantes), y el conocimiento teórico y experiencial que contiene cada uno y que se da de manifiesto en el ámbito virtual (Manrique et al., 2020).

Es probable que al implementar cualquier herramienta de Autor se realice una implementación y producción de contenidos educativos abiertos mediante el uso de una plataforma virtual, que multiplique posibilidades de gestar procesos enriquecidos, liderados y generados tanto por el docente como por los estudiantes (Manrique et al., 2020). Estas acciones de doble vía donde ambos perfiles proponen, producen y distribuyen con el fin de generar recursos educativos y compartir interés y conocimientos en común (Manrique et al., 2020). Asimismo, en la evolución de las tecnologías ha generado un impacto en el ambiente social y con ello en la formación las otras herramientas especializadas que han permitido que el sistema educativo tenga perennemente transformaciones favorables que determinen a los estudiantes (Vital, 2021).

En cuanto los avances tecnológicos que se realizan en la educación virtual con el uso de las diferentes herramientas digitales genera una nueva visión del entorno tanto económico, social pero exponencialmente en el educativo (Vital, 2021). Es muy importante estar actualizado frente a los retos que representa el proceso enseñanza-aprendizaje y para ello la accesibilidad a los recursos



educativos es primordial, en este sentido las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC cumplen un papel primordial el estudiante puede acceder en cualquier momento al contenido de la materia de Lengua y Literatura ya que la institución educativa puede capacitar tanto a los docentes como a los estudiantes en la plataforma que se escoja para impartir la cátedra (Chalen et al., 2021).

Junto a las necesidades va como complemento las herramientas de autor el planteamiento de una metodología para cursos masivos con el apoyo de las plataformas virtuales, es indispensable para los actuales requerimientos de la sociedad de la información y el conocimiento, junto a las necesidades de las instituciones educativas, en ellas se conoce a la plataforma Moodle, como la pionera en la educación en varios ámbitos de la educación nacional, esta permite que la metodología actualizada es la actualización y perfeccionamiento (Ruiz, 2020). En este enfoque, denominado el aula invertida, está centrado en el estudiante y en el uso de practico de la tecnología de la educación, permitiendo que los educandos hagan uso práctico de las herramientas, lo que redundará en una formación mucho más eficiente y fomentando el pensamiento lateral y crítico (Ramos, 2021).

## **1.5. Formación Docente en Entornos Digitales**

### **1.5.1. Herramientas de autoría y creación de contenido educativo**

La enseñanza mediante videos y la creación de Recursos Educativos Abiertos (REA) se da indagando particularmente las potencialidades y limitaciones de la herramienta eXeLearning, una de las herramientas de autor con aplicaciones informáticas, que facilitan a los usuarios la creación, publicación y gestión de materiales educativos en formato digital (González & Vallejo, 2018), para ser utilizado por los docentes ya que la herramienta de autor, puede ser manejada y transportada en varias modalidades, una vez que la herramienta genera material, se copia hasta en un flash memory, y se debe resaltar el carácter de gratuito que lo hace óptimo para quienes deseen utilizarlo en sus estudiantes.

El código abierto de eXeLearning, conjuntamente con sus amplias prestaciones, lo convalidan como una herramienta de elección para los trabajos de desarrollo de un curso destinado a la formación de docentes con el planteamiento de ejecutar las capacidades de los educandos, en el uso de esta herramienta que destinará la mejora continua del docente y redundará en la forma de



aprendizaje del estudiante de la Unidad Educativa Grancolombiano es por esta razón que se ha escogido la herramienta eXeLearning como fuente de saber para las estrategias en el uso de la tecnología, promoviendo la producción, utilización y reutilización de REA (González & Vallejo, 2018). En el material de Lengua y Literatura, dentro de la didáctica, en su constante búsqueda por mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, se ha vinculado como una herramienta tecnológica educativa, desde los recursos de apoyo a los docentes de la materia como una estrategia de enseñanza de este modo obtener una mayor comprensión de los educandos (Yáñez & Nevárez, 2018).

### **1.5.2. Modelos y enfoques de formación docente en el uso de tecnología**

En cuanto a las experiencias previas de capacitación con herramientas digitales se prevé que durante la pandemia se realizó una revolución la forma en que se impartía las clases a los estudiantes es así como el docente mudo la forma de impartir la cátedra a los educandos y desaprendiendo para aprender nuevas técnicas para impartir clases ahora denominadas asincrónicas y sincrónicas. Para todo ello fue de vital importancia las capacitaciones docentes tecnopedagógicas para afrontar los retos de la educación a distancia (Chacón, 2007). Medidas aplicadas a los docentes proponen que se enfatice la atención en la capacitación didáctica y tecnológica de los docentes, esto motivó a que los profesores se decidan a desaprender para aprender nuevas formas de tecnologías que producen un resultado óptimo en la forma de impartir clases en sus aulas (Benítez et al., 2021).

### **1.5.3. Estrategias efectivas para la capacitación en entornos digitales**

Conviene subrayar que el Sistema de gestión de AULACIETE.NET es una herramienta que nos puede facilitar la experiencia docente y que se logra destacar que el triunfo de una formación a distancia es lo ideal al momento de adquirir conocimientos para desarrollar una clase con e-learning, puesto que las condiciones son mínimas de dotación de equipos programas y aplicaciones especializadas, sin dejar de lado los servicios de conectividad y eléctricos estables (Benítez et al., 2021).



#### **1.5.4. Barreras y facilitadores para la adopción de herramientas tecnológicas en la formación docente**

Por lo que se refiere a la formación docente en entornos debemos regresar en el tiempo, puesto que la digitalización de la educación comienza con la pandemia de COVID-19, esto trajo como alternativa de solución la implantación de la modalidad a distancia implicando la adaptación de enfoques orientados al uso de las Nuevas Tecnologías de la Información (NTIC) (Picon et al., 2021, surgiendo interrogantes desde la perspectiva del docente sobre la elaboración y la comprensión previa en el uso de herramientas digitales y las representaciones en que se están desarrollando las actividades de enseñanza aprendizaje bajo la modalidad no presencial (Picon et al., 2021).

En cuanto a la posición de los docentes fue claramente positiva puesto que ellos conocedores de la constante capacitación de la vida de un profesor calificaron el hecho de asumir repentinamente las clases asincrónicas como una necesidad y como compromiso profesional ineludible (Picon et al., 2021), encontrando como mayor dificultad el colapso de la plataforma. Los mensajes de textos fueron en consecuencia la forma dinámica de poderse comunicar juntamente con las redes sociales en segundo lugar como los medios señalados para la comunicación efectiva entre la comunidad educativa (Picon et al., 2021).

Se afirma que de querer que los estudiantes estén preparados para enfrentar una realidad cambian se requiere del aprendizaje significativo y crítico, de manera que logren “lidiar” de forma constructiva con los cambios que son cada día se dan, el manejo de la información sin perder el fin y el logro de la gran disponibilidad y velocidad del desarrollo de la tecnología, debe ser el desafío de los docentes. Las tecnologías emergentes en la formación docente que logre transformar (Jiménez, 2020).

En la práctica docente es necesario cuestionar el uso de herramientas tecnológicas y eso solo se puede lograr a través de la adquisición del conocimiento, para tomar las mejores herramientas tecnológica, donde las clases sean mucho más lúdicas a partir del discernimiento, de cual herramienta es la mejor opción para los estudiantes. Es probable que implícitamente una formación docente robusta, sea idónea de convertir las ciencias en aprendizaje demostrativo en sus estudiantes. El diseño de estrategias para la enseñanza debe ir orientada a un propósito específico tomando en cuenta las necesidades y características del equipo conformado para la integración de



conocimientos. En el ámbito de las teorías pedagógica que existen muchas visiones sobre estrategias, las mismas que el docente debe desarrollar en su práctica educativa, concretamente, orientadas hacia el proceso de enseñanza y aprendizaje (Sánchez et al., 2019).

Es de relevancia que se proceda a la formación de los docentes de manera constante para promover en sus actividades el uso de las TIC. Es posible que para mejorar la estructura del conocimiento se deba tomar en cuenta las tres dimensiones de formación al docente; conocimientos y competencias en cuanto a la tecnología y sus herramientas a más de los recursos didácticos en aulas presenciales y virtuales; conocimiento del currículo oculto; y conocimientos de los contextos de la realidad escolar y social (Sánchez et al., 2019). Además, plantear que la naturaleza de las TIC es precisamente buscar la mejor formación con enfoques en modelos productivos, dentro del procesamiento de datos y distribución de la información, resulta productivo en la integración en el contexto educativo, de esta manera da grandes ventajas en el proceso aprendizaje-enseñanza, puesto que reduce el tiempo y la distancia en el intercambio de información.

### **1.6.Descripción y funcionalidades de eXeLearning.**

La herramienta informática eXeLearning es una plataforma que tiene como objeto de aprendizaje en la adquisición y ejercitación de conocimientos de las medidas de tendencia central en series de datos simplificados para que los docentes puedan aplicar en las clases prácticas y el estudio de forma independiente, con una gran afluencia en la búsqueda con resultados objetivos y recuperación de la investigación (Cordoví et al., 2018). Para la enseñanza en general existen dudas de cuales herramientas utilizar, se genera cuestionamientos en donde y cuando aplicar una herramienta como eXeLearning la cual bajo los requerimientos de Lengua y Literatura facilitará ya que es una plataforma gratuita, de fácil manejo que permite crear, combinar sin los requerimientos de que los educandos se vuelvan expertos informáticos ni de utilizar las herramientas tecnológicas para todo (Gros, 2019).

#### **1.6.1. ExeLearning como herramienta para la creación eficiente de recursos digitales educativos y su importancia en el entorno académico**

Su fabricante, recomienda combinar eXeLearning con la herramienta de OpenOffice, lo que brindará un editor de propuestas didácticas en línea aún más completo y versátil. eXeLearning se posiciona como un programa extremadamente útil para enseñar a tus alumnos cómo realizar mapas



conceptuales de manera clara y concisa, y cómo integrar estos contenidos en los materiales educativos que ofrecen a través de manuales impresos. Esta herramienta, debido a su amplio y variado abanico de funciones, se convierte en una ventana abierta hacia la publicación de tus propios contenidos e informativos de manera altamente educativa y atractiva para tus estudiantes. Se debe proceder de la siguiente manera para asegurar el correcto uso de eXeLearning: en primer lugar, será necesario descargar el programa desde la página oficial, lo cual permitirá familiarizarnos con su interfaz y funcionalidades. Una vez que se haya instalado eXeLearning, es hora de explorar a fondo todas las opciones que brinda este programa ofrece una amplia gama de herramientas y posibilidades para la creación de contenido educativo interactivo. Desde la inclusión de recursos digitales como imágenes, videos y audios, hasta la posibilidad de crear actividades y evaluaciones personalizadas, eXeLearning se convierte en una herramienta poderosa y versátil para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Santos & Abadal, 2022).

Es importante tener en cuenta que el manejo de eXeLearning requiere de cierto conocimiento tanto del programa en sí, como de las diferentes herramientas digitales que podemos utilizar en él. Es fundamental familiarizarse con las funcionalidades de edición, así como con las opciones de configuración y personalización que nos ofrece el programa.

Una vez que se haya adquirido el dominio necesario sobre eXeLearning, es el momento de aprovechar al máximo todas las ventajas que nos brinda. Podremos utilizar este programa para incorporar la tecnología en la educación, creando contenido interactivo y dinámico que motive e involucre a nuestros alumnos. Con eXeLearning, es posible adaptar la enseñanza a las necesidades y preferencias de cada estudiante, potenciando su rendimiento intelectual y promoviendo su participación activa en el proceso de aprendizaje (Quero, 2021).

Cabe destacar que eXeLearning es una herramienta didáctica muy útil, incluso para aquellos docentes que no cuenten con mucha formación previa en el ámbito de la tecnología educativa. Su interfaz intuitiva y su sistema guiado de edición facilitan el trabajo, permitiendo a cualquier usuario crear contenido de calidad sin mayor dificultad.

En resumen, eXeLearning es una herramienta imprescindible para todos aquellos interesados en potenciar el uso de la tecnología en la educación. Su versatilidad, combinada con su facilidad de



uso, la convierte en una elección acertada para mejorar el rendimiento de nuestros alumnos en el siglo XXI.

### **1.6.2. Ventajas y desafíos de utilizar eXeLearning para la formación docente**

Las mejoras que se dan con la herramienta eXeLearning, generaran materiales que una vez recopilados y exportados funcionan de manera independiente del programa que los generó. Todo aquello que se puede realizar desde la herramienta se vuelve amplio en lo que se debe destacar de estos materiales de multimedia son: videos, imágenes y actividades interactivas, desde una interfaz amigable y personalizado para los estudiantes (González & Vallejo, 2018). En cuanto al adaptarse al entorno digital, desde pandemia los docentes se han ido familiarizando con los materiales y dispositivos digitales dentro del aula, las tecnologías digitales provocan transformaciones en la vida de todos en cuanto al aula, y en los roles desempeñados tanto por los docentes como por los estudiantes (Pardo et al., 2019).

En consecuencia eXeLearning es para el desarrollo de la materia de Lengua y Literatura de los estudiantes de la Unidad Educativa “Grancolombiano” una forma innovadora de crear una línea destinada al mejoramiento de la educación y se crea en las mejoras de comprensión lectora y otras actividades lúdicas en el cual se enfoca en las competencias de lecto-escritura, específicamente en la materia de Lengua y Literatura, los cuales serán de motivación a los educandos (Crespo, 2019).

### **1.6.3. Experiencias previas de capacitación docente con herramientas similares**

La implementación de la herramienta eXeLearning en el área de Lengua y Literatura se toma también para la comprensión lectora que es parte fundamental de la materia vista en esta investigación, la herramienta proporciona la posibilidad una secuencia de la didáctica con actividades basadas de forma lúdica y tecnológica (Pérez, 2020). Asimismo, la integración de la herramienta será fundamental como recurso didáctico, educativa digital, todo lo diseñado por eXeLearning surge del análisis y la revisión histórica de los resultados obtenidos al principio del año lectivo con las evaluaciones de aprendizaje, los cuales nos pone en contexto cuanto han aprendido de los años anteriores y de dónde nivelar en el siguiente año (Palomar et al., 2022).

Por otra parte, la Unidad Educativa Grancolombiano estima que la adecuación de la herramienta eXeLearning está contemplada con un diseño de estrategias pedagógica digital de interés a la



población escolar con actividades innovadoras, con elementos didácticos y desde luego con un ejercicio constante de los ejercicios propuestos en la herramienta (Palomar et al., 2022).

Por lo que se refiere a la influencia del uso de eXeLearning en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes de octavo, noveno y décimo de básico general unificada, puede sobresalir que los educandos desde el año dos mil, luego de la pandemia, han tomado clases asincrónicas como sincrónicas mismas que han mejorado de una forma gradual la integración de la tecnología en la educación aun estando dentro de un aula, puesto que se cuenta con pantallas digitales que nos permiten obtener una forma más lúdica y gráfica de llegar al objetivo de nuevas fuentes de conocimientos adquiridos. El análisis de la enseñanza aprendizaje en la implementación de la herramienta eXeLearning fomentará concentrar los contenidos académicos de los docentes. Las capacitaciones se basan en el almacenamiento de las clases en el Google Drive, creación de los cursos, programación de las semanas de clases, control de asistencia de los educandos, y contar con la creación adicional de enlaces en el Google Drive (Guevara, 2022).

Así pues, en la herramienta se busca correlacionar el aprendizaje y mejor desarrollo de las aplicaciones didácticas a los educandos, de manera constructivista que se desarrollara con las dimensiones de estudio con la virtualidad como parte de la educación (Aldaz, 2022), siendo un gestor para mejorar el rendimiento académico de los educandos de la Unidad Educativa “Grancolombiano”. En las nuevas formas de aprendizaje se destaca la importancia del currículo educativo como fuente fundamental de partida para realizar las actividades a destacar en la herramienta eXeLearning, la cual da paso a constantes adaptaciones además permite variaciones en cada curso con una personalización de la misma para adaptarse a los educandos (Rodríguez, 2021).

### **1.7.Fundamentos teóricos de la enseñanza de lengua y literatura**

La escritura es una actividad que se ha de abordar desde el enfoque comunicativo, ya que este propicia tanto la aproximación a textos conocidos y desconocidos, como el acercamiento a diferentes tipos de textos, favoreciendo la comprensión de estos desde estrategias concretas. De todo lo anterior se desprende que el interés por el texto no es únicamente el del auténtico lector, sino que todos los análisis lingüísticos recientes concluyen que la lengua es por naturaleza texto y que el lector es imprescindible para interpretar toda emisión lingüística (Monfort, 2009).





Traducción en dos niveles se produce desde el nivel de la lengua a la lengua y desde la lengua al pensamiento; es decir, el enunciado permite al lector reconstruir el pensamiento de su hablante. Por cierto, no cae en el vacío o no llega a un hablante cualquiera. El hablante escoge una gramática para poder generar un particular mensaje que sea comprensible para un auditor que comparte o conocerá un dominio cultural concreto.

Esta comprensión del rol del lector en la interpretación de los textos nos lleva a reflexionar sobre el impacto de la traducción en dicha actividad. La traducción, en sus diferentes niveles y facetas, permite el traspaso de ideas y mensajes de una lengua a otra, haciendo posible el acceso a información y conocimientos que de otro modo serían inaccesibles. Es a través de este proceso que el lector puede llegar a comprender y apreciar la culturalidad y diversidad de los textos escritos.

La traducción en dos niveles implica no solo la transmisión de las palabras y estructuras lingüísticas, sino también la transferencia de conceptos y pensamientos. Al traducir, el hablante debe tener en cuenta no solo las normas gramaticales, sino también las particularidades culturales y contextuales de ambas lenguas involucradas. Debe ser capaz de seleccionar las palabras y expresiones más adecuadas para transmitir el mensaje original de manera precisa y comprensible para el lector de la lengua meta (Malagón, 2022).

Además, el proceso de traducción requiere una habilidad especial para reconocer los matices y las implicaciones lingüísticas y culturales presentes en el texto original. El traductor no solo debe ser competente en las lenguas de origen y destino, sino también en el conocimiento de las diferentes convenciones y estilos de escritura. Esto permite una traducción más precisa y efectiva, evitando malentendidos y asegurando que el lector final pueda captar la intención y el significado del texto traducido.

En la actual sociedad del conocimiento, implica comprender, encauzar y mejorar el conocimiento del mundo real, como lo plantea la UNESCO (2006). Al respecto, Ginzburg (2003) define la lectura como el proceso psicológico y cognitivo que permite comprender el significado profundo de un escrito y que es una actividad semántico-pragmática, porque las lecturas persiguen el significado del escrito a través de un abordaje amplio y multidisciplinario, teniendo en cuenta tanto el contexto como las experiencias personales del lector. Además, la lectura va más allá de la simple



decodificación de palabras, ya que implica un análisis crítico, la inferencia de información implícita y la construcción de significados individuales.

Asimismo, la lectura no solo se limita a un proceso individual, sino que también está estrechamente vinculada con la comunicación. A través de la escritura, nos manifestamos y expresamos nuestros sentimientos, opiniones, conocimientos y deseos. La escritura se convierte en una herramienta poderosa para transmitir ideas, emociones y crear cambios en los demás. Es por eso por lo que es fundamental utilizar diferentes formas y estilos de escritura para lograr un impacto significativo en el lector (Rodríguez & Cortés, 2021).

En este sentido, el autor busca generar una interacción activa con el lector, incitando su participación y reflexión. Se promueve la creación de un diálogo entre el escritor y el lector, donde ambos son agentes activos en el proceso de comprensión y construcción del significado. La lectura se convierte así en una experiencia enriquecedora y dinámica, que permite la exploración de diferentes perspectivas y el enriquecimiento del conocimiento.

En conclusión, la lectura es una herramienta fundamental en la sociedad del conocimiento actual. No solo nos permite adquirir información y comprender conceptos, sino que también nos brinda la oportunidad de comunicarnos, expresarnos y transformar nuestra realidad a través de las palabras. Es un proceso complejo y multidimensional que implica tanto la decodificación de símbolos como la construcción de significados individuales. Por eso, es importante fomentar la lectura activa y crítica, y promover la diversidad de estilos y formas de escritura para enriquecer nuestra experiencia lectora.

### **1.8. Diseño curricular y planificación de la enseñanza de lengua y literatura**

Viendo el bagaje metodológico, lingüístico, textos y géneros literarios por curso; calidad en presentación y elaboración de los documentos relacionados; coherencia en la presentación y originalidad del material a exponer. Los aspectos formales serán: preparación y presentación del proyecto en un ambiente de aprendizaje organizado, coherente y sistémico; claridad y organización del material a presentar; claridad de las reglas gramaticales y ortográficas; uso de la normativa vigente.

El currículo base para la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Grancolombiano serán los DCN, que determinan qué se debe enseñar. El Currículo de Lengua y



Literatura, por su parte, determina cómo debe enseñarse. Por lo tanto, la planificación está basada en ambos. Para esto, es necesario un diseño adecuado, específicamente en el proyecto educativo institucional, y el ejercicio pedagógico es individual. Estos documentos señalan los propósitos de aprendizaje, especifican claramente qué debe aprender el estudiante al terminar su nivel escolar, indican los aspectos a considerar acerca del contexto, describen los conocimientos, destrezas, actitudes y valores a promover o reforzar, y orientan acerca de la evaluación y la metodología a seguir en el proceso educativo. Adicionalmente, el diseño curricular institucional establece la fundamentación orientada hacia el bien común, pero respetuosa del principio de autonomía, siendo flexible para que el docente determine procedimientos y metodologías que permitan el logro efectivo de este perfil.

El currículo nacional del área de Lengua y Literatura se encuentra en un documento denominado Estándares de Aprendizaje para Nivel Educativo, elaborado por el Ministerio de Educación (2014). Este documento utiliza mecanismos como las destrezas con criterios (componentes transversales de Lengua) y metodologías activas en educación para la formación a lo largo de la vida. Para ello, se realiza un diagnóstico de entrada a partir del cual se identifican necesidades concretas de formación y se establece el perfil del docente deseado.

### **1.9.El rol del docente en la enseñanza de lengua y literatura**

"Aprender es, sobre todo, una actividad de producción, no de reproducción, por lo que el aprendizaje suele ser más efectivo cuando se ve como un esfuerzo por construir significados y/o habilidades propias. En los distintos procesos de construcción que se dan en el plano de la cognición, así como en los de índole social y personal, la motivación cumple un papel nuclear" (Gómez Córdoba, 2001, p. 89). Está demostrado que el uso de este se traduce en el desdoblamiento de los verbos a través del empleo de sus cultismos, lo que resulta monótono, poco expresivo y pedante. Imponiendo normativamente el uso del tuteo y presentando al estudiante las características de esta forma de tratamiento aplicadas fundamentalmente al tipo textual en el que va a trabajar, se pretende estimular la socialización del conocimiento, la explicitación de criterios de actuación.

El docente orienta en el proceso de comprender-crítico-crear los textos, a través del empoderamiento crítico del diálogo horizontal con los estudiantes. Una docencia de la lengua y la



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

literatura que desarrolla la atención se dispone a encontrar, a escuchar, a observar, a descifrar, a descubrir las emociones del estudiantado mediante una autoevaluación acuciosa a través de un diálogo horizontal con sus educandos. Cada vez que se potencia el verbo en su praxis educativa del maestro hacia el autoeducado se está ejerciendo la lectura y la escritura para la comprensión-crítica-creativa. Para que las actividades funcionen en el aula, el docente propone y promueve con liderazgo el trabajo en "mazos" bien organizados, ya sean individuales, en pequeños grupos o con todo el grupo.





Capítulo 2. Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías

Tabla 1.

*Operacionalización de las variables*

<b>Variable Independiente</b>	<b>Definición</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición</b>
Capacitación docente con eXeLearning	Generación de conocimientos sobre la plataforma de software de código abierto para proporcionar formación y desarrollo profesional a los educadores.	Competencia digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nivel de competencia</li> <li>Impacto en la calidad de educación</li> <li>Preferencia de mayor habilidad digital</li> <li>Dificultades percibidas por falta de competencia</li> </ul>	Encuesta (Cuantitativa):  Escala Likert (Mucho a no ha afectado)  Opción múltiple (Si/No)  Opción múltiple (Si/No/no estoy seguro/a)
		Participación en la capacitación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación directa (Cualitativa)</li> </ul>	
		Impacto en la experiencia de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mejora de la experiencia de aprendizaje</li> <li>Impacto negativo percibido</li> </ul>	
<b>Variable Dependiente</b>	<b>Definición</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición</b>
Acceso efectivo a nuevas formas de	Capacidad de para utilizar recursos y	Interrupción en el uso de plataformas digitales	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nota de interrupción</li> </ul>	Encuesta (Cuantitativa):



### TRABAJO DE TITULACIÓN

aprendizaje en Lengua y Literatura	tecnologías innovadoras que enriquezcan y diversifiquen el proceso de enseñanza y aprendizaje	Desarrollo del pensamiento crítico	<ul style="list-style-type: none"><li>• Impacto en el pensamiento crítico</li></ul>	Escala Likert (Mucho a no ha afectado)  Opción múltiple (Si/No)  Opción múltiple (Si/No/no estoy seguro/a)
		Dificultades para acceder a nuevas formas de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"><li>• Experimentación de dificultades</li><li>• Problemas de conexión a internet</li><li>• Falta de acceso a dispositivos digitales</li><li>• Falta de capacitación en el uso de plataformas digitales</li><li>• Falta de recursos digitales de calidad</li></ul>	
		Apoyo recibido de docentes	<ul style="list-style-type: none"><li>• Apoyo recibido</li></ul>	
		Mejora potencial con el uso continuo de plataformas digitales	<ul style="list-style-type: none"><li>• Percepción de mejora</li><li>• Observación directa (Cualitativa)</li></ul>	





## **2.2. Enfoque de la Investigación**

El enfoque cuantitativo, su objetivo es explicar fenómenos estableciendo regularidades y leyes generales mediante la cuantificación de los datos. En esta investigación, se realizó encuestas aplicadas a docentes y estudiantes. Sin embargo, para complementar este enfoque y profundizar en la comprensión de las percepciones y experiencias de los docentes y estudiantes, se realizó una ficha de observación de la clase, lo que permite integrar un enfoque cualitativo (Monje, 2011).

## **2.3. Alcance de la investigación**

En la investigación de alcance descriptivo, se pretende exponer la presencia de un fenómeno en un grupo humano conocido. En el enfoque cuantitativo, se aplican análisis de datos de tendencia central y dispersión, permitiendo plantear hipótesis. En el enfoque cualitativo, se realizan estudios fenomenológicos o narrativos constructivistas para describir representaciones subjetivas emergentes en el grupo sobre el fenómeno (Ramos, 2020). Por medio de este alcance se puede diagnosticar la situación actual de los docentes de la Unidad Educativa Grancolombiano.

## **2.4. Tipo de investigación**

La investigación de tipo aplicada conocida también como investigación práctica o empírica, esta modalidad se distingue por su enfoque en la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos. La investigación aplicada está estrechamente ligada a la investigación básica, dependiendo de sus resultados y avances, ya que toda investigación aplicada requiere un marco teórico. En una investigación empírica, el investigador se centra principalmente en las consecuencias prácticas (Hernández et al., 2019). De esta manera, se pueden desarrollar soluciones al problema que se presenta en esta investigación.

## **2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación**

### **2.5.1 Método teórico**

Análisis y síntesis, integra el proceso analítico y el proceso sintético, dos procedimientos intelectuales opuestos, pero fundamentalmente relacionados. Ambos procesos tienen una base objetiva de realidad, porque el mundo es al mismo tiempo simple y diverso. El conocimiento implica la disección y reconstrucción de objetos y fenómenos que revelan las peculiaridades de la diversidad (Quesada & Medina, 2020).



Inductivo deductivo, la inducción implica el razonamiento que busca establecer enunciados universales a partir de la experiencia, ascendiendo lógicamente desde la observación de fenómenos a leyes universales. Las investigaciones científicas inician con observaciones libres y sin prejuicios, formulando leyes universales por inferencia inductiva. Por otro lado, la deducción parte de enunciados generales hacia enunciados particulares, estableciendo una relación sólida entre premisas y conclusiones, permitiendo combinar la generalidad o particularidad en diferentes argumentos (Quesada y Medina, 2020).

Modelación, se utiliza ampliamente en la actualidad como método de investigación, implicando la creación de un objeto modelado con características esenciales abstractas que representan al objeto real. Esta abstracción facilita la explicación de las peculiaridades y rasgos, sirviendo como vínculo intermedio entre el objeto y el sujeto. Además, posibilita la identificación de nuevas relaciones y regularidades que pueden no ser evidentes en la realidad (Tamayo et al., 2017).

### **2.5.2 Método empírico y matemático**

Revisión documental, está destinado a ubicar, procesar y almacenar información en documentos, siendo esta la primera fase. La segunda etapa implica la presentación sistemática, coherente y argumentada de la información en un nuevo documento. no solo implica localizar y seleccionar documentos, sino que amplía su alcance al organizar y analizar los materiales para obtener respuestas (Martínez et al., 2023).

Encuesta, se define como una entrevista por cuestionario, aunque su carácter auto administrado implica un diálogo interno del encuestado con el formulario. Es un método empírico que utiliza instrumentos impresos o digitales para obtener respuestas sobre un problema, completados por los sujetos (Feria et al., 2020).

Ficha de observación: Es un instrumento de evaluación cualitativa diseñado para registrar de manera sistemática las interacciones y el progreso de los estudiantes en el desarrollo de sus habilidades lingüísticas.

### **2.5.3 Método estadístico**

Se manejará estadística descriptiva, en el momento que se realiza el análisis de los resultados del diagnóstico inicial (Hernández et al., 2019).



Además, se manejará la estadística inferencial, al momento de analizar los resultados obtenidos del análisis de la valoración de las destrezas con criterio de desarrollo a los estudiantes, después de haber aplicado la propuesta (Hernández et al., 2019).

## 2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Cuestionario, es un instrumento de recolección de datos, compuesto por preguntas escritas estructuradas que el investigador genera para la aplicación en los sujetos de análisis, con la finalidad de recolectar información empíricamente para obtener las respuestas sobre las variables de estudio (Cisneros et al., 2022).

Ficha de Observación, es un instrumento cualitativo utilizado para registrar, de manera sistemática, las interacciones y comportamientos en el aula durante el uso de la plataforma eXeLearning. Permite al investigador identificar cómo docentes y estudiantes emplean la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y detectar posibles dificultades o estrategias efectivas en tiempo real.

## 2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo

La población de estudio son los estudiantes y docentes de la institución educativa

**Tabla 2.**

*Población*

<b>Estrato</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
Estudiantes	70	64%
Docentes	40	36%
<b>Total</b>	<b>110</b>	<b>100%</b>

### 2.7.1. Muestra

Para la obtención de la muestra se utiliza el método censal debido a las siguientes razones:

- **Precisión:** Proporciona datos precisos y confiables sobre toda la población, ya que no hay errores de muestreo.
- **Compleitud:** Se incluye a todos los individuos en la población, lo que garantiza que se representen todas las características y subgrupos.
- **Información detallada:** Permite recopilar datos detallados sobre cada individuo, lo que puede ser útil para análisis en profundidad.

Quedando la muestra establecida por la misma población es decir 70 estudiantes y 40 docentes.



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

De acuerdo con el enfoque, alcances e intereses de la investigación, se siguió un proceder metodológico en correspondencia con los objetivos específicos trazados para el logro del objetivo general y la valoración de la propuesta. Esto implicó la descripción de las siguientes etapas:

1. **Sistematización Teórica:** Se realizó una revisión exhaustiva de la literatura relevante para construir el marco teórico y conceptual de la investigación.
2. **Diagnóstico Inicial:** Se diseñaron y validaron los instrumentos de recolección de datos. Luego, se aplicaron estos instrumentos en un período determinado de la investigación.
3. **Modelación de la Propuesta:** Se desarrolló un modelo teórico y práctico basado en los datos recolectados y el diagnóstico inicial.
4. **Validación:** Se procedió a aplicar la propuesta en un entorno controlado y experimental, recolectando datos para su posterior análisis.

Para procesar los datos obtenidos de los instrumentos, se realizaron los siguientes pasos:

5. **Recolección de Información:** Después del diseño y validación de instrumentos, se procedió a aplicar los instrumentos durante el tiempo determinado de la investigación.
6. **Tabulación de Información:** Una vez obtenidos los datos, se ingresaron en tablas de doble entrada. Para esto se utilizó el programa Excel.
7. **Análisis e Interpretación de Datos:** Se realizó el respectivo análisis de los datos obtenidos, así como su interpretación en función de los objetivos de la investigación, para conocer la realidad de la muestra.

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

**Etapas del estudio teórico:** La etapa del estudio teórico constituyó una fase fundamental en toda investigación, ya que proporcionó el marco conceptual y referencial necesario para comprender el fenómeno en estudio. En esta etapa, se realizó una revisión exhaustiva de la literatura científica existente sobre el tema, con el objetivo de identificar teorías, modelos y conceptos relevantes.

**Etapas de diagnóstico inicial:** Esta etapa recibió el siguiente tratamiento metodológico: La investigación incluye varias etapas esenciales: creación de una encuesta dirigida a docentes



(detallada en el Anexo 1), seguida de la validación de dicha encuesta para asegurar su fiabilidad y relevancia. Posteriormente, se procede a la aplicación de la encuesta entre los docentes seleccionados. Una vez recopilados los datos, se realiza la tabulación y graficación de los resultados obtenidos para facilitar su análisis. Finalmente, se lleva a cabo un análisis e interpretación de los resultados, con el objetivo de extraer conclusiones significativas y relevantes para la investigación.

**Etapas de la modelación de la propuesta:** Durante esta etapa, se concentró en la creación y concepción de una propuesta para la capacitación docente con eXeLearning. Se emplearon diversas herramientas y métodos para desarrollar la propuesta.

**Etapas del diagnóstico final o validación (teórica o empírica):** En esta fase, se procedió a verificar y evaluar la propuesta o solución concebida. Esto puede involucrar pruebas tanto teóricas como empíricas para determinar la efectividad de la propuesta y su capacidad para resolver el problema inicialmente identificado. La validación de la propuesta constituye una actividad esencial dentro del proceso de investigación.

## 2.10. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico inicial

El estudio de diagnóstico inicial se realizó a los estudiantes con la finalidad de saber el nivel de desarrollo y de conocimientos que tienen en el ámbito de la tecnología y como se aplicaron metodologías para la adquisición de conocimientos en la pandemia Covid-19; de esta manera se tiene un punto de partida para saber el estado actual del estudiantado y así poder diseñar una propuesta para que apliquen los docentes y mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### 2.10.1. Encuesta a estudiantes

**Tabla 3**

*¿Qué obstáculos enfrentas para aprender los temas de lengua y literatura?*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
No entiendo bien los conceptos explicados.	14	20%
Los ejemplos no están relacionados con mi realidad.	18	25,7%
Faltan recursos digitales que ayuden a entender.	15	21,5%
Los materiales no son claros.	8	11,4%
No hay suficientes actividades prácticas.	8	11,4%
No interactuamos lo suficiente en clase.	7	10%
Otro: (especificar)	0	0%
<b>Total</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>



**Análisis.** Los datos de la encuesta reveló que el principal obstáculo que enfrentan los estudiantes es la falta de claridad en los materiales didácticos. Un 60% de los estudiantes indicó que los ejemplos no estaban relacionados con su realidad y que les dificultaba comprender los conceptos. Además, un 45% de los estudiantes solicitó más actividades prácticas para reforzar el aprendizaje.

**Tabla 4**

*¿En qué medida crees que el uso de herramientas digitales (como plataformas educativas) ha mejorado tu comprensión de los temas en lengua y literatura?*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	30	42,8%
Algo	20	28,6%
Poco	10	14,3%
Nada	10	14,3%
<b>Total</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

**Análisis.** Un alto porcentaje de estudiantes (71.4%) considera que el uso de herramientas digitales ha mejorado o mejorado mucho su comprensión de los temas de lengua y literatura. Los resultados de esta encuesta sugieren que las herramientas digitales tienen un potencial significativo para mejorar el aprendizaje de lengua y literatura.

**Tabla 5**

*¿Consideras que los docentes necesitan mayor capacitación en el uso de tecnologías digitales para mejorar la enseñanza de lengua y literatura?*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Sí, definitivamente	44	62,8%
Sí, algo	16	22,9%
No, no es necesario	10	14,3%
<b>Total</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

**Análisis.** Estos resultados ponen de manifiesto la creciente importancia que se otorga a la integración de las tecnologías digitales en el ámbito educativo, especialmente en áreas como la lengua y literatura.

Los resultados de esta encuesta ponen de manifiesto la necesidad de una mayor capacitación docente en el uso de tecnologías digitales. La integración de estas herramientas en la enseñanza de lengua y literatura puede contribuir a mejorar la calidad de la educación y a preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI.



### 2.10.2. Encuesta a docentes

**Tabla 6**

*¿Qué herramientas digitales considera que son más útiles para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en su práctica docente diaria?*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Presentaciones (PowerPoint, Google Slides)	15	37,5%
Videos educativos	12	30%
Plataformas de aprendizaje en línea (Moodle, Google Classroom)	8	20%
Herramientas de creación de contenido interactivo (eXeLearning, H5P)	5	12,5%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**Análisis.** Presentaciones: Las presentaciones (PowerPoint, Google Slides) son la herramienta digital más utilizada por los docentes encuestados, representando el 37.5% de las respuestas. Esto sugiere que los docentes valoran la capacidad de las presentaciones para organizar la información de manera visual y atractiva.

Videos educativos: Los videos educativos ocupan el segundo lugar en cuanto a frecuencia de uso, con un 30%. Esto indica que los docentes reconocen el potencial de los videos para explicar conceptos complejos, mostrar ejemplos prácticos y captar la atención de los estudiantes.

Plataformas de aprendizaje en línea: Las plataformas de aprendizaje en línea (Moodle, Google Classroom) son utilizadas por el 20% de los docentes. Esto sugiere que los docentes están comenzando a adoptar estas herramientas para facilitar la comunicación con sus estudiantes y la gestión de los materiales educativos.

Herramientas de creación de contenido interactivo: Las herramientas de creación de contenido interactivo (eXeLearning, H5P) son las menos utilizadas, con un 12.5% de las respuestas. Esto puede indicar que los docentes aún no están familiarizados con estas herramientas o que no perciben su utilidad en la enseñanza de Lengua y Literatura.

**Tabla 7**

*¿Ha recibido capacitación formal en el uso de eXeLearning?*

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Sí, y me ha sido muy útil.	4	10%
Sí, pero no la considero suficiente.	7	17,5%
No, pero me gustaría recibirla.	19	47,5%
No, y no creo que sea necesaria.	10	25%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**Análisis.** Necesidad de capacitación: El 47.5% de los docentes encuestados ha manifestado que no ha recibido capacitación en eXeLearning pero que les gustaría recibirla. Esto indica una clara necesidad de formación en esta herramienta.

Capacitación insuficiente: Un 17.5% de los docentes que han recibido capacitación considera que esta no ha sido suficiente para sus necesidades.

Percepción de la utilidad: Solo el 10% de los docentes que han recibido capacitación considera que esta ha sido muy útil.

**Tabla 8**

*¿Cuál considera el principal desafío al incorporar recursos digitales en sus clases?*

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Falta de acceso a tecnología adecuada.	23	57,5%
Dificultad para diseñar actividades interactivas.	15	37,5%
Falta de tiempo para preparar las clases.	1	2,5%
Resistencia de los estudiantes al uso de tecnología.	1	2,5%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**Análisis.** Acceso a la tecnología: El desafío más significativo reportado por los docentes es la falta de acceso a tecnología adecuada. Con un 57.5% de las respuestas, este factor se destaca como la principal barrera para la integración de recursos digitales en el aula. Esto sugiere que las instituciones educativas podrían necesitar invertir más en infraestructura tecnológica y equipos para apoyar la práctica docente.

Diseño de actividades interactivas: La dificultad para diseñar actividades interactivas se posiciona como el segundo desafío más común, con un 37.5% de las respuestas. Esto indica que los docentes requieren capacitación y formación continua en el diseño de actividades digitales que promuevan la participación activa de los estudiantes.



Otros desafíos: Los desafíos relacionados con la falta de tiempo y la resistencia de los estudiantes, aunque presentes, tienen una incidencia mucho menor. Esto sugiere que, si bien estos factores pueden influir en algunos casos, no son los principales obstáculos para la mayoría de los docentes.

### **2.10.3. Análisis de la ficha de observación aplicado a las clases de lengua y literatura**

La ficha se centra en los aspectos clave de una clase: introducción, desarrollo, cierre e interacción. Al mismo tiempo, identifica las posibles barreras y oportunidades para la incorporación de herramientas digitales. Al analizar las clases se observa una baja inserción tecnológica, nos encontramos ante un escenario en el que las herramientas digitales no son utilizadas de manera regular o significativa para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Este fenómeno puede deberse a diversos factores, entre los cuales se destacan:

- **Falta de acceso a tecnología:** Escasos recursos tecnológicos en la institución, falta de conectividad a internet o dispositivos obsoletos.
- **Falta de formación:** Los docentes carecen de la capacitación necesaria para integrar las TIC en sus clases.
- **Resistencia al cambio:** Miedo a lo desconocido, rutinas establecidas y falta de motivación para innovar.
- **Percepción de complejidad:** La integración de la tecnología puede parecer compleja y demandante de mucho tiempo.
- **Contenidos curriculares:** Dificultad para adaptar los contenidos tradicionales a un formato digital.

### **2.10.4. Conclusiones de los resultados del estudio diagnóstico inicial**

#### **Comprensión de los Estudiantes:**

- **Mayor Obstáculo:** La falta de claridad en los materiales y la desconexión entre los ejemplos y la realidad de los estudiantes son los principales obstáculos para su aprendizaje.
- **Necesidad de Actividades Prácticas:** Los estudiantes demandan más actividades prácticas para reforzar los conceptos teóricos.
- **Valoración de las Herramientas Digitales:** A pesar de las dificultades, los estudiantes reconocen el potencial de las herramientas digitales para mejorar su comprensión.



### **Perspectiva Docente:**

- **Uso de Herramientas Digitales:** Las presentaciones y los videos son las herramientas digitales más utilizadas, pero existe un margen de mejora en la incorporación de otras herramientas más interactivas.
- **Necesidad de Capacitación:** La mayoría de los docentes reconocen la necesidad de una mayor capacitación en el uso de herramientas digitales, especialmente en aquellas que permiten crear contenido interactivo.
- **Principales Desafíos:** La falta de acceso a tecnología adecuada y la dificultad para diseñar actividades interactivas son los principales obstáculos para los docentes.

### **Conclusiones Generales:**

1. **Brecha entre la teoría y la práctica:** Existe una discrepancia entre los conceptos teóricos presentados y la capacidad de los estudiantes para aplicarlos a situaciones reales.
2. **Potencial de las herramientas digitales:** Los estudiantes y docentes reconocen el potencial de las herramientas digitales para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.
3. **Necesidad de capacitación docente:** La falta de capacitación es un obstáculo significativo para la integración de las TIC en el aula.
4. **Importancia de las actividades prácticas:** Los estudiantes necesitan más oportunidades para aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones reales.
5. **Adaptación de los materiales:** Los materiales didácticos deben ser adaptados a las necesidades y realidades de los estudiantes.



### Capítulo 3. Presentación y validación de la propuesta

#### 3.1. Propuesta de solución al problema y resultados

##### 3.1.1. Título

Curso de Formación: eXeLearning para la Enseñanza de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Grancolombiano.

##### 3.1.2. Presentación

La capacitación docente configura como un ente elemental del dinamismo educativo, porque su implementación a nivel institucional o dentro de políticas educativas refleja una atención crucial al proceso formativo del estudiante. Esta capacitación no solo revitaliza la función del docente, dándole un papel empoderado, sino que también busco crear situaciones de aprendizaje auténticas, alejadas de meras reproducciones. Se enfoco en abordar las necesidades e intereses globales, adaptándose a la dinámica laboral influenciada significativamente por la presencia de la mediática informacional. Además, responde a la urgencia y reconfiguración de la sociedad, basada en la reputación y destacando la verdadera dimensión de la persona (Gimeno et al., 2012 como se citó en (Núñez et al., 2022).

La capacitación docente en el contexto educativo destaco la necesidad de adaptarse a las realidades económicas, laborales, socioculturales y políticas, sin embargo, existe una precariedad en la concientización y consideración de los maestros hacia la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en su práctica pedagógica. Ante ello, la capacitación docente se alinea con las tendencias de la sociedad del conocimiento, incorporando la competencia informacional para dinamizar el aula y ajustar la didáctica a los cambios científicos, tecnológicos y sociales (Gómez et al., 2019). Es así como, a través de videos y la creación de Recursos Educativos Abiertos (REA) ofrecen un enfoque diferente hacia dinamismo pedagógico; a tal punto que herramientas como eXeLearning facilitan a los usuarios la creación, publicación y gestión de materiales educativos en formato digital (González & Vallejo, 2018). Esta herramienta, juntamente con sus amplias prestaciones, lo convalidan como una herramienta de elección para los trabajos de desarrollo de un curso destinado a la formación de docentes con el planteamiento de ejecutar el desarrollo de las capacidades de los educandos (González & Vallejo, 2018).



Basado en estas posturas teóricas, puede argumentarse que la capacitación docente con eXeLearning en disciplinas como la Lengua y Literatura, resultan significativas y esenciales para revitalizar el papel del docente, crear aprendizaje auténtico y adaptarse a las demandas de la sociedad del conocimiento. La integración de las tecnologías de la información y la competencia informacional son claves para conseguir este éxito docente en términos de progreso. eXeLearning, con su capacidad para crear materiales digitales, se destaca como una herramienta eficaz para formar docentes y dinamizar el aula, ofreciendo respuestas a las necesidades actuales de la educación.

### 3.1.3. Prerrequisitos

Para asegurar que los docentes participantes pudieran aprovechar al máximo la capacitación y el uso de eXeLearning en el proyecto piloto, fue importante que cumplieran con ciertos prerrequisitos:

- **Actitud y disposición**

**Motivación e interés:** Los docentes debían estar motivados e interesados en aprender y utilizar nuevas herramientas tecnológicas para mejorar sus prácticas docentes.

**Apertura a la innovación:** Debían estar dispuestos a experimentar con nuevas metodologías y estrategias didácticas que incorporen el uso de eXeLearning.

**Actitud positiva:** Debían tener una actitud positiva hacia el aprendizaje de las TIC y su aplicación en el aula.

- **Habilidades básicas**

**Manejo de computadoras:** Debían tener un manejo básico de computadoras, incluyendo el uso de internet, navegadores web, correo electrónico y herramientas ofimáticas.

**Conocimiento de Lengua y Literatura:** Debían tener un buen dominio de la materia de Lengua y Literatura, incluyendo la planificación de clases, la evaluación del aprendizaje y la gestión del aula.

**Habilidades de comunicación:** Debían tener buenas habilidades de comunicación oral y escrita para poder transmitir sus conocimientos a los estudiantes y colaborar con otros docentes.



- **Compromiso y responsabilidad**

**Asistencia y participación activa:** Debían asistir a todas las sesiones de capacitación y participar activamente en las actividades propuestas.

**Dedicación al trabajo:** Debían dedicar tiempo fuera de las sesiones de capacitación para practicar con eXeLearning y diseñar sus propios materiales educativos.

**Responsabilidad con los estudiantes:** Debían asumir la responsabilidad de implementar los materiales diseñados en eXeLearning en sus clases y de evaluar su impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

### 3.1.4. Objetivos

#### 3.1.5. *Objetivo General.*

Capacitar al personal docente de la Unidad Educativa Grancolombiano en el uso efectivo de eXeLearning para la optimización de la enseñanza en la materia de Lengua y Literatura, promoviendo así un entorno educativo más interactivo y dinámico

#### 3.1.6. *Objetivos Específicos.*

1. Proporcionar a los docentes las habilidades necesarias para la utilización competente de todas las funciones y herramientas que ofrece eXeLearning, permitiéndoles la creación de contenido educativo interactivo y adaptado a la materia de Lengua y Literatura.
2. Preparar a los docentes en la creación de recursos educativos interactivos y atractivos que complementen los contenidos de la materia, fomentando así la participación activa y el interés de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.
3. Fomentar el uso de eXeLearning para la creación de contenidos interactivos, la evaluación del progreso y facilidad en la participación activa de los estudiantes.

#### 3.1.7. **Fundamentación**

El crecimiento de la denominada sociedad del saber en la existencia contemporánea se manifiesta en el vigoroso intercambio de datos a nivel global de manera competitiva, activa, mutable y complicada; esto requiere la aplicación de estrategias organizativas y tecnológicas en las instituciones educativas para alcanzar una educación humana y creativa que permita afrontar con eficacia los desafíos de la existencia. Las transformaciones, en gran parte determinadas por el avance de las TIC, hacen que la sociedad del saber necesite un conocimiento, uso y control



adecuado para administrar correctamente las competencias propias de la era digital. No obstante, la conexión entre la evolución tecnológica y la evolución social, plantean un reto a las instituciones educativas en su papel esencial de formación que incluye la generación, preservación, intercambio y transferencia de saberes (Rocha, 2013; Castro & González, 2016; Cózar et al., 2016 como se citó en Basantes et al., 2018).

En la práctica docente es necesario cuestionar el uso de herramientas tecnológicas y eso solo se puede lograr a través de la adquisición del conocimiento, para tomar las mejores herramientas tecnológica, donde las clases sean mucho más lúdicas a partir del discernimiento, de cual herramienta es la mejor opción para los estudiantes. Es probable que implícitamente una formación docente robusta, sea idónea de convertir las ciencias en aprendizaje demostrativo en sus estudiantes. El diseño de estrategias para la enseñanza debe ir orientada a un propósito específico tomando en cuenta las necesidades y características del equipo conformado para la integración de conocimientos. En el ámbito de las teorías pedagógica que existen muchas visiones sobre estrategias, las mismas que el docente debe desarrollar en su práctica educativa, concretamente, orientadas hacia el proceso de enseñanza y aprendizaje (Sánchez et al., 2019).

La implementación de la herramienta eXeLearning en el área de Lengua y Literatura se toma también para la comprensión lectora que es parte fundamental de la materia vista en esta investigación, la herramienta proporciona la posibilidad una secuencia de la didáctica con actividades basadas de forma lúdica y tecnológica (Pérez, 2020). Asimismo, la integración de la herramienta será fundamental como recurso didáctico, educativa digital, todo lo diseñado por eXeLearning surge del análisis y la revisión histórica de los resultados obtenidos al principio del año lectivo con las evaluaciones de aprendizaje, los cuales nos pone en contexto cuanto han aprendido de los años anteriores y de dónde nivelar en el siguiente año (Palomar et al., 2022)

En ese sentido, la metodología PACIE aplicada en un ambiente virtual de instrucción ayuda a cumplir los propósitos del proceso de enseñanza y aprendizaje a través de la integración de las TIC de manera progresiva y reflexiva, elementos vistos como fundamentales en la educación en línea, porque demanda compromiso, responsabilidad, determinación y una sólida disposición para el autoaprendizaje; por lo tanto, el educador debe estar preparado para suministrar las herramientas apropiadas que permitan alcanzar los objetivos propuestos (Basantes et al., 2018).



La metodología PACIE es un modelo que transforma el papel del docente en una acción tutorial eficaz, quien desde un enfoque humanizador motiva y realiza el seguimiento necesario para reducir las tasas de abandono en los cursos de enseñanza virtual, que como se mencionó anteriormente constituye una de las debilidades del sistema educativo en línea. PACIE intenta integrar las tecnologías y posicionar al educador como promotor de los procesos de aprendizaje, dirigiendo el proceso desde una perspectiva constructivista de temas y contenidos teóricos. Sin embargo, también supervisa la estructura grupal y las relaciones que se establecen allí como un elemento fundamental en la educación humana (Basantés et al., 2018).

### **3.1.8. Características de la propuesta**

Dentro de la propuesta se desarrollaron las siguientes etapas:

**Preparación antes de la capacitación:** Antes de la capacitación en eXeLearning, se realizó una preparación exhaustiva. Esto incluyó la identificación de necesidades a través de encuestas o entrevistas para determinar las habilidades que los docentes de la Unidad Educativa Grancolombiano necesitan desarrollar. Se definieron objetivos SMART, como la capacidad de crear materiales interactivos y su integración en la enseñanza de Lengua y Literatura. Se diseñó un programa detallado, adaptado a las necesidades, que incluyó: duración, temas, métodos y evaluación. Además, se seleccionaron facilitadores con dominio en eXeLearning y habilidades de enseñanza. Esta etapa fue crucial para el éxito del proceso de capacitación.

**Ejecución:** Durante esta fase, se llevó a cabo la capacitación del personal docente de la Unidad Educativa Grancolombiano en el uso efectivo de eXeLearning. Los facilitadores guiaron a los participantes a través de los temas y actividades planificadas, proporcionando ejemplos prácticos y brindando soporte técnico cuando fue necesario (ver anexo 4). Se fomentó la participación activa y se promovió un ambiente de aprendizaje colaborativo. Los docentes tuvieron la oportunidad de familiarizarse con la plataforma, practicar la creación de materiales interactivos y recibir retroalimentación sobre su desempeño.

**Evaluación:** En esta etapa final, se evaluó el impacto y la efectividad de la capacitación en eXeLearning. Se realizó la evaluación docente en plataforma eXeLearning (ver anexo 5) para monitorear el progreso de los participantes durante la capacitación y se recopilan comentarios para realizar ajustes según sea necesario. Luego de finalizada la capacitación, se llevó a cabo una



evaluación sumativa (ver 4.2.6.1. cuestionario a docentes) para medir el logro de los objetivos de aprendizaje y el nivel de competencia adquirido por los docentes en el uso de eXeLearning. Esta retroalimentación informó futuras mejoras en el programa de capacitación y garantiza un desarrollo continuo de habilidades para el personal docente.

### **3.1.9. Estructura y dinámica de sus componentes**

Este tipo de propuesta Docente/Tecnológicas se fundamentó en la integración de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en la práctica docente, especialmente en entornos virtuales y de educación digital. Esta combinación permitió potenciar la enseñanza mediante recursos interactivos, plataformas de aprendizaje y herramientas digitales, adaptadas al contexto educativo actual. La justificación radicó en el impulso de la innovación pedagógica, el acceso a la información, la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje y la preparación de los estudiantes para afrontar los desafíos tecnológicos de la sociedad contemporánea.



Con la estructura de la metodología PACIE, se presenta lo siguiente:

### **TEMARIO**

#### 1. Bloque de inicio (duración: 1 día)

##### 1.1. Sección informativa

- Presentación de la asignatura, unidad o tema (objetivos, subtemas, duración)
- Rúbrica de evaluación.
- Conociendo a los docentes

##### 1.2. Sección de interacción

- Foro: presentación de los estudiantes
- Test de diagnóstico inicial (google forms)

#### 2. Bloques académicos

##### 2.1. Tema: introducción a eXeLearning y diseño de actividades interactivas (duración: 1 semana)

###### 2.1.1. Sección de exposición (información, enlaces, documentos)

- Módulo 1: introducción y creación básica (duración: 4 horas)
  - Presentación de eXeLearning y contexto educativo.
  - Exploración de la interfaz y herramientas clave.
  - Creación básica de contenidos interactivos.
- Módulo 2: diseño de actividades (duración: 4 horas)
  - Creación de ejercicios de comprensión lectora.
  - Desarrollo de actividades de escritura creativa.

###### 2.1.2. Sección de rebote (actividades de autocrítica o retroalimentación)

- Actividades con Word Wall (gamificación)

###### 2.1.3. Sección de construcción (del conocimiento, crítica, análisis y discusión)

- Actividades con padlet

###### 2.1.4. Sección de comprobación (síntesis, comparación y verificación)

- Actividades con padlet / preguntas-cuestionario

#### 3. Tema: integración de elementos multimedia y evaluación (duración: 1 semana)





- 3.1. Sección de exposición (información, enlaces, documentos)
  - Módulo 3: integración multimedia (duración: 4 horas)
    - Incorporación de recursos audiovisuales.
    - Utilización de imágenes y gráficos interactivos.
  - Módulo 4: evaluación y planificación (duración: 4 horas)
    - Configuración de evaluaciones y pruebas online.
    - Seguimiento del progreso del estudiante y planificación futura.
- 3.2. Sección de rebote (actividades de autocrítica o retroalimentación)
  - Actividades con Word Wall (gamificación)
- 3.3. Sección de construcción (del conocimiento, crítica, análisis y discusión)
  - Actividades con padlet
- 3.4. Sección de comprobación (síntesis, comparación y verificación)
  - Actividades con padlet / preguntas / cuestionario
4. Bloque de cierre (duración: 1 días)
  - 4.1. Sección de negociación
    - Evaluación final (cuantitativo)
    - Certificado de graduación
  - 4.2. Sección de retroalimentación
    - Danos tu opinión (encuesta de satisfacción)

### **3.1.8. Requisitos que debe cumplir de acuerdo con su naturaleza y alcance**

La implementación exitosa de una capacitación en eXeLearning depende de diversos factores. En primer lugar, es fundamental contar con la participación activa de los docentes. Su compromiso desde la fase inicial de sensibilización es crucial para generar interés y motivación hacia la herramienta. Además, la posibilidad de recibir retroalimentación continua permite identificar áreas de mejora y consolidar los conocimientos adquiridos.

En segundo lugar, se requieren condiciones óptimas para el aprendizaje. La disponibilidad de tiempo suficiente para la práctica y la aplicación de los conocimientos es indispensable. Asimismo, es necesario contar con un entorno que permita el seguimiento individualizado y la resolución de dudas.



Por último, la evaluación desempeña un papel esencial en el proceso de capacitación. Se deben establecer criterios claros y medibles para evaluar el impacto de la capacitación tanto en los docentes como en los estudiantes. Se espera evidenciar una mejora significativa en la calidad de los materiales didácticos y en los resultados de aprendizaje de los estudiantes.

En resumen, los requisitos para una capacitación efectiva en eXeLearning pueden clasificarse en tres categorías: exigencias de participación, condiciones de implementación y criterios de evaluación. Al cumplir con estos requisitos, se garantiza el éxito de la capacitación y su posterior aplicación en el aula.

### 3.1.9. Demostraciones de la propuesta

A continuación, se presenta el enlace en donde se puede descargar el eXeLearning creado para esta investigación:

[https://drive.google.com/drive/folders/1IJUJUW1rp2jUbRZpr4REz3z5i2\\_jW1lw?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1IJUJUW1rp2jUbRZpr4REz3z5i2_jW1lw?usp=sharing)

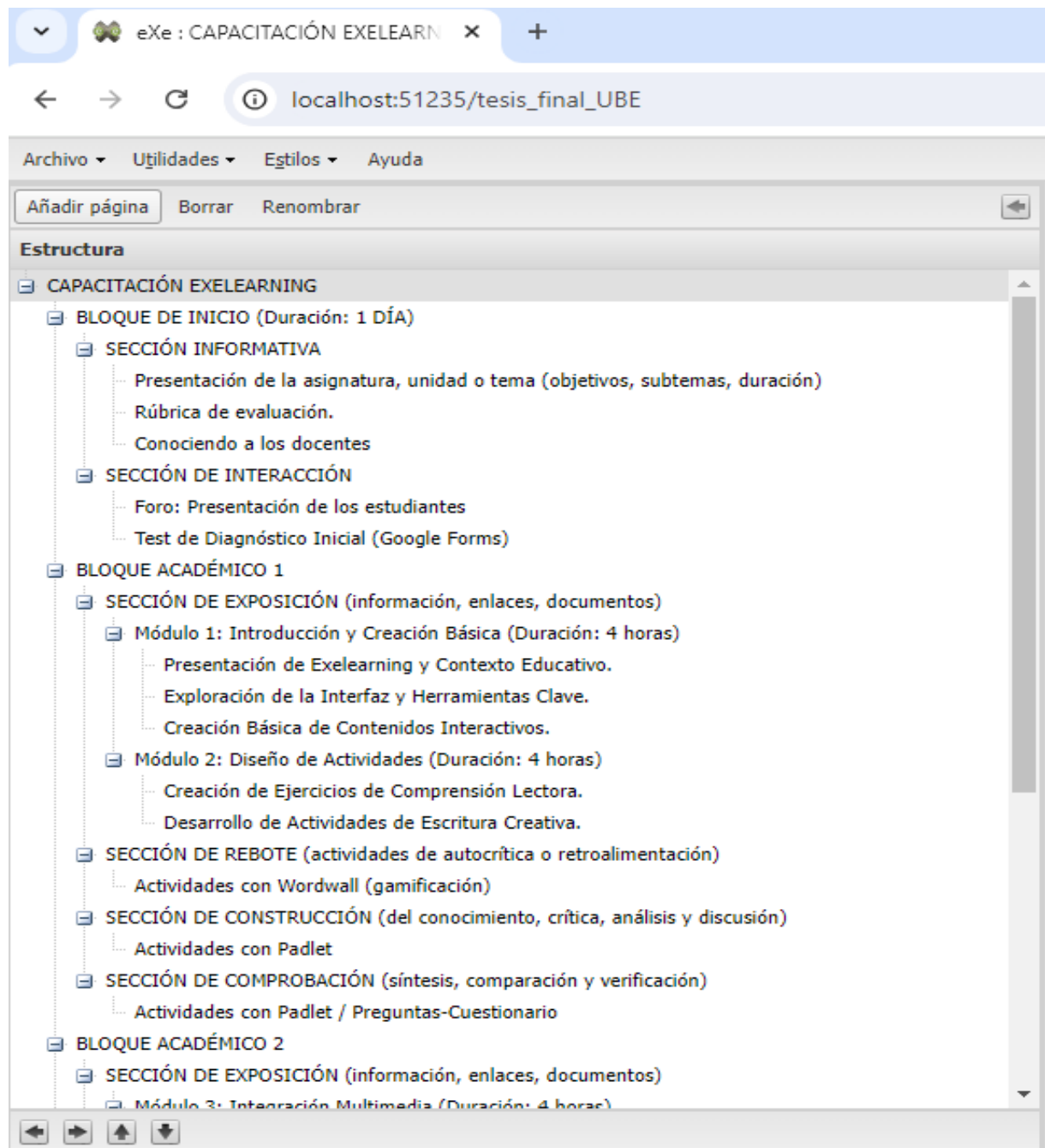
### Figura 2

Portada de Bienvenida en la herramienta de eXeLearning



**Figura 3**

*Visualización de Estructura del contenido en la herramienta de eXeLearning*





La observación del uso constante de la herramienta y la evaluación de los resultados académicos a lo largo del tiempo cerraron el ciclo evaluativo, ofreciendo una visión completa y continua del impacto de la capacitación en los docentes y rendimiento educativo de los alumnos.

Para evaluar el impacto de la capacitación, se implementó un enfoque multifacético. Tras la culminación de los módulos, se aplicó un cuestionario en línea para recabar la percepción de los docentes sobre los contenidos y su utilidad. Adicionalmente, se evaluaron los proyectos (Ver Anexo) y tareas desarrollados, analizando la calidad de los recursos creados y su nivel de innovación; se llevó a cabo un seguimiento individualizado del progreso de cada docente, a través de entrevistas y observaciones directas en el aula; la participación en sesiones de retroalimentación grupal permitió identificar fortalezas, debilidades y áreas de mejora.

### **3.1.11. Recursos**

Humano: Docente y alumnos

Materiales: Clase en eXeLearning

Digitales: Plataforma eXeLearning.

Físico: computadoras y servicio de internet

### **3.1.12. Beneficiarios**

Los principales beneficiarios fueron los docentes de la Unidad Educativa Grancolombiano que imparten clases en la asignatura de Lengua y Literatura. Esta iniciativa no solo contribuyó a elevar la calidad de la educación que proporcionan, sino que también les brindó la capacidad de aplicar eficazmente esta herramienta a lo largo de su carrera educativa. La propuesta no solo ofreció una actualización de conocimientos, sino también la incorporación de nuevas y dinámicas herramientas para la enseñanza. Además, los estudiantes también son beneficiarios indirectos, debido a que, si los docentes ya incorporan las TIC en la educación, la misma tendrá una variación al proceso de enseñanza aprendizaje en pro de mejorarlo.

### **3.1.13. Validación de la propuesta**

#### **3.1.13.1. Cuestionario final a docentes.**

Al finalizar la capacitación se aplicó un cuestionario de 10 preguntas a los docentes de manera aleatoria, teniendo una aplicación a los 40 docentes.



**Tabla 9**

*Frecuencia del uso de la aplicación eXeLearning en clases de lengua y literatura*

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Frecuentemente	8	20,0%
Nunca	11	27,5%
Ocasionalmente	12	30,0%
Raramente	7	17,5%
Siempre	2	5,0%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**Análisis.** La frecuencia de uso de eXeLearning muestra una distribución diversa en la Figura 21, con un 27,5% que nunca lo utiliza y un 20% que lo hace frecuentemente. Además, las respuestas que indican un uso ocasional y raramente (30% y 17,5%, respectivamente) sugieren una falta de consistencia en la incorporación de la herramienta en el entorno educativo. Este resultado sugiere una variabilidad significativa en la adopción de la herramienta entre los docentes.

**Tabla 10**

*Consideración de facilidad de uso de eXeLearning para crear contenidos educativos en lengua y literatura*

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Muy fácil	2	5,0%
Fácil	3	7,5%
Neutro	12	30,0%
Difícil	12	30,0%
Muy difícil	11	27,5%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**Análisis.** La percepción de la facilidad de uso presenta una distribución equitativa en la tabla 22, el 12,5% lo califica como "muy fácil" o "fácil" y un 57,5% indica que la herramienta es "difícil" o "muy difícil" de utilizar. Esta variabilidad en las respuestas sugiere una brecha perceptiva en la experiencia de los docentes con la plataforma. Estos resultados sugieren posibles desafíos en la accesibilidad y la interfaz de usuario que deben abordarse.

**Tabla 11**

*Nivel de satisfacción con la variedad de herramientas y recursos que ofrece eXeLearning para la enseñanza de lengua y literatura*

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Muy insatisfecho/a	1	2,5%
Muy satisfecho/a	6	15,0%
Neutral	18	45,0%
Satisfecho/a	15	37,5%



**Total** 40 100%

**Análisis.** Aunque en la Figura 23, un 37,5% muestra satisfacción y un 15,0% expresa estar muy satisfecho/a, el 45,0% adopta una postura neutral. Sin embargo, un pequeño pero significativo 2,5% manifiesta estar muy insatisfecho/a. Estos resultados sugieren una percepción mixta en cuanto a la eficacia y la utilidad de las herramientas y recursos proporcionados por la plataforma.

### Tabla 12

*Consideración de las funciones de eXeLearning que encuentran más útiles para mejorar la experiencia de aprendizaje en lengua y literatura*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Acceso a recursos multimedia	5	12,5%
Creación de contenido interactivo	20	50,0%
Evaluación y seguimiento del progreso	13	32,5%
Personalización de lecciones	2	5,0%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**Análisis.** En la tabla 24, se denota que la creación de contenido interactivo es considerada la función más útil por la mitad de los encuestados (50%), le siguen en importancia la evaluación y seguimiento del progreso, con un 32,5%, y el acceso a recursos multimedia, con un 12,5%. Por otro lado, la personalización de lecciones obtiene un 5,0% de preferencia. Estos resultados indican una demanda significativa por herramientas que permitan a los docentes crear contenido interactivo de manera efectiva, posiblemente reflejando la importancia atribuida a la participación activa de los estudiantes y la adaptación de la enseñanza a estilos individuales de aprendizaje.

### Tabla 13

*Consideración del impacto de eXeLearning en la participación y motivación de los estudiantes en las clases de lengua y literatura*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Ha aumentado	24	60,0%
Ha aumentado significativamente	8	20,0%
Sin cambio	8	20,0%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**Análisis.** En la Figura 25, se aprecia que la mayoría de los encuestados (60%) observa un aumento en la participación debido a eXeLearning. Además, un 20,0% afirma que este aumento ha sido significativo. Este impacto positivo en la motivación podría ser resaltado como uno de los beneficios clave de la herramienta.



**Tabla 14**

*Consideración de los principales desafíos que han enfrentado al utilizar eXeLearning en la enseñanza de lengua y literatura*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Dificultad en la creación de contenido	9	22,5%
Limitaciones técnicas	11	27,5%
Problemas de acceso y conectividad	14	35,0%
Resistencia por parte de los estudiantes	6	15,0%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**Análisis.** En la tabla 26, se exhibe la dificultad en la creación de contenido (22,5%) y las limitaciones técnicas (27,5%) emergen como obstáculos significativos. Estos resultados sugieren la necesidad de proporcionar un mayor apoyo o capacitación en la utilización efectiva de eXeLearning para abordar estos desafíos específicos. Además, los problemas de acceso y conectividad (35%) señalan la importancia de garantizar una infraestructura tecnológica adecuada para optimizar la implementación de la herramienta. La resistencia por parte de los estudiantes (15%) también es un aspecto para considerar, indicando la importancia de estrategias pedagógicas que fomenten la aceptación y participación activa de los estudiantes en el uso de esta tecnología educativa. Estos hallazgos resaltan la complejidad de la integración de herramientas digitales en el aula y la necesidad de abordar tanto los aspectos técnicos como los pedagógicos para lograr una implementación exitosa.

**Tabla 15**

*Consideración de que eXeLearning ha mejorado la colaboración entre los estudiantes en actividades relacionadas con lengua y literatura*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
No estoy seguro/a	8	20,0%
No, en cierta medida	1	2,5%
Sí, de manera significativa	8	20,0%
Sí, en cierta medida	23	57,5%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**Análisis.** La percepción de mejora en la colaboración entre estudiantes es notable, con un 57,5% de los participantes considera que la herramienta ha tenido un impacto positivo en la colaboración en cierta medida, mientras que un 20,0% percibe un impacto significativo. Sin embargo, un 2,5% opina que no ha tenido ningún efecto y un 20,0% se muestra indeciso. Este hallazgo podría ser destacado para resaltar el impacto positivo de la herramienta en la dinámica del aula.



**Tabla 16**

*Evaluación de la calidad de los recursos educativos preexistentes disponibles en eXeLearning para enseñar temas específicos de lengua y literatura*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Aceptable	12	30,0%
Bueno	21	52,5%
Excelente	6	15,0%
Insatisfactorio	1	2,5%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**Análisis.** Frente a la tabla 28, se aprecia que la mayoría de los docentes, es decir, el 82,5% de los participantes califica los recursos como "buenos" o "excelentes". Este resultado sugiere que la plataforma ha logrado proporcionar herramientas educativas que son consideradas efectivas y valiosas por la mayoría de los usuarios

**Tabla 17**

*Percepción de la dificultad sobre la curva de aprendizaje al utilizar eXeLearning para la creación de contenidos educativos en lengua y literatura*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Fácil	15	37,5%
Muy fácil	4	10,0%
Neutral	21	52,5%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**Análisis.** La percepción de la dificultad en la curva de aprendizaje al utilizar eXeLearning en la tabla 29 revela que el 52,5% se encuentra en la categoría "neutral", es significativo que el 47,5% restante califique la curva de aprendizaje como "fácil" o "muy fácil". Estos resultados sugieren que, en general, la mayoría de los usuarios no percibe un obstáculo significativo al aprender a utilizar eXeLearning para la creación de contenidos educativos.

**Tabla 18**

*Consideración para recomendar eXeLearning como una herramienta valiosa para la enseñanza de lengua y literatura*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Neutral	11	27,5%
No, pero con reservas	1	2,5%
Sí, definitivamente	18	45,0%
Sí, pero con reservas	10	25,0%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**Análisis.** Finalmente, la tabla 30 señala que El 45% recomendaría definitivamente eXeLearning, pero un 27,5% se mantiene neutral o condiciona la recomendación. Aunque existe una aceptación



general de la utilidad de eXeLearning, la presencia de respuestas "Neutral" y "No, pero con reservas" constituye una oportunidad para indagar más profundamente en las razones subyacentes detrás de estas percepciones. Esto podría incluir consideraciones sobre aspectos específicos de la plataforma, necesidades adicionales de capacitación o posibles mejoras para hacerla más efectiva y satisfactoria.

### 3.1.13.2. Validación por expertos.

La validación de la propuesta fue obtenida por especialistas, el primer especialista José Alejandro Barcia Intriago considerado para esta validación posee una experiencia de un año en la enseñanza de computación y robótica; el mismo que menciona que la propuesta abarca aspectos fundamentales cuantitativos y cualitativos, que aportan al perfeccionamiento del educando.

El segundo especialista Mgs. Héctor Machado Pico, es un catedrático del área TIC con 11 años de experiencia, menciona que los criterios de evaluación de la rúbrica son específico y medibles, permitiendo a los autores dar por validada la propuesta.

El tercer especialista Mgs. Luis Armando Arias Duque participó en la validación de la propuesta, el mismo que es un catedrático de la Universidad de Guayaquil con 15 años de experiencia, el mismo que menciona que la propuesta es excelente y que se alinea con los objetivos de la investigación.

**Tabla 19**

*Escala valorativa de criterios y detalle de valores obtenidos por cada experto*

Criterio	Puntuación	Puntuación Obtenida		
	Máxima	Exp. #1	Exp. #2	Exp. #3
<b>1. Claridad y Relevancia del Objetivo del Proyecto (20 puntos)</b>				
- El objetivo del proyecto está claramente definido.	5	5	5	4
- El objetivo se alinea con las necesidades de capacitación en Lengua y Literatura.	5	5	5	4
- La relevancia del proyecto para la mejora en la enseñanza de Lengua y Literatura es evidente.	5	5	5	4
- El objetivo es alcanzable y medible.	5	5	5	4
<b>2. Diseño y Estructura de la Capacitación (25 puntos)</b>				
- La estructura del programa de capacitación es lógica y fácil de seguir.	5	5	5	5



Criterio	Puntuación Máxima	Puntuación Obtenida		
		Exp. #1	Exp. #2	Exp. #3
- El diseño visual del material de capacitación es atractivo y facilita la comprensión.	5	5	5	4
- Se utilizan elementos multimedia de manera efectiva en la capacitación.	5	5	5	4
- La navegación por los recursos de capacitación es intuitiva.	5	5	5	4
- Se proporciona un índice o guía para orientar a los participantes.	5	5	5	4
<b>3. Adaptabilidad para Diversos Estilos de Aprendizaje (30 puntos)</b>				
- Se incorporan estrategias para captar y mantener la atención de los docentes.	10	10	10	9
- Se incluyen actividades interactivas que fomentan la participación de los docentes.	10	10	10	9
- Se ofrece retroalimentación inmediata en las actividades de capacitación.	5	5	5	5
- La velocidad de presentación y el contenido son ajustables para diversos niveles de competencia.	5	5	5	5
<b>4. Contenido y Rigor Académico (20 puntos)</b>				
- El contenido abarca los conceptos clave en Lengua y Literatura necesarios para la enseñanza.	5	5	5	4
- La información se presenta de manera precisa y clara.	5	5	5	5
- La profundidad del contenido es adecuada para el nivel de los docentes.	5	5	5	5
- Se incorporan recursos adicionales para ampliar el conocimiento en el área de Lengua y Literatura.	5	5	5	4
<b>5. Evaluación y Seguimiento del Aprendizaje (5 puntos)</b>				
- Se incluyen evaluaciones formativas a lo largo del programa de capacitación.	2.5	2.5	2.5	2.5
- Se proporciona una evaluación sumativa al final del programa de capacitación.	2.5	2.5	2.5	2.5
<b>Total</b>		100	100	88

*Nota.* Ponderación asignada a cada criterio para la validación y Resultados obtenidos por parte de los expertos en la validación de la propuesta.

### Análisis





Se ha realizado una evaluación de tres experiencias de capacitación en Lengua y Literatura, utilizando cinco criterios principales: claridad y relevancia del objetivo, diseño y estructura, adaptabilidad para diversos estilos de aprendizaje, contenido y rigor académico, y evaluación y seguimiento.

Los resultados muestran que las primeras dos experiencias (Exp. #1 y Exp. #2) obtuvieron una puntuación perfecta de 100 puntos, lo que indica un alto nivel de calidad en todos los criterios evaluados. La tercera experiencia (Exp. #3), aunque también obtuvo una puntuación muy buena, presentó algunas áreas de mejora, principalmente en los criterios de diseño y estructura, adaptabilidad y contenido.

### Análisis por Criterio

- **Claridad y Relevancia del Objetivo:** Las tres experiencias demostraron una alta claridad y relevancia en la definición de sus objetivos, los cuales se alineaban con las necesidades de capacitación en Lengua y Literatura. Sin embargo, la Exp. #3 obtuvo una puntuación ligeramente inferior en cuanto a la alcanzabilidad y medibilidad del objetivo.
- **Diseño y Estructura:** Las primeras dos experiencias presentaron un diseño y estructura muy bien organizados, con materiales atractivos y fáciles de navegar. La Exp. #3, aunque buena, podría mejorar en algunos aspectos visuales y en la incorporación de elementos multimedia.
- **Adaptabilidad:** Las tres experiencias mostraron un buen nivel de adaptabilidad a diferentes estilos de aprendizaje, con actividades interactivas y estrategias para captar la atención. Sin embargo, la Exp. #3 podría mejorar en la oferta de retroalimentación inmediata y en la ajustabilidad del contenido para diversos niveles de competencia.
- **Contenido y Rigor Académico:** El contenido de las tres experiencias fue considerado preciso, claro y adecuado para el nivel de los docentes. Sin embargo, la Exp. #3 podría incorporar más recursos adicionales para ampliar el conocimiento en el área.
- **Evaluación y Seguimiento:** Las tres experiencias incluyeron evaluaciones formativas y sumativas, lo que demuestra un compromiso con el seguimiento del aprendizaje.

### Conclusión del análisis





Las experiencias de capacitación en Lengua y Literatura evaluadas muestran un alto nivel de calidad en general. Sin embargo, se identificaron algunas áreas de mejora para la Exp. #3, principalmente relacionadas con el diseño, la adaptabilidad y la profundidad del contenido.

### Recomendaciones

- **Exp. #3:** Se recomienda realizar ajustes en el diseño visual de los materiales, incorporar más elementos multimedia interactivos, ofrecer retroalimentación inmediata en las actividades y ampliar la profundidad del contenido en algunos temas específicos.
- **Todas las Experiencias:** Se sugiere continuar explorando nuevas estrategias para adaptar la capacitación a diferentes estilos de aprendizaje y utilizar herramientas tecnológicas innovadoras para enriquecer la experiencia de los participantes.

En resumen, las capacitaciones evaluadas son una valiosa herramienta para el desarrollo profesional de los docentes de Lengua y Literatura. Al identificar y abordar las áreas de mejora, se puede seguir optimizando la calidad de estas iniciativas y garantizar un mayor impacto en la práctica docente.



## CONCLUSIONES

1. La capacitación en el uso de eXeLearning ha demostrado ser una herramienta útil para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Grancolombiano. Los resultados obtenidos indican que, aunque el uso de la plataforma aún no es consistente entre todos los docentes, aquellos que la utilizan con frecuencia han observado mejoras en la motivación y participación de los estudiantes. Esto confirma que la implementación de eXeLearning contribuye a dinamizar el proceso educativo y facilitar el acceso a nuevas formas de aprendizaje digital.
2. Los hallazgos de esta investigación proporcionan evidencia empírica sobre los desafíos y oportunidades que surgen al implementar eXeLearning en el aula. Uno de los aspectos más relevantes es la importancia de ofrecer una formación docente específica y continua, lo que garantiza un uso más efectivo de la plataforma. Se observó también una relación directa entre el dominio de herramientas digitales por parte del profesorado y la calidad de las experiencias de aprendizaje que se ofrecen a los estudiantes. Estos resultados no solo contribuyen al conocimiento sobre la integración de tecnologías digitales en el contexto educativo, sino que también proporcionan directrices valiosas para futuras investigaciones y mejoras en este ámbito.
3. La propuesta de emplear eXeLearning como una herramienta para mejorar la enseñanza de Lengua y Literatura representa una innovación significativa en el ámbito educativo. Esta investigación, al combinar elementos teóricos y prácticos, ofrece una solución viable y adaptable a diversos contextos educativos. La validez de los resultados se basa en un análisis riguroso de datos cualitativos y cuantitativos, lo que permite generalizar las conclusiones a un nivel más amplio, destacando su relevancia y aplicabilidad en entornos educativos variados.



### RECOMENDACIONES

1. Para garantizar una implementación exitosa y sostenible de eXeLearning en la institución, es fundamental desarrollar un plan maestro que establezca metas claras, indicadores de éxito y un cronograma detallado. Este plan debe integrar la formación en eXeLearning en los programas de desarrollo profesional docente existentes, asegurando la alineación con los objetivos curriculares y las necesidades de los estudiantes.
2. Es imprescindible brindar un apoyo continuo y especializado a los docentes para mejorar su competencia digital en eXeLearning. Esto implica establecer una línea de ayuda o un foro en línea para que los docentes puedan resolver dudas y obtener asistencia técnica en tiempo real, así como desarrollar una amplia gama de materiales de apoyo, como guías prácticas, tutoriales en video y ejemplos de buenas prácticas. Además, es fundamental evaluar el impacto de las acciones de apoyo en el desarrollo de las competencias digitales de los docentes y en la calidad de las experiencias de aprendizaje de los estudiantes.
3. Para fomentar la innovación pedagógica, es necesario promover la realización de proyectos colaborativos entre docentes para el diseño y desarrollo de materiales educativos innovadores utilizando eXeLearning. Asimismo, es importante organizar concursos y reconocer las mejores prácticas en el uso de eXeLearning para fomentar la creatividad y la innovación. Además, se debe fomentar la articulación con otras áreas de la institución, como bibliotecas, centros de recursos tecnológicos y departamentos de investigación, para enriquecer las experiencias de aprendizaje.
4. Finalmente, es necesario profundizar en ciertas temáticas que no fueron abordadas en profundidad en el estudio original. Por ejemplo, sería interesante analizar el impacto de eXeLearning en el logro de los aprendizajes de los estudiantes, considerando variables como el rendimiento académico, la motivación y la satisfacción. Asimismo, es importante analizar cómo garantizar la accesibilidad de eXeLearning para todos los estudiantes, independientemente de sus características individuales y contextos socioeconómicos. Además, es fundamental explorar cómo eXeLearning puede transformar las prácticas de evaluación, permitiendo una evaluación más formativa y personalizada.



### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aldaz Gaibor, S. R. (2022). La plataforma eXeLearning y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Química en los estudiantes de 1ro BGI U. E. Antonio José de Sucre, Los Ríos, 2020 [Tesis de Posgrado, Universidad Técnica de Babahoyo]. [http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/11312/C-UTB-CEPOS-TIE-](http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/11312/C-UTB-CEPOS-TIE-000030.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

000030.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Álvarez Lozano, M. I., Cruz Gavilanes, T., & Toledo, C. de la N. (2019). Análisis de identificación, diagnóstico e intervención en estudiantes con necesidades educativas especiales asociadas y no asociadas a la discapacidad en instituciones de Educación General Básica de la ciudad de Azogues, provincia del Cañar. 3er Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas.

Constitución de la República del Ecuador, (2008). [https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.pdf](https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf)

Ley Orgánica de Educación Intercultural, (2015). [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley\\_Organica\\_de\\_Educacion\\_Intercultural\\_LOEI\\_codificado.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf)

Basantes, A. V., Naranjo, M. E., & Ojeda, V. (2018). Metodología PACIE en la Educación Virtual: Una experiencia en la Universidad Técnica del Norte. *Formación universitaria*, 11(2), 35-44. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000200035>

Benites Rojas, E. (2019). Uso del Software Educativo Exe-Learning y el proceso de aprendizaje de los docentes de la Institución Educativa Secundaria de Calapuja, Lampa [Tesis de Posgrado, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38188/benites\\_re.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38188/benites_re.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Benítez, E., Marquina, R., & Alvarado, A. (2021). E-learning en tiempos de COVID. La experiencia del CLUSTER de Enseñanza -Aprendizaje AULACIETE 2020-2021. *Trayectorias Universitarias*, 7(12), Article 12. <https://doi.org/10.24215/24690090e055>

Benítez Notario, G., & Ocampos, A. M. J. (2022). Uso de tecnologías digitales para mediación de la educación: Una oportunidad de mejora pedagógica para docentes de educación secundaria del





departamento de San Pedro, Paraguay. Revista de Análisis y Difusión de Perspectivas Educativas y Empresariales, 2(4), Article 4. <https://doi.org/10.56216/radee022022dic.a03>

Bernate, J. A., & Fonseca, I. P. (2023). Impacto de las Tecnologías de Información y Comunicación en la educación del siglo XXI: Revisión bibliométrica. Revista de Ciencias Sociales, 29(1), 227-242. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/racs/article/view/39748>

Campana Deca, E. J. (2022). Propuesta ExeLearning para la mejora del proceso de enseñanza del docente de una unidad educativa del Cantón Santa Elena, 2022 [Tesis de Posgrado, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/94432>

Canals Parera, A., & Hülskamp, I. (2020). Plataformas digitales: Fundamentos y una propuesta de clasificación. Oikonomics: Revista de economía, empresa y sociedad, 14, 3. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8017101>

Chacón Medina, A. (2007). La tecnología educativa en el marco de la didáctica. En Nuevas tecnologías para la educación en la era digital. Ediciones Pirámide. [https://www.ugr.es/~ugr\\_unt/Material%20M%F3dulo%2010/CAPTULO-1.pdf](https://www.ugr.es/~ugr_unt/Material%20M%F3dulo%2010/CAPTULO-1.pdf)

Chalen Ortega, J. G., Ramírez Pérez, J. F., & Cañizares González, R. (2021). El impacto de los recursos educativos abiertos en la socialización del conocimiento en el sistema educativo ecuatoriano. Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas, 14(6), 59-71. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8590485>

Chamba Gómez, F. D. (2018). El comportamiento humano social: Indicador de rendimiento basado en rutas de aprendizaje [Tesis de Posgrado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28897/1/0703977272%20Franklin%20David%20Chamba%20G%C3%B3mez.pdf>

Cisneros Caicedo, A. J., Guevara García, A. F., Urdánigo Cedeño, J. J., & Garcés Bravo, J. E. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que apoyan a la Investigación Científica en tiempo de Pandemia Techniques and Instruments for Data Collection that Support Scientific Research in Pandemic Times Técnicas e Instrumentos de Coleta de Dado. Revista Científica Dominio de la Ciencias, 8(1), 1165-1185. <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>





Coll Salvador, C., Barriga Arceo, F. D., Engel Rocamora, A., & Salinas Ibáñez, J. (2023). Evidencias de aprendizaje en prácticas educativas mediadas por tecnologías digitales. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(2). <https://www.redalyc.org/journal/3314/331474781001/html/>

Cordoví Hernández, V. D., Benito Valenciano, V., Pruna Serrano, L., Muguercia Bles, A., & Antúnez Coca, J. (2018). Aprendizaje de las medidas de tendencia central a través de la herramienta EXeLearning. *MEDISAN*, 22(3), 257-263. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S1029-30192018000300006&lng=es&nrm=iso&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1029-30192018000300006&lng=es&nrm=iso&tlng=es)

Corona Lisboa, J. L. (2018). Investigación Cualitativa: Fundamentos Epistemológicos, Teóricos Y Metodológicos. *Vivat Academia*, 144, 69-76. <https://www.redalyc.org/journal/5257/525762351005/html/>

Corral, K. (2019). Educación inclusiva: Concepciones del profesorado ante el alumnado con necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad. *Revista de Educación Inclusiva*, 12(2), Article 2. <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/439>

Cortés Rodríguez, D. M., Luna Ussa, E. R., Ortiz Campos, M. C., & Herrera Galvis, Y. F. (2023). Fortalecimiento en el nivel de lectura inferencial en textos narrativos mediante la implementación de un recurso educativo digital en eXeLearning aplicado a los estudiantes del grado 406 de la Institución Educativa María Cristina Arango del municipio de Neiva [Tesis de Posgrado, Universidad de Cartagena]. [https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/16767/TGF\\_Diana%20Cortes\\_Ed%20na%20Luna\\_Maria%20Ortiz\\_Yomar%20Herrera.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/16767/TGF_Diana%20Cortes_Ed%20na%20Luna_Maria%20Ortiz_Yomar%20Herrera.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Crespo Rodas, M. J. (2019). El desarrollo de la lectura comprensiva en el idioma inglés a través de actividades que involucren el uso de páginas interactivas de internet [Tesis de Posgrado, Universidad Andina Simón Bolívar]. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6989/1/T2995-MIE-Crespo-El%20desarrollo.pdf>

Cueva Cevallos, C. M. (2021). Análisis de políticas públicas referentes a accesibilidad y adaptaciones con necesidades educativas especiales asociadas a una discapacidad [Tesis de





Pregrado, Universidad Técnica Particular de Loja]. <https://bibliotecautpl.utpl.edu.ec/cgi-bin/abnetclwo?METS=65182333838>

Demera-Zambrano, K. C., López-Vera, L. S., Zambrano-Ormaza, D. I., Nevárez-Zambrano, Y. M., & Moreira-Chavesta, K. D. (2023). La evaluación digital educativa en los procesos de aprendizaje: Estudio de caso de la unidad educativa Juan Antonio Vergara Alcívar. *593 Digital Publisher*, CEIT, 8(1), 70-80. [https://www.593dp.com/index.php/593\\_Digital\\_Publisher/article/view/1491](https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/1491)

Feria Avila, H., Matilla González, M., & Mantecón Licea, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿Métodos o técnicas de indagación empírica? *Revista Didasc*, 11(3), 62-79.

Ferreiro Gravié, R., & DeNapoli, A. (2006). Un concepto clave para aplicar exitosamente las tecnologías de la educación: Los nuevos ambientes de aprendizaje. *Revista panamericana de pedagogía*, 8, 121-154. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2796771>

Ferrer Jiménez, M. (2018). Presente y futuro de las plataformas digitales. *Revista de Estudios de Juventud*, 119, 63-74. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6778547>

Flores-González, N. (2022). El perfil del docente y su adaptabilidad a entornos educativos virtuales. *RECIE. Revista Caribeña de Investigación Educativa*, 6(2), 99-115. <https://doi.org/10.32541/recie.2022.v6i2.pp99-115>

Garay Padilla, E. L., Espitia Almanza, C. P., & Montero Jiménez, E. L. (2023). EXeLearning en el Fortalecimiento y la Práctica de la Cultura de Paz de los Estudiantes de Grado Séptimo de La Institución Educativa Santa Teresa del Municipio de Cereté-Córdoba. Tesis de Posgrado, Universidad de Cartagena.

Gómez-Trigueros, I. M., Ruiz-Bañuls, M., & Ortega-Sánchez, D. (2019). Digital Literacy of Teachers in Training: Moving from ICTs (Information and Communication Technologies) to LKTs (Learning and Knowledge Technologies). *Education Sciences*, 9(4), 274. <https://doi.org/10.3390/educsci9040274>

González, A. H., & Vallejo, A. (2018). eXeLearning: Potencialidades de una herramienta de autor concebida para la creación de REA. I Workshop sobre Prácticas Educativas Abiertas (WPEA 2019), Red de Inclusión SocioEducativa y Digital Universitaria.





<https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/81176/Resumen.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Granados Maguiño, M. A., Romero Vela, S. L., Rengifo Lozano, R. A., & Garcia Mendocilla, G. F. (2020). Tecnología en el proceso educativo: Nuevos escenarios. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(92), 1809-1823. <https://www.redalyc.org/journal/290/29065286032/html/>

Gros, I. (2019). eXeLearning en ABP (y más...). Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. [https://intef.es/observatorio\\_tecno/exelearning-en-abp/](https://intef.es/observatorio_tecno/exelearning-en-abp/)

Guevara Caizapanta, E. G. (2015). Análisis, diseño e implementación de un sistema académico siguiendo los requerimientos de la LOEI para el colegio politécnico [Tesis de grado, Escuela Superior Politécnica del Litoral]. <https://www.dspace.espol.edu.ec/retrieve/d1541241-36f6-42ac-9fb6-157a517738ad/D-106148.pdf>

Guevara, S. (2022). Influencia de contenido digital creado en eXeLearning en el aprendizaje virtual, en los estudiantes de la escuela profesional de ingeniería. Tesis de Posgrado, Universidad Nacional de San Martín.

Hamui-Sutton, A. (2013). Un acercamiento a los métodos mixtos de investigación en educación médica. *Investigación en educación médica*, 2(8), 211-216. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S2007-50572013000400006&lng=es&nrm=iso&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2007-50572013000400006&lng=es&nrm=iso&tlng=es)

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta. ed.). McGraw Hill España. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008>

Hidalgo Cajo, B. G., & Gisbert Cervera, M. (2021). Diseño y validación de un instrumento para evaluar la adopción de la tecnología digital en el profesorado universitario. *Campus Virtuales*, 10(2), 51-67. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8053694>

Jiménez-Sánchez, S. (2020). Integración crítica de las tecnologías emergentes en la formación docente: Mirando hacia el futuro. *Revista Electrónica Educare*, 24, 41-43. <https://doi.org/10.15359/ree.24-s.11>





López Restrepo, M., & Novoa Mendoza, A. L. (2021). Influencia de la herramienta ExeLearning en el Desarrollo de la Comprensión Lectora del Inglés en Estudiantes de Décimo Grado de la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen. Tesis de grado, Universidad de Cartagena.

López-Roldán, P., & Fachelli, S. (2015). Metodología de la Investigación social cuantitativa. Universidad Autónoma de Barcelona.

Malwarebytes. (s.f.). Ransomware: Qué es y cómo eliminarlo. Malwarebytes. <https://es.malwarebytes.com/ransomware/>

Manrique-Losada, B., Zapata Cárdenas, M., & Arango Vásquez, S. (2020). Entorno virtual para cocrear recursos educativos digitales en la educación superior. *Campus Virtuales*, 9(1), 101-112. <https://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/17782/Entorno.pdf?sequence=2>

Martínez Corona, J. I., Palacios Almón, G., & Oliva-Garza, D. (2023). Guía para la Revisión y el Análisis Documental: Propuesta desde el Enfoque Investigativo. 19, 67-83. <https://doi.org/10.35197/rx.19.01.2023.03.jm>

Mendiburu, F. I., Challiol, C., & Gordillo, S. E. (2019). Herramienta de autor para co-diseñar in-situ Aplicaciones Móviles basadas en Posicionamiento. ASSE, Simposio Argentino de Ingeniería de Software, 29-42.

Mendoza-Bozada, C. J. (2020). Tecnología en la educación ecuatoriana logros, problemas y debilidades. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 6(3), 496-516. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1295>

Mercado Borja, W. E., Guarnieri, G., & Rodríguez, G. L. (2019). Análisis y evaluación de procesos de interactividad en entornos virtuales de aprendizaje. *trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 11(20), 63-99. <https://doi.org/10.22430/21457778.1213>

Ministerio de Educación. (2022). MINEDUC-MINEDUC-2022-00038-A.pdf [dataset]. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/10/MINEDUC-MINEDUC-2022-00038-A.pdf>

Monje Álvarez, C. A. (2011). Metodología de la investigación cualitativa y cuantitativa. Guía didáctica. Universidad Surcolombiana. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>





Muñoz Lara, J. D. (2023). La constitucionalidad de la Ley Reformatoria de la Ley Orgánica de Educación Intercultural frente a los derechos de los docentes. Análisis del caso Nro. 32-21-IN y acumulados [Tesis de Posgrado, Universidad Tecnológica Indoamérica]. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/5218/1/MU%c3%91OZ%20LARA%20JULIO%20DAVID.pdf>

Núñez, N., Llatas, L. J., & Loaiza, S. C. (2022). Capacitación docente y gestión del currículo por competencias: Perspectivas y retos en la enseñanza presencial y la educación remota. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 48(2), 237-256. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052022000200237>

Palomar Girón, E., Parra Hurtado, L. E., & Parra Hurtado, M. R. (2022). La lectura y las TIC: estructuración y diseño de un entorno virtual de aprendizaje en EXeLearning para fomentar el hábito lector en estudiantes del grado sexto A en la IE María Auxiliadora de Elías—Huilarika Palomar\_Lenny Parra\_MONica Parra [Tesis de Posgrado, Universidad de Cartagena]. [https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15141/TGF\\_Erika%20Palomar\\_Lenny%20Parra\\_MONica%20Parra.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15141/TGF_Erika%20Palomar_Lenny%20Parra_MONica%20Parra.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

Pardo-Baldoví, M. I., San Martín Alonso, Á., & Cuervo Montoya, E. (2019). La performatividad docente en el entorno digital de los centros escolares: Redefinición del trabajo didáctico. *ReiDoCrea: Revista electrónica de investigación Docencia Creativa*, 8(2), 6-18. <https://doi.org/10.30827/Digibug.58492>

Peláez-Sayago, R., Garcia Herrera, D., Ávila-Mediavilla, C., & Álvarez, J. (2020). Análisis de la prelectura en Educación Inicial. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5, 692. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.805>

Pérez Olivera, H. M., Vergara Ledesma, C. L., & Vargas Torres, A. de J. (2022). Análisis del impacto pedagógico en el uso de Red's diseñados con la herramienta exelearning para el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes del grado cuarto B de la sede dos de la Institución Educativa Distrital Jesús Misericordioso de Barranquilla [Tesis de Posgrado, Universidad de Cartagena]. <https://doi.org/10.57799/11227/1525>

Pérez Rendón, S. M. (2020). Propuesta de gamificación utilizando eXeLearning para la comprensión lectora a nivel crítico en sexto grado desde el modelo postprimaria rural [Tesis de Posgrado, Universidad de Santander UDES].





<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/12b0ad45-6279-4798-b204-735115df5c5e/content>

Picon, G. A., González de Caballero, G. K., & Paredes Sánchez, J. N. (2021). Desempeño y formación docente en competencias digitales en clases no presenciales durante la pandemia COVID-19. *ARANDU UTIC*, 8(1), 139-153.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8070339>

Pineda Africano, O. F., & Velandia Forero, D. V. (2020). Implementación de herramientas tecnológicas a través de eXeLearning para el mejoramiento de las habilidades investigativas del docente con estudiantes de discapacidad intelectual [Tesis de Posgrado, Universidad de Santander UDES]. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/fe027157-26c3-4ec8-8e34-ad71df037686/content>

Quesada Somano, A. K., & Medina León, A. (2020). Métodos teóricos de investigación: Análisis-síntesis, inducción-deducción, abstracto-concreto e histórico-lógico. Universidad de Matanzas. [https://www.researchgate.net/publication/347987929\\_METODOS\\_TEORICOS\\_DE\\_INVESTIGACION\\_ANALISIS-SINTESIS\\_INDUCCION-DEDUCCION\\_ABSTRACTO\\_-CONCRETO\\_E\\_HISTORICO-LOGICO](https://www.researchgate.net/publication/347987929_METODOS_TEORICOS_DE_INVESTIGACION_ANALISIS-SINTESIS_INDUCCION-DEDUCCION_ABSTRACTO_-CONCRETO_E_HISTORICO-LOGICO)

Quintero-Espinoza, R. O., Fong-Flores, J. E., Fierro-López, L. E., & Galván-De la Fuente, T. E. (2020). Recursos tecnológicos aplicados al desarrollo del tiempo verbal pasado en inglés. *Revista Lengua y Cultura*, 2(3), 79-90.

Ramos Galarza, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1-5. <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>

Ramos, J. (2021). Herramientas digitales para la educación. *XinXii*. <https://www.xinxii.com/herramientas-digitales-para-la-educación-506819>

Reyes-Idrovo, M. G., Narváez-Zurita, C. I., Pozo-Cabrera, E. E., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). La Educación Superior en el Ecuador: Derecho o servicio. *Iustitia Socialis. Revista Arbitrada de Ciencias Jurídicas.*, 5(1), 4-21.

Rodríguez Ponce, J. C. (2021). eXeLearning y aprendizaje cooperativo para el módulo Contabilidad General en la Unidad Educativa «Ancón», año 2021 [Tesis de Posgrado, Universidad



Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6749/1/UPSE-MET-2022-0011.pdf>

Rubio-Pizzorno, S., & Montiel-Espinosa, G. (2021). Ambientes Virtuales de Aprendizaje contruidos socialmente con Herramientas de Autor de GeoGebra. *Revista Innovaciones Educativas*, 23(34), 213-227. <https://doi.org/10.22458/ie.v23i34.3432>

Ruiz-Rojas, L. I. (2020). ¿Cómo ser autor y tutor virtual aplicando metodologías educativas y estrategias de enseñanza apoyada en herramientas y recursos digitales? *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 21, 15. <https://doi.org/10.14201/eks.22805>

Salazar Aguirre, A. D. (2021). La capacitación en el desarrollo académico en los docentes de las Instituciones de Educación Superior [Tesis de Posgrado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33003/1/030%20ADP.pdf>

Sánchez-Otero, M., García-Guiliany, J., Steffens-Sanabria, E., & Palma, H. H.-. (2019). Estrategias Pedagógicas en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior incluyendo Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Información tecnológica*, 30(3), 277-286. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642019000300277>

Satishprakash, S. (2020). CONCEPT OF POPULATION AND SAMPLE. Conference: How to Write a Research Paper? [https://www.researchgate.net/publication/346426707\\_CONCEPT\\_OF\\_POPULATION\\_AND\\_SAMPLE](https://www.researchgate.net/publication/346426707_CONCEPT_OF_POPULATION_AND_SAMPLE)

Suárez Mella, R. P. (2018). Reflexiones sobre el concepto de innovación. *Revista San Gregorio*, 24, Article 24. <https://doi.org/10.36097/rsan.v1i24.575>

Suárez-Guerrero, C., Rivera-Vargas, P., & Rebour, M. (2020). Preguntas educativas para la tecnología digital como respuesta. *EDUTEC Journal of Education and Technology*, 73, 7-22. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.73.1733>

Tamayo-Roca, C., Roca-Revilla, M., & Nápoles-Quiñones, G. (2017). La modelación científica: Algunas consideraciones teórico metodológicas. *Santiago*, 142, 79-90.

Toapanta Morocho, R. D. (2023). eXeLearning en el aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica para la investigación en la carrera de Ingeniería en Biotecnología [Tesis de Posgrado, Universidad Técnica del Norte]. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14561>





UNESCO. (2023, julio 26). La UNESCO hace un llamamiento urgente para un uso adecuado de la tecnología en la educación. UNESCO. <https://www.unesco.org/es/articles/la-unesco-hace-un-llamamiento-urgente-para-un-uso-adecuado-de-la-tecnologia-en-la-educacion>

Vargas Quispe, G., Sito Justiniano, L. M., Toledo Espinoza, S. L., Toledo Espinoza, E. S., & Mendoza Hidalgo, M. L. (2022). Evaluación formativa y las tecnologías del aprendizaje y conocimiento. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(1), 339-348. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S2218-36202022000100339&lng=es&nrm=iso&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2218-36202022000100339&lng=es&nrm=iso&tlng=es)

Vargas-Murillo, G. (2020). Virtualización de contenidos académicos en entornos de aprendizaje a distancia. *Revista Cuadernos*, 61(2), 65-72. [http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v61n2/v61n2\\_a09.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v61n2/v61n2_a09.pdf)

Vital Carrillo, M. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4*, 9(18), Article 18. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593>

Yáñez Ortiz, V., & Nevárez Toledo, M. (2018). eXeLearning: Recurso digital de una estrategia didáctica de enseñanza-aprendizaje de matemática. *Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 7(4), 98-121. <http://dx.doi.org/10.177993/3ctic.2018.61.10-21/>

Zangara, M. A., & Sanz, C. V. (2020). Trabajo colaborativo mediado por tecnología informática en espacios educativos: Metodología de seguimiento y su validación. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, 25, Article 25. <https://doi.org/10.24215/18509959.25.e1>

Zhindón Calle, K. M., & Ávila Mediavilla, C. M. (2021). Tecnologías emergentes aplicadas a la práctica educativa en pandemia COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(Extra 3), 32-59. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8019924>

