



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

Herramientas digitales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y
Literatura en 8vo. Año Básico.

Autor/es:

Lic. Yesenia Elizabeth Elizalde Velásquez

Lic. Blanca Rosa Silva Cárdenas

Tutor/a:

PhD. Virginia Jacqueline Sánchez Andrade

ECUADOR

2023



La Universidad para todos





RESUMEN

Este trabajo se enfoca en la investigación de herramientas digitales para mejorar la enseñanza de Lengua y Literatura en el 8vo. Año Básico. El objetivo principal es analizar cómo estas herramientas pueden ser utilizadas para mejorar la educación en el aula. La introducción establece el contexto actual de la educación y destaca la relevancia de la tecnología en el aula, respaldada por estudios previos que demuestran que las herramientas digitales mejoran el aprendizaje.

La revisión de la literatura explora conceptos claves relacionados con la educación y la tecnología, respaldados por investigaciones previas que evidencian la mejora del aprendizaje a través de herramientas digitales y se presentan ejemplos de cómo estas pueden ser utilizadas para mejorar el aprendizaje.

El diseño metodológico de la investigación combina métodos cuantitativos y cualitativos. Se administraron encuestas a estudiantes para evaluar su interés en el uso de herramientas digitales en el aula y se realizaron entrevistas con profesores para comprender su disposición a utilizar estas herramientas, aunque desconocen cómo aplicarlas.

Los resultados revelaron que la mayoría de los estudiantes mostraron interés en el uso de herramientas digitales en el aula. Los profesores carecen de conocimientos sobre cómo emplearlas en el proceso didáctico.

La propuesta ofrece una estrategia didáctica basada en la necesidad de mejorar el aprendizaje de los estudiantes y prepararlos para un entorno digitalizado. Se fundamenta en un enfoque pedagógico y la selección cuidadosa de herramientas acordes con los objetivos y contenidos de la asignatura lengua y literatura.

La valoración de la propuesta por expertos en las disciplinas involucradas es considerada altamente factible para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, ya que cumple con los objetivos investigativos planteados; además, es pertinente, funcional y promueve la motivación, interés, interacción y el trabajo colaborativo entre los estudiantes.





ABSTRACT

This survey focuses on the research of digital tools to enhance the teaching of Language and Literature in the 8th-grade level. The main objective is to analyze how these tools can be used to improve education in the classroom. The introduction sets the current context of education and highlights the relevance of technology in the classroom, supported by previous studies that demonstrate how digital tools increase the learning process.

The literature review explores key concepts related to education and technology, supported by previous research that shows the improvement of learning through digital tools, and gives us examples of how these tools can be used to improve learning.

The methodological design of the investigation combines quantitative and qualitative methods. Surveys were conducted to students to assess their interest in using digital tools into the classroom, and interviews were conducted with teachers to understand their willingness to use these tools, although they do not know how to apply them.

The results revealed that the majority of students showed interest in the use of digital tools in the classroom. Teachers lack knowledge about how to incorporate them into the didactic process.

The proposal offers us a teaching strategy based on the need to improve student learning and prepare them for a digitalized environment. It is based on a pedagogical approach and the careful selection of tools in accordance with the objectives and content of the language and literature subject.

The evaluation of the proposal by experts in the disciplines involved is considered highly feasible to improve the teaching-learning process in the Language and Literature subject, since it meets the proposed research objectives; Furthermore, it is relevant, functional and promotes motivation, interest, interaction and collaborative work among students.





ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
Presentación y contextualización.....	1
Justificación.....	1
Planteamiento del problema.....	3
Precisión del tema.....	4
Objeto de investigación.....	4
Objetivo general.....	4
Preguntas científicas.....	4
Objetivos específicos.....	5
Métodos de investigación.....	6
Población y muestra.....	7
Tipo de investigación.....	7
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	8
Contenido de los capítulos.....	9
CAPÍTULO I: FUNDAMENTOS TEÓRICOS.....	10
1. Proceso de enseñanza de Lengua y Literatura.....	10
Enfoque comunicativo en la enseñanza de Lengua y Literatura.....	13
2. Proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura.....	14
3. Estrategia didáctica	17
4. Herramientas digitales.....	17
La tecnología en la educación.....	23
Herramientas digitales	25





Herramientas digitales como una posibilidad áulica y su marco legal.....	26
Herramientas digitales para la enseñanza de la Lengua y Literatura.....	28
Competencias digitales de Lengua y Literatura.....	29
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....	32
Enfoque y método de investigación.....	32
Alcance de la investigación.....	33
Métodos y técnicas empleadas.....	34
Entrevista.....	34
Observación áulica.....	35
Análisis de documentos.....	36
Encuesta a estudiantes.....	37
Resultados.....	38
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALORACIÓN DE LA PROPUESTA.....	54
Presentación.....	54
Antecedentes y fundamentos.....	54
Justificación.....	56
Objetivo general de la propuesta.....	57
Objetivos específicos.....	57
Características de la propuesta.....	57
Metodología utilizada para la propuesta.....	58
Beneficiarios de la propuesta.....	59
Tipo de propuesta.....	60
Propuesta.....	61





Modelación de clases.....	78
Valoración de la propuesta.....	86
Análisis de factibilidad.....	88
CONCLUSIONES.....	89
RECOMENDACIONES.....	90
BIBLIOGRAFÍA	
ANEXOS	





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Uso de herramientas digitales.....	38
Tabla 2: Utilización de las herramientas Tics.....	39
Tabla 3: Frecuencia para leer en páginas de internet.....	41
Tabla 4: Propio blog.....	42
Tabla 5: Medios audiovisuales.....	44
Tabla 6: Herramientas interactivas.....	45
Tabla 7: Herramientas digitales para fortalecer el aprendizaje.....	47
Tabla 8: Evaluación mediante herramientas digitales.....	48
Tabla 9: Herramientas digitales para el proceso enseñanza-aprendizaje.....	49
Tabla 10: Redes sociales.....	51
Tabla 11: Estrategia didáctica utilizando herramientas digitales.....	61
Tabla 12: Modelación 1 plan de clase	79
Tabla 13: Modelación 2 plan de clase.....	81
Tabla 14: Modelación 3 plan de clase.....	83
Tabla 15: Especialistas de la valoración.....	86
Tabla 16: Evaluación del criterio de especialistas.....	87





ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Uso de herramientas digitales	38
Figura 2: Utilización de las herramientas Tics.....	40
Figura 3: Frecuencia para leer en páginas de internet.....	41
Figura 4: Propio blog.....	43
Figura 5: Medios audiovisuales.....	44
Figura 6: Herramientas interactivas.....	46
Figura 7: Herramientas digitales para fortalecer el aprendizaje.....	47
Figura 8: Evaluación mediante herramientas digitales.....	48
Figura 9: Herramientas digitales para el proceso enseñanza-aprendizaje.....	50
Figura 10: Redes sociales.....	52





LISTADO DE ANEXOS

ANEXO 1: Entrevista dirigida a docentes de Lengua y Literatura

ANEXO 2: Entrevista dirigida a autoridades

ANEXO 3: Encuesta dirigida a estudiantes de Octavo Año

ANEXO 4: Ficha de observación de clase

ANEXO 5: Registros de Calificaciones

ANEXO 6: Ficha de criterios de selección de expertos

ANEXO 7: Rúbrica para la validación de la propuesta

ANEXO 8: Tabla de valoración





INTRODUCCIÓN

Presentación y contextualización

En la actualidad el desafío para elevar la calidad de la educación exige el uso asertivo de la tecnología para el proceso de enseñanza-aprendizaje; no cabe duda que el internet y lo digital aproximan al individuo al conocimiento. En el campo educativo, las herramientas digitales ofrecen una serie de ventajas que conducen a un aprendizaje significativo, la comunicación, la investigación y la solución a problemas prácticos en el ejercicio de la actividad académica; contribuyendo así al perfil de salida del estudiante que se desea alcanzar, como es su desarrollo personal, su capacidad ética, crítica, la comunicación asertiva, la resolución de problemas en los diferentes ámbitos de la vida del ser humano.

La enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura es vital en la formación integral de los educandos, por cuanto esta asignatura es la base para todos los demás aprendizajes, quien sabe leer y escribir puede ir adquiriendo un cúmulo de conocimientos para la vida. Además, son herramientas fundamentales para la interacción social, la comunicación y la expresión de los estudiantes.

En lo que respecta al uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta asignatura es marcado el grado de complejidad y problemas que muestran los estudiantes de Octavo Año en el aprendizaje de la misma al no aplicar dichas herramientas, que tantos beneficios ofrecen a la educación, como es impulsar al desarrollo de las destrezas (escuchar, hablar, leer y escribir), despertar el interés, motivación, desarrollo del pensamiento crítico, etc.

Justificación del problema

La educación en Lengua y Literatura es fundamental no solo para el desarrollo de habilidades de comunicación efectiva, sino también para fomentar el pensamiento crítico, el análisis, la reflexión, la comprensión del mundo actual y la cultura. Lamentablemente los métodos tradicionales de enseñanza de estos contenidos son poco atractivos para una generación de jóvenes inmersos en un mundo tecnológico y digital; y esa falta de interacción significativa con



su realidad digital lleva al desinterés, poca motivación y colaboración en el proceso de enseñanza-aprendizaje y limita la calidad de educación.

Ante esta situación, surge la necesidad de investigar y valorar de qué manera las herramientas digitales pueden ser aprovechadas de forma efectiva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y la Literatura en el Octavo Año de Educación General Básica, aprovechando la disponibilidad de recursos digitales, intentar comprender y criterios de selección sobre cuáles son las herramientas más apropiadas y la manera de integrarlas en el currículo, estas herramientas son fundamentales para el ámbito educativo.

La presente investigación es de gran importancia para la institución educativa, por cuanto posibilita un estudio indagatorio, que facilita identificar la problemática y a la vez aportar con una posible solución; como es la aplicación de una estrategia didáctica con la aplicación de herramientas digitales que favorezcan el interés, la motivación, el desarrollo de las destrezas de Lengua y Literatura, tan necesarias para la formación integral de los estudiantes.

Para poder fundamentarla se han revisado y analizado diferentes estudios anteriores tanto a nivel nacional e internacional, sobre cómo mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura con la aplicación de las Tics. En el campo educativo, varios autores coinciden que aplicar herramientas digitales favorece el desarrollo de destrezas, el aprendizaje activo, colaborativo y significativo.

Investigadores como Ballester (2015), Blasco (2016), Soto (2018), Medina (2019) presentan las insuficiencias de los estudiantes en el desarrollo de las destrezas de Lengua y Literatura, la evolución de la asignatura, las dificultades de aprendizaje, el bajo rendimiento académico; así como también, la importancia de la utilización de herramientas tecnológicas para mejorar el nivel de aprendizaje y rendimiento de los estudiantes.

A nivel nacional tenemos los estudios de Chica (2015), Salazar (2019), Poaquizza (2021), Padilla (2021), Masías (2022); cuyos principales aportes son:

Recomendar el uso adecuado de los tics para mejorar el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, proponer la aplicación de herramientas digitales para un aprendizaje significativo, activo, creativo y participativo.

Lo hasta aquí manifestado confirma que en el Octavo Año no se aplican herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje lo cual se evidencia con la revisión del currículo, la planificación, evaluaciones, la observación áulica, la aplicación de encuestas y entrevistas, provocando como consecuencias bajo rendimiento de los estudiantes según se observa en los registros de calificación desde el año lectivo 2018-2019, 2019.2020. En este estudio exploratorio realizado en el colegio Maximiliano Rodríguez de la parroquia de Pózul, cantón Celica, se determinó el insuficiente desarrollo de destrezas (leer, escribir, hablar y escuchar) en la asignatura de Lengua y Literatura, se detectó problemas de aprendizaje, bajo rendimiento académico de los estudiantes que ingresan al Octavo Año de EGB, poco interés en el cumplimiento de tareas, no se preparan para lecciones, pruebas, no hay trabajo activo en clases, no se desarrollan las destrezas básicas de la asignatura, alumnos desmotivados.

Todo lo antes expuesto es resultado de la contradicción existente entre las dificultades de falta de motivación, interés por la asignatura de Lengua y Literatura, el insuficiente desarrollo de las destrezas, falta de motivación, no se desarrolla el pensamiento crítico y la necesidad de elevar el aprendizaje significativo y por ende el rendimiento académico de los estudiantes de Octavo Año.

El presente estudio se realizó con los estudiantes de Octavo Año de EGB del colegio Maximiliano Rodríguez de la parroquia de Pózul, cantón Celica, en donde se pudo apreciar que el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura es prácticamente nulo, los adolescentes de este curso presentan muchas dificultades en el dominio de las destrezas de la asignatura. Por su parte, a los docentes se les dificulta el uso de las Tics; si bien es cierto existe un centro de cómputo, un buen número de computadoras, Tablet; su uso es muy esporádico.

Los argumentos antes expuestos constituyen la base para plantear el siguiente problema científico:

Planteamiento del problema.

En el ámbito educativo existen diferentes problemas que se han ido agravando con el pasar de los tiempos, entre ellos está las dificultades en el aprendizaje de los estudiantes en las distintas

áreas de estudio, muy en especial en Lengua y Literatura, asignatura que requiere que el docente aplique estrategias didácticas digitalizadas que influyan de manera positiva en la estructura mental de los estudiantes. Por cuanto una enseñanza exclusivamente teórica impide que las destrezas de esta asignatura se logren en un cien por ciento. Se hace prioridad entonces, una propuesta innovadora que solucione el problema, guiando de manera eficaz el proceso formativo de los estudiantes y por ende poder lograr la motivación, el interés, el desarrollo del pensamiento crítico, un aprendizaje significativo, colaborativo, una educación de calidad y calidez.

Los argumentos antes explicados constituyen la base para plantear el siguiente problema científico, el mismo que se define en una pregunta de investigación.

¿Cómo mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en el Octavo Año del colegio Maximiliano Rodríguez, aplicando herramientas digitales?

Precisión del tema

Herramientas digitales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura del Octavo Año del colegio Maximiliano Rodríguez.

Objeto de la investigación.

El proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura

Objetivo general: Elaborar una estrategia didáctica que incluya la utilización de herramientas digitales para mejoren el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura del Octavo Año de EGB del colegio Maximiliano Rodríguez.

Preguntas científicas:

Se partió de las siguientes preguntas científicas

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos necesarios para la aplicación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura?

2. ¿Cuál es la situación actual en relación a la aplicación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Octavo Año de EGB del colegio Maximiliano Rodríguez?
3. ¿Qué herramientas digitales son más adecuadas para el desarrollo de destrezas y mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de EGB del colegio Maximiliano Rodríguez?
4. ¿Cómo valorar la factibilidad de la estrategia didáctica con aplicación de herramientas digitales, propuesta para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en Octavo Año de EGB?

La aplicación efectiva de la estrategia didáctica que utilice herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en el Octavo Año de Educación General Básica mejora la motivación de los estudiantes y el rendimiento académico, ya que promueve el aprendizaje activo, participativo, contextualizado, fomenta el desarrollo del pensamiento crítico, de las destrezas: hablar, escuchar, leer y escribir de forma competente e interactiva. Entonces, con la aplicación de la estrategia didáctica se obtendrá un mejor aprendizaje en los estudiantes de Octavo Año en la asignatura de Lengua y Literatura. Se presentan dos variables: la dependiente es mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de Octavo año en Lengua y Literatura; y la independiente la aplicación de la estrategia didáctica con el uso de herramientas digitales que mejoren el aprendizaje de los estudiantes de Octavo Año en dicha asignatura.

Objetivos específicos de la investigación.

1. Determinar los fundamentos teóricos necesarios para la aplicación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.
2. Identificar la situación actual en relación a la aplicación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Octavo Año de EGB del colegio Maximiliano Rodríguez.

3. Diseñar una estrategia didáctica para la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua y la literatura aplicando herramientas digitales
4. Valorar la factibilidad de la estrategia didáctica propuesta para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en Octavo Año de EGB, a través de criterios de expertos.

Métodos de investigación:

Los métodos que se utilizaron durante la investigación están enmarcados en el nivel teórico, empírico, matemático y estadístico. En relación a los teóricos se aplicaron el analítico sintético, para el análisis de los principales estudios teóricos que fundamentan el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos esenciales de Lengua y Literatura y el desarrollo de destrezas básicas de la asignatura; el histórico lógico, con el fin de analizar la evolución histórica de la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura y las herramientas digitales; y, el inductivo deductivo, para el análisis coordinado entre la teoría del objeto de estudio y la investigación de campo; partiendo de varias fuentes bibliográficas, la interpretación de resultados obtenidos con la aplicación de diferentes instrumentos. La valoración de dichos resultados, hasta llegar a establecer conclusiones y recomendaciones que mejoren la problemática en estudio.

En relación a los métodos empíricos se aplicó el análisis de documentos; la observación de clases para diagnosticar herramientas digitales utilizadas por los docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura, así como los métodos aplicados en el proceso; la entrevista a autoridades y docentes para recoger criterios y puntos de vista en relación al problema de investigación; la encuesta a estudiantes muy útil para diagnosticar estrategias y herramientas utilizadas por docentes de la asignatura. Todas estas técnicas a la vez permitieron recabar opiniones sobre lo que se debe hacer para mejorar tanto el aprendizaje como el rendimiento académico de los estudiantes. Por último, se utiliza el criterio de expertos para valorar la factibilidad de la estrategia didáctica aplicando herramientas digitales para el fortalecimiento del proceso



enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura y mejorar el aprendizaje y rendimiento escolar.

Y finalmente, los métodos estadísticos, para tabular la información obtenida con la aplicación de instrumentos de investigación, elaboración de tablas, gráficos, barras; y, los matemáticos, para realizar operaciones básicas ‘con precisión y exactitud.

Es una investigación aplicada por cuanto se diseñó una propuesta didáctica dirigida a maestros con la utilización de herramientas digitales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, la misma que fue valorada a través del criterio de expertos asignados mediante una ficha de selección con indicadores como: título, años de experiencia, actualización, trayectoria profesional, manejo de herramientas, entre otros; quienes a su vez para valorarla aplicaran una rúbrica prediseñada por las investigadoras.

Población y muestra.

Se cuenta con una población de 110 estudiantes de educación general básica superior (octavo, noveno, décimo) y 12 profesores que trabajan en este nivel, el Rector y Tutor de curso. La muestra es de 35 estudiantes de Octavo Año de EGB y 2 profesores de Lengua y Literatura y Rector.

Tipo de investigación

Esta investigación de enfoque cuantitativa y cualitativa, cuantitativa por cuanto permitió explorar experiencias y actitudes de los docentes y estudiantes en relación al uso de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura, lo cual se determinó al realizar las encuestas abiertas que permitieron recopilar datos cualitativos sobre sus opiniones, desafíos y beneficios percibidos. Cuantitativa porque luego de su aplicación permitirá medir el impacto de las herramientas digitales en el rendimiento académico y logro de los aprendizajes y evidencias de trabajos realizados por los estudiantes utilizando este tipo de herramientas.

Además, es descriptiva porque la información se recopila del contexto sin cambiarlo o manipularlo, se fundamenta en la observación, encuesta, entrevista que nos condujeron al análisis



de datos reales en relación al tema; y, aplicada porque busca la solución de un problema, para ello se planteó una propuesta didáctica dirigida a maestros para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura que incluya la utilización de herramientas digitales.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

Al realizar esta investigación con una asignatura y curso específico, se determinan los fundamentos teóricos necesarios para la aplicación de la estrategia didáctica eficaz con el uso de herramientas digitales, dirigida a los docentes y que les permite mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Octavo Año en la asignatura de Lengua y Literatura; constituye una prioridad la utilización de estos recursos multimedia enriquecedores para el aprendizaje de la asignatura en relación a las destrezas y mejorar el desempeño docente, despertar el interés, compromiso y motivación de los estudiantes por la asignatura, desarrollar la creatividad, criticidad y participación activa de los estudiantes;

La presente investigación busca también el desarrollo de destrezas de la Lengua y la Literatura en el Octavo Año de Educación General Básica, los resultados permiten favorecer el aprendizaje activo y significativo gracias a los grandes beneficios que ofrecen las herramientas digitales.

Importante porque es una investigación que está inmersa en el sistema educativo y el desarrollo de las destrezas de Lengua y Literatura, existe la necesidad de involucrar a los estudiantes en el manejo de la tecnología, ya que se vive en una era de transformación que está marcada por el crecimiento de la tecnología digital, que busca potenciar el desarrollo comunicativo, intelectual, el interés y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Es novedosa por cuanto se utiliza una variedad de herramientas digitales para cada una de las etapas del proceso educativo, en relación a objetivos, destrezas, contenidos, momentos de la clase e interdisciplinariedad, además, porque se enseña a los estudiantes no solo contenidos de Lengua y Literatura, sino también habilidades de alfabetización digital, preparando a los estudiantes para un mundo cada vez más digitalizado; evaluar y proporcionar retroalimentación sobre el trabajo de los estudiantes en tiempo real, es una novedad significativa, ya que automatiza procesos que

anteriormente requerían una intervención humana; así también accesibilidad y distribución gratuita de materiales educativos y más innovaciones pedagógicas.

Además, es importante resaltar que esta investigación tiene viabilidad y oportunidad, ya que es una herramienta didáctica útil para impulsar cambios en mejora del sistema educativo, será beneficiosa para futuras investigaciones; y principalmente un apoyo a profesores de Lengua y Literatura, autoridades y para los estudiantes, que, en sí son los destinatarios y beneficiarios directos, al lograr que las actividades sean motivadoras, interactivas, con la ayuda de herramientas digitales. Existen además indicadores para el funcionamiento de la propuesta por cuanto la institución tiene disponibilidad tecnológica, internet, conocimiento digital, predisposición al cambio, deseos de participación y colaboración.

Contenido de los capítulos.

La presente investigación tiene la siguiente estructura: una introducción que abarca justificación, problema de estudio, planteamiento de preguntas de investigación, objetivo general, objetivos específicos, el diseño metodológico se presenta población y muestra, preguntas de investigación, variables, métodos de investigación y los resultados previstos. Seguida de tres capítulos distribuidos de la siguiente manera: capítulo I, fundamentos teóricos en relación a las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura. Capítulo II, metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico. Capítulo III, presentación y valoración de la propuesta. Se culmina con la elaboración de conclusiones y recomendaciones, que surgen en el desarrollo de la investigación, siempre encaminadas al mejoramiento de la calidad de educación, rendimiento escolar de los estudiantes y de gran valor para posteriores investigaciones.

CAPITULO I. FUNDAMENTOS TEÓRICOS EN RELACIÓN A LAS HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA

En este primer capítulo se pretende dar respuesta al primer objetivo específico de investigación, referente al diseño teórico sobre las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura. Este comprende entonces el marco teórico que abarca antecedentes, basamento teórico, basamento legal y la contextualización en relación al aprendizaje de la asignatura en mención, su importancia, las destrezas; así como también, lo relacionada a las herramientas digitales, generalidades, tipos, importancia de su aplicación en el proceso educativo. En sí, todos los referentes teóricos, legales, conceptuales que sustenten y guíen el proceso investigativo del presente estudio.

1. Proceso de enseñanza de Lengua y Literatura

El proceso de enseñanza de Lengua y Literatura es básico para el desarrollo de habilidades lingüísticas, comunicativas y literarias de los estudiantes, por cuanto esta asignatura los prepara para la interacción social, la formación en competencias comunicativas; al ser el hombre un ser social, la lengua e idioma son su fundamento; el proceso implica una serie de enfoques que buscan fomentar la comprensión, apreciación, expresión y aprendizaje de la asignatura, que es básico para el aprendizaje de todas las demás asignaturas.

Según Córdova et al. (2020) La asignatura de Lengua y Literatura tiene la gran responsabilidad de planificar y aplicar métodos y estrategias educativas que fomenten el crecimiento de habilidades y competencias de manera eficaz; así como también, permitir a los estudiantes que puedan desarrollar sus habilidades de comunicación que le faciliten la interrelación y participación activa en otras asignaturas en las cuales son determinantes los procesos de lectura, comprensión y escritura. Para ello estos autores proponen utilizar tres aplicaciones digitales como estrategias alternativas para mejorar e innovar la

metodología de enseñanza en un entorno más dinámico y propicio para el aprendizaje y apropiación de conocimientos.

Por su parte Pinto (2020) manifiesta que: La lengua abarca aspectos de la comunicación, por ello, al enfocarlo en el ámbito de enseñanza, se debe priorizar el desarrollo de habilidades y conocimientos, que le permitan a la persona y/o individuo, comprender y producir mensajes lingüísticos de manera eficiente y satisfactoria. Por esa razón, no solo se debe priorizar la enseñanza de aspectos lingüísticos, como escuchar y hablar sino también la parte de la literatura como es leer y escribir. (p. 17)

Autor que propone una guía didáctica de estrategias para la enseñanza de Lengua y Literatura que aseguren un aprendizaje efectivo y permita al estudiante convertirse en un comunicador eficiente para comprender y participar en su entorno social.

También es importante el aporte de: Espinoza et al. (2021) plantea que la asignatura de Lengua y Literatura posee un nivel considerable de complejidad, por lo tanto, la enseñanza exige una reestructuración y enfoque de procesos más eficaces que fomenten en los estudiantes habilidades de información, comunicación, pensamiento crítico, la utilización de metodologías activas en las cuales los estudiante se convierta en el constructor de su propio aprendizaje; para lograrlo los autores proponen una estrategia educativa del aula invertida para la enseñanza de esta asignatura, en la cual a su vez se observa que incentivan la utilización de las tics.

El castellano tuvo su origen de la evolución del latín, lengua oficial del antiguo Imperio Romano más la influencia de diferentes pueblos, idiomas y culturas presentes en la Península.

La Literatura por su parte es una forma de expresión estética, cuya enseñanza se fundamenta en la historia de cada país. En el caso de nuestro país se divide en cuatro períodos: pre colonial, colonial, independencia y república. El sistema educativo en Ecuador está reglamentado por el Ministerio de Educación, y existen centros educativos

públicos y privados en lengua hispana o bilingüe intercultural para los pueblos autóctonos, siendo la enseñanza gratuita y obligatoria.

La enseñanza de la Literatura actualmente tiene el reto de crear una nueva representación estable de la educación literaria que responda a las expectativas de las funciones literarias en el marco de la formación de ciudadanos activos y creativos con el uso de un lenguaje asertivo para la comunicación. Este proceso histórico de la enseñanza de la lengua española, ha tomado diferentes nominaciones, así: se le conocía con el nombre de Gramática, Castellano, Literatura, Lenguaje y Comunicación, y actualmente Lengua y Literatura.

Siendo así entonces, la Lengua y la Literatura está presente en la vida del ser humano desde los inicios del sistema educativo, ayuda a las personas a superarse en diferentes ámbitos, a través de la literatura se puede representar la realidad oculta de cada ser y de la sociedad; poniendo de manifiesto la importancia de la lectura como elemento informativo y forjador de conocimientos. La Literatura se ha convertido en un punto sensible a la relación entre expectativas y cambios sociales, por medio de ella se institucionaliza la cultura a través de la construcción de un imaginario colectivo, como consecuencia de la realidad social expuesta en las diferentes obras literarias. Es importante mencionar que una sociedad alfabetizada y escolarizada genera cambios significativos en la enseñanza de la Literatura, ya que generalmente se ha visto desprotegida de su identificación ideológica en referencia a la lengua escrita por ello surge la necesidad de redefinir la competencia literaria exigible a todos los ciudadanos.

La evolución de las sociedades ha generado la necesidad de mejorar la enseñanza de la Lengua y el desarrollo de las múltiples funciones que cumple en relación a las destrezas de leer, escuchar, hablar y escribir para enfrentar los retos del presente siglo. Los cambios producidos en el currículo han causado un impacto evidente en el modo de concebir su enseñanza y en los instrumentos para hacerlo. Además, para comprender dicho proceso es importante analizar aspectos que lo dinamicen, con el fin de plantear

acciones que permitan mejorar aquellas debilidades que están limitando el aprendizaje significativo.

El enfoque comunicativo en la enseñanza de Lengua y literatura

Se define a la Lengua y Literatura como el arte de escribir, hablar, leer y escuchar de forma integrada, una vía de expresión donde se desarrollan todas estas destrezas, esta enseñanza es flexible y permite la interacción activa con las diferentes herramientas digitales para la búsqueda y selección de información relevante de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, con la finalidad de alcanzar conocimientos y destrezas, así como para la utilización en la producción de textos orales y escritos, para fomentar la lectura creativa, la producción literaria, la gramática y la ortografía.

Según Espinoza y Cortez (2019): El Enfoque Comunicativo es una propuesta didáctica para la enseñanza de las lenguas y de la literatura, que subraya como objetivo esencial de esta educación lingüística y literaria la mejora de dicha competencia comunicativa de los alumnos” es decir, de su capacidad para comprender y producir enunciados adecuados con intenciones diversas de comunicación en contextos comunicativos heterogéneos. (p. 13)

El enfoque comunicativo se centra en el desarrollo de habilidades de comunicación auténtica que facilite el aprendizaje y la interrelación con los demás. Se interesa también por la planificación curricular para la enseñanza de la Lengua y la Literatura en los diferentes niveles educativos, fundamentados principalmente en el trabajo colaborativo, la interacción, la utilización de la lengua como un medio de comunicación y aprendizaje.

Se busca que los estudiantes desarrollen la competencia comunicativa que les facilita el desenvolvimiento adecuado y eficaz en los diferentes ámbitos, permitiendo su interrelación a través de las redes sociales (Tik-tok, WhatsApp), de manera individual y en público con facilidad y eficiencia.

Al aparecer las pedagogías activas se presenta la necesidad de aplicar estrategias para incentivar la participación activa de los estudiantes. Un enfoque que pretende además que la educación gire en torno al estudiante, busca convertirlos en sujetos activos,

participativos, constructores de sus propios conocimientos de acuerdo a la realidad de su entorno por medio de la observación, la experiencia y la práctica.

2. *Proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura*

(Gamboa, 2015, como se citó en Arroyo et al. 2020, pág. 265) “promover estrategias didácticas de aprendizaje creativo conlleva a que el estudiante tenga la oportunidad de desarrollar conocimientos en contexto de acuerdo a su estilo de aprendizaje” Para lograr mejorar el aprendizaje Arroyo propone una estrategia didáctica para el aprendizaje creativo de Lengua y Literatura mediante la herramienta Powtoon.

Durante el proceso de aprendizaje, es posible el empleo de una variedad de técnicas y métodos de enseñanza. Sin embargo, por reiteradas ocasiones se los utiliza de manera empírica y no adecuada; ya sea por falta de conocimiento, actualización, capacitación e interés (Guamán, 2017). En ello se basa la autora para proponer el uso de métodos y técnicas activas para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura, que sirven positivamente para el desarrollo de las destrezas tan necesarias en la vida del individuo.

Es importante destacar lo que en sí significa aprendizaje, para ello se toman aportes de algunos autores.

Según Orozco & Hidalgo (2023), “el aprendizaje es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores, esto como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación” (p. 49).

El aprendizaje es un proceso mediante el cual se adquiere en forma continua nuevos conocimientos, destrezas, habilidades y valores a partir del estudio, la imitación, la repetición, la experiencia y reflexión, de tal forma que se pueda estar preparado para enfrentar los retos y transformaciones de la vida de forma efectiva, así como también modificar la forma de actuar tomando en cuenta diferentes puntos de vista en base a los conocimientos adquiridos

Aprendizaje significativo: “El aprendizaje significativo es el elemento central del proceso de enseñanza y aprendizaje donde el educando aprende los contenidos cuando es capaz de analizar e interpretar su significado” (Moreira y Beltron, 2021, p. 4).

Para Baque y Portilla (2021): El aprendizaje significativo tiene la ventaja de que los estudiantes se vuelven muy participativos debido a que emiten sus propios criterios para formular uno nuevo, bien puede ser en conjunto con el docente o entre compañeros para seguidamente ser revisado. Este proceso es interactivo e integrador porque involucra al estudiante con los diferentes temas desarrollados en las clases. Además, la conceptualización de los contenidos de estudio es más fácil debido a que los estudiantes deducen de que se trata determinado tema, relacionando estos conocimientos con lo que acontece en su vida cotidiana, adquiriendo un aprendizaje que difícilmente se olvide. (p. 81)

Es la forma de demostrar los conocimientos adquiridos con el uso de nuevas metodologías y estrategias idóneas para generar conocimientos nuevos que los puede compartir de manera teórica y práctica.

El aprendizaje es significativo cuando el nuevo conocimiento parte del conocimiento previo que tiene el estudiante, de su experiencia y del contexto en el cual se desenvuelve y una vez adquiridos lo puede aplicar de manera adecuada y efectiva en toda situación que se le presente; no es un aprendizaje fugaz y superficial, sino un aprendizaje duradero, profundo, que sirve en situaciones reales de la vida. Para alcanzar este tipo de aprendizaje es necesario motivar al estudiante, su interés personal, incentivar su participación, la creatividad, criticidad, reflexión.

Participación activa: “la participación activa durante la jornada de clase es una estrategia que los docentes utilizan para fomentar un aprendizaje activo y significativo con el fin de beneficiar a sus estudiantes en relación a su nivel de confianza” (Tirado & Chicaiza, 2020, p. 2).

La participación activa consiste en la acción de empoderar e involucrar a los estudiantes para que participen activamente en el proceso de construcción de sus

aprendizajes, de manera constante, firme y duradera. Este enfoque educativo, aclara que el proceso de enseñanza-aprendizaje requiere de la predisposición mental, un compromiso consciente para ser promotores, protagonistas del proceso, participar en toda acción que éste requiera tanto dentro como fuera del aula.

La predisposición del ser humano para adquirir conocimientos que le permitan participar en la toma de decisiones para mantener una sana convivencia en la sociedad en la que se desenvuelve, al tratar en el ámbito educativo es la forma participativa de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje desde diferentes perspectivas.

La motivación observada desde un punto etimológico es la combinación de dos palabras, motivo y acción. Por lo mismo se entiende que, es el motivo o razón que se toma para realizar ciertas acciones con el fin de llegar a una meta. (Vargas, Llanga, 2019)

Es la capacidad que se tiene cada persona para interesarse por diferentes aspectos que motiven la interacción en el aprendizaje, es decir es el gusto por desarrollar ciertas actividades o acciones que conduzcan a cumplir un objetivo determinado.

La motivación es una base fundamental en la educación, ya que al estar motivado el estudiante se interesa, se siente comprometido y pone todo su esfuerzo y energía para alcanzar sus metas y al lograrlo se siente satisfecho alcanzando así un aprendizaje de calidad.

Es necesario conocer que no existe una estrategia mágica para alcanzar dicha motivación, es por ello que los maestros deben concentrar todos sus esfuerzos para lograr motivar a sus estudiantes: crear un entorno favorable, relacionar el contenido con la vida real, determinar objetivos claros y alcanzables, promover la autonomía, la colaboración, actividades atractivas, utilizar las herramientas digitales y muchas más estrategias necesarias para alcanzar esa motivación tan necesaria para el aprendizaje significativo.

3. *Estrategia Didáctica*

A nivel general, una estrategia es un camino o un plan de acción elaborada para alcanzar un objetivo de manera eficiente, son de gran importancia para tomar decisiones en busca de mejorar un determinado campo.

En el ámbito educativo una estrategia consiste en el conjunto de acciones diseñadas para el logro de objetivos educativos, como son el aprendizaje significativo, activo, participativo y de calidad.

La estrategia didáctica por su parte es un enfoque generalizado o plan establecido para lograr objetivos educativos específicos en el ámbito de enseñanza y aprendizaje. Constituye un conjunto interrelacionado de acciones pedagógicas y actividades educativas, que en base a métodos, técnicas y recursos facilitan lograr los aprendizajes significativos.

De allí que la elección de una estrategia didáctica depende del contenido del curso, los objetivos de aprendizaje que se persiguen, las destrezas que se desea lograr, las necesidades individuales de los estudiantes. Y por su parte a los docentes este tipo de estrategias les permite crear experiencias de aprendizaje atractivas, efectivas y significativas.

4. *Herramientas digitales*

Uno de los desafíos de la educación es responder a las demandas de la sociedad actual globalizada y tecnológica; es necesario aplicar nuevas estrategias que permitan que el ambiente en el aula se vuelva más atractivo e interesante. para ello es prioritario el uso adecuado de las diferentes herramientas digitales que favorezcan la construcción del conocimiento, el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes. Más aún si se trata de la Lengua y Literatura base en el desarrollo del saber y la comunicación.

Según Ballester, P (2016), “La integración de las TIC (tecnologías de la información y comunicación) dentro del currículo de Lengua castellana y Literatura supone una

necesidad dentro de la sociedad actual debido a las características de la misma” (p.1). Quien propone la incorporación de las Tics en la enseñanza de la lengua.

En el estudio de Blasco (2016) entre otros aspectos se destaca, que el uso de herramientas digitales tiene un impacto positivo en el aprendizaje de Lengua y Literatura al mejorar la motivación y participación de los estudiantes, así como el desarrollo de habilidades lingüísticas, literarias y digitales. Se destaca la importancia de adaptar las estrategias pedagógicas y las herramientas digitales a las necesidades y características de los estudiantes y del entorno digital actual.

Las herramientas digitales educativas no son un tema nuevo, ellas han estado presentes desde hace décadas, lo cierto es que, con muy poca aplicación por una diversidad de razones, así: resistencia de docentes a enfrentar retos, falta de capacitación en el uso de este tipo de herramientas, la gran mayoría de instituciones no cuenta con los equipos tecnológicos necesarios para la aplicación de dichas herramientas.

Igualmente, la UNESCO (2017) destaca “los beneficios que ofrecen este tipo de herramientas en el ámbito pedagógico”

Por su parte, Ana Belén Soto (2018), en su artículo Enseñar literatura en lengua extranjera con herramientas digitales, afirma que: “la multiplicación de entornos digitales y virtuales ofrece una nueva manera de ver, comprender y representar el mundo que nos rodea” (p. 1). La autora propone utilización de herramientas digitales como posibilidades pedagógicas; de tal forma que el uso de estas herramientas se convierte en una motivación preponderante para los estudiantes, que transformen su manera de aprender y desarrollar habilidades básicas.

El estudio titulado “Uso de la tecnología en el aprendizaje de la Lengua y la Literatura Españolas” de Ana María Medina Rivera (2019) determinó que: el uso de herramientas digitales como los blogs, las redes sociales y los foros en línea desarrollan la motivación de los estudiantes y fomentan su participación activa en el aprendizaje. Además, se observó una mejora en la comprensión y producción de textos. La tesis de Soto concluye que las herramientas digitales facilitan el aprendizaje de Lengua y Literatura en los

estudiantes, ya que ellos se sienten motivados, facilita la comprensión, creatividad, el trabajo cooperativo, lo cual los conduce a un aprendizaje significativo que les sirva para la vida.

Según Chávez (2019): El conectivismo es un enfoque pedagógico que sí se aplica consecuentemente y de forma organizada, permite el empleo de las tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje, para obtener excelentes resultados, sin perder el horizonte de que el rol protagónico es de los estudiantes, las TIC solo son los medios o recursos que facilitarán y mediarán el acceso al conocimiento. (p. 211)

El conectivismo es una teoría de aprendizaje que centra su accionar en el mundo digital, el alumno aprende a partir de conexiones que existen en la red. Se combina el constructivismo y el cognitivismo para el nuevo aprendizaje en la era digital y la globalización. Es un tipo de aprendizaje complejo pero muy significativo, en donde se destaca la motivación, interacción, auto-organización, creatividad, cooperación y un gran desarrollo individual y social. Siemens (2004) plantea diversas perspectivas en el espacio, destacando el conocimiento y el proceso de aprendizaje.

El aprendizaje se puede adquirir en el entorno que nos desenvolvemos con el uso de estrategias, métodos y herramientas digitales que permiten obtener conocimientos nuevos aplicables al proceso de enseñanza aprendizaje, generando en el estudiante destrezas y habilidades que les permitan una comunicación más fluida en el ámbito educativo y en los diferentes campos donde conviven.

Gagné (1970) plantea la teoría del procesamiento de la información considera al hombre como un procesador de información, recibe información, codifica, almacena y utiliza. Al respecto (Castillo y Jiménez, 2019) dice: “Teoría Computacional, llamada también teoría del procesamiento de la información. Concibe la mente humana como una computadora, donde se procesa la información adquirida. Se considere a Robert Gagné como su gestor” (p. 7).

Esta teoría tiene como meta principal preparar a los estudiantes para abordar y resolver problemas de manera sistemática, desarrollando habilidades y competencias sólidas para

la vida y fomentar el pensamiento crítico y analítico. Es importante señalar que el ser humano es capaz de procesar gran información y que dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es el docente quien tiene que buscar las mejores estrategias para aprovechar el potencial que tienen los estudiantes y mucho más cuando se trata del uso de herramientas digitales que permiten elevar el aprendizaje en diferentes asignaturas.

Jean Piaget principal exponente de la teoría del constructivismo, la cual impulsa el aprendizaje activo, el individuo como actor y constructor del conocimiento y son precisamente las TIC las mejores herramientas para promover dicha construcción y le permitan fortalecer sus capacidades para mejorar el aprendizaje (Castillo y Jiménez, 2019). Además, Piaget al referirse a la motivación la define como la disposición del ser para adquirir conocimientos, como un deseo de comprender el mundo que le rodea.

El constructivismo es una teoría educativa centrada en el papel activo del estudiante, desarrollada por varios investigadores, se fundamenta en que el aprendizaje no se transmite pasivamente por un instructor; sino que el estudiante lo construye internamente valiéndose de sus experiencias y conocimientos previos. Resalta la construcción del conocimiento significativo personal y la importancia de la interacción social, un aprendizaje activo y reflexivo, fomenta la participación de los estudiantes y conecta los aprendizajes con la vida cotidiana y el contexto y una de las formas que facilita este alcance es precisamente la utilización de las herramientas digitales.

Según Fraiman (2021), “La propuesta habermasiana de la teoría de acción comunicativa es considerada como una teoría de la sociedad, fundada sobre la base de una teoría del lenguaje” (p. 2). Se fundamenta en la interacción o relación lingüística que existe entre las personas. Este enfoque ha sido aplicado para describir el modelo de comunicación que se establece a través de las páginas Web.

La comunicación es fundamental en la sociedad sin ella el ser humano estaría aislado e incomunicado, es por ello que hoy en día los jóvenes hacen uso de las diferentes herramientas digitales para mantenerse comunicados, razón por la cual los docentes

deben desarrollar las destrezas de lenguaje y comunicación en base al uso de la tecnología.

Por otra parte, también existen teorías y representantes del aprendizaje de Lengua y Literatura mediante herramientas digitales. La investigación en este campo continúa avanzando, y es importante seguir explorando nuevas formas de aprovechar las tecnologías digitales para mejorar el aprendizaje y la enseñanza. Entre esas teorías mencionaremos:

Jerome Bruner, psicólogo y pedagogo ha estudiado el uso de las herramientas digitales en la enseñanza de la Lengua y la Literatura, destacando la importancia de construir el conocimiento de manera más efectiva a través de la interacción, la experimentación y la resolución de problemas.

Jay David Bolter, este teórico del lenguaje y los medios, ha estudiado cómo las herramientas digitales pueden ser utilizadas para crear nuevos medios de comunicación y nuevas formas de literatura, enfatizando el valor de este tipo de herramientas en el proceso educativo para lograr el aprendizaje significativo.

Henry Jenkins, académico en sus investigaciones concluye cómo las tecnologías digitales están transformando la forma en que leemos y escribimos, así como la forma en que los medios de comunicación influyen en la cultura y la sociedad en general.

El tema de herramientas digitales en nuestro país no es un tema nuevo, existe incluso una normativa que lo sustenta; pero aún no es una realidad en la práctica, como lo afirma el estudio de Granda, D. (2019) Implementación de las Tics en el ámbito educativo ecuatoriano y otros autores que dice:

Ecuador cuenta con un marco normativo de la actividad educativa basada en las TIC; sin embargo, en la práctica se observa falencias a saber: insuficiente formación tecnológica con fines educativos de los docentes, poco uso y variedad de las TIC como materiales didácticos, desidia de docentes por el uso de las tecnologías digitales, persistencia de las metodologías de enseñanza y aprendizaje tradicionales,

por lo que la implementación de estas tecnologías en los procesos educativos de las diferentes enseñanzas aún es una tarea por cumplir. (p.7)

Al igual que en otros países en el nuestro existen investigadores como Chica de (2015), Poaquiza (2021), Padilla (2021), Masías (2022) sobre la temática, concuerdan en que el uso de herramientas digitales mejora el aprendizaje de Lengua y Literatura en Ecuador, al aumentar la motivación y la participación de los estudiantes y mejorar sus habilidades lingüísticas, literarias y digitales. También se destacan la necesidad de capacitación docente en el uso de tecnologías y la importancia de adaptar las herramientas digitales a las necesidades y características de los estudiantes y del entorno educativo.

Por su parte Salazar (2019) en su artículo titulado: Uso de las herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en los estudiantes, determina:

Que es necesario retro alimentar a los docentes a través de charlas, foros, conversaciones, y círculos para el uso inteligente de la tecnología; así propender a la correcta implementación de recursos de esta índole identificando sus estrategias, objetivos y los efectos en la enseñanza. (p, 7)

Uno de los beneficios principales en el uso de la tecnología, es que facilitan el trabajo docente, permitiendo una constante comunicación entre sus actores; la implementación de las TIC dentro y fuera del aula son necesarias para los estudiantes y a su vez se identifican como un instrumento de motivación, resultado que se puede alcanzar una vez que el docente se decide a innovar su práctica de enseñanza para evitar clases monótonas. De igual manera, se identifica que pese al dominio o no de herramientas tecnológicas por parte del cuerpo docente de la institución objeto de estudio, ellos mantienen una enseñanza tradicionalista, alejada del entorno real de la sociedad actual.

En nuestra provincia también existen algunos estudios relacionados con el tema de investigación, como Romero María, Ochoa Paúl, Ortiz Francisco (2017), BL Morocho Granda · 2022 coinciden en establecer entre sus conclusiones que las estrategias didácticas mediadas por tecnologías de la información y comunicación pueden mejorar

el aprendizaje de los estudiantes porque incentivan su participación, cooperación, motivación y aprendizaje significativo.

La tecnología en la educación.

El origen de la tecnología educativa puede rastrearse desde los años 40-50 con la utilización de los medios audiovisuales, luego en la enseñanza programada de los años 60-70, que busca la calidad y eficiencia de la enseñanza. Como creador se le atribuye a Burrhus Frederik Skinner, profesor de la universidad de Harvard en el año 1954, cuyas investigaciones formaron parte del conductismo, una corriente psicológica derivada del pragmatismo filosófico y el funcionalismo psicológico nacidos en Estados Unidos a principios del siglo XX. Corriente que concibe al aprendizaje primordialmente como la adquisición de un conjunto de estímulos del entorno, y las respuestas asociadas a dicho estímulo.

Esto sirvió de base para la enseñanza programada, que a su vez constituye los inicios de la tecnología educativa, la misma que en esa época estaba asociada al uso de instrumentos, máquinas, dispositivos electrónicos, medios audiovisuales; encaminados a facilitar la labor docente y a mejorar el rendimiento de los estudiantes; por cuanto se ofrece una educación más práctica y menos memorística, donde el estudiante va adquiriendo un rol preponderante, deja de ser un receptor para convertirse en un programador y auto instructor de su propio conocimiento, aunque continuaba el modelo conductista.

Esta tendencia de utilizar la tecnología educativa alcanzó un gran crecimiento en las décadas de 1960 y 1970, implementando equipos dentro del aula; se extendió por centros educativos de América Latina. Después de un largo y complicado proceso de críticas, conflictos de poderes, rechazos al cambio, se busca la adopción de soluciones a partir de la fundamentación teórica y científica; por los años 70-80 los medios de comunicación de masas, radio y televisión; posteriormente los años 80-90 presencia del vídeo y la enseñanza asistida por ordenador; y, a partir de los años 90 la implementación de las

nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Es entonces cuando se desquebraja un poco el paradigma conductista y se da paso hacia paradigmas más complejos, como el cognitivista, sociocultural, constructivista, que continúan presentes hasta nuestros días.

El concepto de tecnología educativa, por su parte ha experimentado diferentes transformaciones con el pasar del tiempo debido a la evolución de la ciencia y del desarrollo social.

Tecnología Educativa consiste en el uso de herramientas tecnológicas en el campo de la educación, las mismas que facilitan el acceso a la información y comunicación, la interactividad, la participación activa, el aprendizaje personalizado y colaborativo, el desarrollo de competencias tecnológicas y digitales tan vitales en este mundo digital y globalizado. Es primordial dar buen uso a la tecnología, direccionada a objetivos claros para maximizar sus beneficios optimizar el proceso enseñanza aprendizaje y mejorar la calidad de educación. En sí, la era digital ha cambiado notablemente aspectos de nuestras vidas sin dejar de lado a la educación, la cual se ha convertido en un factor determinante en el ámbito educativo para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es así que hoy en día la educación en línea ocupa un importan lugar para jóvenes y adultos que no han alcanzado la profesionalización, gracias a la accesibilidad, tiempo y costos que demanda para su ingreso.

Ventajas de la tecnología educativa.

La tecnología forma parte del desarrollo de la sociedad en diferentes ámbitos, uno de ellos es la educación razón por la cual tiene una serie de ventajas para alcanzar niveles de conocimiento adecuados para el desarrollo profesional.

- Facilita el aprendizaje a distancia y con horarios flexibles.
- Favorece la educación universitaria y la formación de adultos.
- Posibilita el interactuar y aprender desde diversas plataformas.
- Permite una educación más inclusiva.
- Se pueden personalizar las lecciones.

- Potencia las capacidades digitales del alumnado.
- Facilita la labor docente.
- Se hace un seguimiento individualizado del alumno.
- Representa un gran ahorro económico.
- Es más ecológico.
- Promueve la creatividad, el pensamiento crítico, la reflexión, etc.
- Facilita el aprendizaje significativo.
- Genera interdependencia en el aprendizaje.
- Aprendizaje interactivo y enriquecido.
- Variedad de información y recursos
- Favorece la motivación, el trabajo colaborativo y cooperativo.

Herramientas Digitales:

Las herramientas digitales dentro de la educación representan todo recurso, aplicación tecnológicos que facilitan y enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje; son herramientas que se valen de la tecnología para que los maestros ofrezcan una nueva forma de enseñar, de presentar la información, de interactuar con los estudiantes y el contenido, de tal forma que los estudiantes también apliquen una nueva forma de aprender, de adquisición conocimientos y habilidades de manera mucho más placentera, interesante, significativa; siempre y cuando sean utilizadas de forma efectiva y equilibrada, muy bien relacionada con los objetivos, contenidos, contexto y necesidades de los estudiantes.

Hoy en día las herramientas digitales juegan un papel importante en los diferentes campos sociales, políticos, económicos y educativo, las TIC permitieron la transformación en la creatividad y la comunicación asertiva tanto del docente como del estudiante, para lo cual se han creado una serie de herramientas que fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje, entre ellas podemos mencionar EdPuzzle, Blendspace, Google Drive, Genially, entre otras.

Las diferentes herramientas digitales se han convertido en una estrategia interactiva en las aulas de clase, deben ser utilizadas en conexión al currículo de tal manera que estudiantes y docentes se familiaricen con ellas, se proveen algunas prácticas existentes. El docente puede utilizar páginas web, WhatsApp, Facebook, Tik-Tok para enseñar algunas temáticas de su asignatura, los estudiantes pueden utilizar para obtener información precisa de manera inmediata. A la vez pueden desarrollar actividades de teórico prácticas, aula invertida, Aprendizaje Basado en Problemas, con el uso de algunas herramientas digitales: Genially, Canva, EdPuzzle, Bloggers, entre otras. Es así que paradigmas, estrategias, técnicas y métodos han tenido un gran impacto en el desarrollo tecnológico, generando aportes significativos en el proceso de enseñanza aprendizaje de manera equitativa para todos los niveles de educación.

Herramientas digitales como una posibilidad áulica y su marco legal:

Al considerar que la investigación se enfoca en el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura mediante la aplicación de herramientas digitales es importante hacer énfasis en los lineamientos que rigen el proceso educativo empezando por el nivel en el cual se manifiesta el derecho a la educación, en la Constitución de la República del Ecuador (2008), según el Art. 26.- de la sección quinta de Educación se establece que:

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. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (p.16)

Por otra parte, en la Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador (2020), según el Art.- 3 sobre los fines de la educación indica “la incorporación de la comunidad educativa a la sociedad del conocimiento en condiciones óptimas y la transformación del Ecuador en referente de educación liberadora de los pueblos” (p.14). Bajo este contexto se plantea la presente investigación, con el fin de mejorar el proceso educativo en la

institución seleccionada, e involucrar a la comunidad educativa en acciones innovadoras a nivel del uso y manejo de la tecnología.

Continuando con el análisis se puede evidenciar en el Currículo Priorizado con énfasis en competencias (2021), la importancia que le otorga a las competencias comunicacionales, matemáticas, socioemocionales y digitales que abarcan el pensamiento computacional y la ciudadanía digital.

Las competencias computacionales por su parte constituyen las habilidades requeridas para comprender y generar diferentes tipos de textos en cualquier situación comunicativa. Además, engloban las habilidades primordiales que facilitan a los hablantes realizar diversos actos de habla de una forma adecuada y fluida. El objetivo principal es lograr el uso efectivo del lenguaje mediante la escucha activa y la expresión ordenada y coherente de las ideas. De allí, la importancia de la lectura como fuente de información y estudio, que ayuda a la adquisición de habilidades esenciales en el desarrollo intelectual, humano y habilidades cognitivas, como: la reflexión, el pensamiento crítico, el análisis, creatividad y construcción de nuevos y eficaces conocimientos. La lectura y escucha activa de textos a su vez le permiten al receptor comprender y hacer efectiva las competencias comunicacionales.

Las competencias digitales entonces, engloban el pensamiento computacional, el mismo que implica el uso del pensamiento crítico para reconocer problemas, lograr definirlos y por consiguiente darles la solución requerida. Esto permite a las personas abandonar un papel pasivo como simples consumidores de la tecnología, sino que por el contrario se conviertan en analistas y creadores. Por otro lado, la ciudadanía digital se refiere a una serie de competencias que promueven el uso consciente, responsable, analítico y crítico del entorno digital en la sociedad en sus diversos ámbitos: educativo, cultural, político, económico, entre otros. Su finalidad es fomentar una participación dinámica, activa y participativa en la transformación social, basada en principios éticos, convivencia, respeto y práctica de nuestros deberes y derechos en el entorno digital.

De acuerdo a lo expuesto se puede apreciar la importancia legal de la presente investigación, porque se articula en el proceso educativo desde la perspectiva del derecho a la educación, y por ende en los subprocesos que la componen entre ellos: las competencias comunicacionales y digitales, las mismas que se deben desarrollar en las actividades escolares en los diferentes niveles educativos, con el fin de involucrar al estudiante en el mundo digital de manera activa y participativa.

Se tiene entonces, a las herramientas digitales como posibilidad áulica como un elemento didáctico que gracias a su evolución y habiendo el fundamento legal es necesario su uso y aplicación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, aprovechar lo que tenemos hoy; las redes sociales, escribir y postear en Facebook utilizar la gamificación poner la evolución del uso del libro a la computadora con la aplicación de estas y otras herramientas alcanzaremos la tan deseada educación de calidad

Herramientas digitales para la enseñanza de la Lengua y la Literatura;

Las herramientas digitales son recursos importantes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en todas las áreas de estudio en especial Lengua y Literatura ya que proporcionan grandes beneficios si se aplican de manera adecuada, desarrollando competencias digitales y fortaleciendo el aprendizaje en diferentes ámbitos que permitan dominar las destrezas de la asignatura, potenciando habilidades y capacidades en el proceso de lectoescritura y creación de textos académicos y literarios.

Se puede considerar que los recursos de aprendizaje innovadores son herramientas trascendentales para el proceso de enseñanza-aprendizaje las cuales facilitan las actividades académicas tanto para los docentes como para estudiantes, las herramientas digitales se encuentran al alcance de todos, los docentes tenemos que facilitar la información con una correcta aplicación para que el estudiante se motive y use dichas herramientas en la labor educativa de manera eficiente y efectiva.

Algunas redes sociales y plataformas constituyen un medio fundamental para fomentar la lectura y la escritura. Además, ofrecen numerosas herramientas para la

asignatura de Lengua y Literatura que faciliten la consulta de vocabulario, la creatividad narrativa, permite ejercitar los conocimientos gramaticales y ortográficos, conocer los grandes autores de la literatura para todo ello existen gran variedad de herramientas como: Leoteca, Proyecto Gutenberg, Planeta Lector, Gramaticas.net, Proyecto Cíceros, Storybird, Blogger, entre otras.

Competencias digitales de Lengua y Literatura.

Las competencias digitales abarcan el conjunto de habilidades, saberes que conducen al uso correcto de los dispositivos electrónicos, de las aplicaciones tecnológicas y toda herramienta digital en los distintos procesos del quehacer social, comunicativo, educativo en el que está inmerso el ser humano. En lo referente al proceso educativo y en especial a la asignatura de Lengua y Literatura que es el tema de estudio de la presente investigación, las competencias digitales son fundamentales para el desarrollo de las destrezas de leer, escribir, hablar y escuchar; que constituyen la base para el aprendizaje y formación del individuo. Las competencias digitales facilitan la información, cooperación, la interactividad, el resolver desafíos, promueve el aprendizaje efectivo e innovador, el crecimiento personal para la vida cotidiana, desempeño escolar y las interacciones sociales en su conjunto.

El uso de las herramientas digitales en Lengua y Literatura permite desarrollar de mejor manera las destrezas de hablar, leer, escuchar y escribir, las mismas que facilitan la comunicación, la creatividad y el fortalecimiento del trabajo colaborativo.

En sí, la educación es una necesidad para el ser humano como un medio de supervivencia y desarrollo social, a través de ella se enriquece la cultura, el espíritu, los valores. El estudio de la Lengua y la Literatura por su parte es la base para la adquisición de los conocimientos de las distintas disciplinas además en esta nueva sociedad globalizada e innovadora es una prioridad involucrar al estudiante en el manejo de la tecnología. Las herramientas digitales han generado un cambio radical en el proceso educativo, en lo referente a gestión, publicación de la información, métodos, técnicas,

estrategia; impactando fuertemente también al sector científico, provocando que el modelo clásico de la ciencia se transforme por uno más digital, abierto, social y principalmente centrado en la libre afluencia de conocimientos.

Entonces, debido a la rapidez con lo que avanza la tecnología día con día, es indispensable su aplicación en el proceso educativo; con las herramientas digitales en la asignatura de Lengua y Literatura se puede aprender a programar, hablar, escuchar, escribir, leer, crear y mucho más tanto dentro del salón de clase, como desde la comodidad del hogar. Este tipo de herramientas son vitales para la motivación, son dinámicos porque el estudiante aprende a través del juego, vídeos, infografías, audios, fotos, imágenes; lo cual a su vez desarrolla la concentración, creatividad, interacción, colaboración. Además, al utilizarlas se optimiza tiempo de manera muy ordenada por lo que su rendimiento académico será mucho más elevado, con la adquisición de aprendizajes realmente significativos.

El enfoque que se dio al análisis de las herramientas digitales en este trabajo investigativo es específicamente didáctico, se presenta al profesorado las herramientas para llevar a cabo su labor optimizando el tiempo tanto en la preparación de su clase como para lograr llamar la atención y motivación del alumno. Es importante tomar en cuenta que estas herramientas facilitan la enseñanza siempre que se consideren los conocimientos previos de los alumnos, las etapas del desarrollo y el contexto

Con toda esta información se puede establecer que las herramientas digitales han incursionado de manera preponderante en el sistema educativo influyendo positivamente en el proceso enseñanza-aprendizaje, con dinamismo, interactividad, participación activa, desarrollo de habilidades y competencias que favorecen el aprendizaje significativo.

Se hace entonces necesario concientizarse que el proceso de enseñanza de la Lengua y Literatura constituye un ciclo dinámico que conlleva a la exploración, comprensión, expresión y apreciación de la lengua oral y escrita y de las obras literarias, por consiguiente los docentes desempeñan un papel clave al guiar a los estudiantes en este delicado proceso y animarlo hacia un desarrollo integral en este campo y una de las



formas es precisamente enfrentar el reto de enseñar utilizando herramientas digitales que motiven a los estudiantes, despertar su interés, su creatividad, fomentar el trabajo interactivo y colaborativo, que son elementos cruciales en el proceso de enseñanza de la asignatura en mención; además lograr que los estudiantes también utilizan dichas herramientas para un aprendizaje significativo y productivo.

Siendo así entonces, que la educación es un factor muy importante en el progreso de la sociedad, es por ello que se deben implementar nuevas estrategias para fortalecer el desarrollo de destrezas y habilidades de los estudiantes con el uso de herramientas digitales para mejorar la labor educativa. Cabe destacar que las teorías del aprendizaje siempre han estado vinculadas con las TIC y el proceso evolutivo de los niños y adolescentes.



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

En este capítulo se pretende dar respuesta al segundo objetivo específico, el mismo que está encaminado a diagnosticar la medida en que se han estado utilizando las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el Octavo Año de EGB del colegio Maximiliano Rodríguez de la parroquia de Pózul, cantón Celica, provincia de Loja. Para dicho diagnóstico se aplicó diferentes instrumentos de recolección de información para su análisis, tabulación e interpretación. Luego de realizar la revisión de diferentes fuentes documentales de la literatura especializada en el tema implementación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura para determinar los fundamentos o marco teórico que sustentaron la presente investigación

Enfoque y método de investigación

La investigación aplicada tiene como finalidad responder preguntas concretas para dar solución a un problema específico. La presente investigación es aplicada por cuanto se planteó una propuesta didáctica dirigida a maestros para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura que incluya la utilización de herramientas digitales.

Por otra parte, se presenta el enfoque cuantitativo y cuantitativo de investigación. Según Sampieri (2014), “una investigación bajo el enfoque cuantitativo, busca describir, explicar, comprobar y predecir los fenómenos (causalidad), generar y probar teorías” (párr.7). Y en el enfoque cualitativo, se describe, entiende e interpreta situaciones, a través de percepciones o experiencias del investigador. Entonces esta investigación es cualitativa porque busca transformar una situación real presente en el centro educativo en estudio, la propuesta mejora la calidad de educación; y, cuantitativa en cuanto utiliza técnica como el análisis documental, la observación, la entrevista, encuesta; además, los datos obtenidos se han tabulado y permitieron determinar la realidad del problema de investigación. Por ende, a la vez es un paradigma socio-crítico, al transformar dicha realidad a través de la investigación y aplicación de la propuesta.

Alcance de la investigación

Es una investigación exploratoria, descriptiva, cuantitativa, cualitativa y aplicada, en razón de que se inició haciendo una exploración de la realidad de la institución en lo referente al proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura; es descriptiva por cuanto la información recopilada no es alterada, se fundamenta en la observación, encuesta, entrevista que nos conducen al análisis de datos reales en relación al tema; y, aplicada porque busca dar solución al problema y una vez implementada la estrategia didáctica dirigida a maestros con la utilización de herramientas digitales se logra mejorar la enseñanza de la asignatura en mención.

El alcance de una investigación representa el resultado que se obtiene a partir de ella y determina el método que se sigue para obtener los mismo, por lo que es muy importante identificar acertadamente dicho alcance antes de empezar a desarrollar la investigación.

La presente investigación se realizó en el colegio de Bachillerato Teniente Maximiliano Rodríguez, con la participación de 35 estudiantes de octavo año de EGB, dos docentes y un directivo, mediante entrevista para los docentes y el directivo y encuesta para los estudiantes. Su objetivo principal analizar y evaluar el uso de herramientas digitales para mejorar la enseñanza de Lengua y Literatura en el ámbito educativo; en un mundo cada vez más digitalizado, es fundamental explorar las posibilidades que las tecnologías ofrecen para enriquecer los métodos de enseñanza y promover un aprendizaje más efectivo en el área en estudio. Esta investigación busca identificar, examinar, ofertar y aplicar las herramientas digitales más relevantes y eficientes, así como evaluar su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la motivación, interés de los estudiantes, el desarrollo del pensamiento crítico, entre otros aspectos.

La propuesta consiste en el diseño de una estrategia didáctica que contiene un inventario de herramientas digitales disponibles y eficientes para la enseñanza de Lengua y Literatura, con descripción de la herramienta, bloques, destrezas y uso efectivo que se le debe dar a cada una de ellas; un análisis del impacto de la aplicación de dichas herramientas en el aprendizaje y rendimiento académico, motivación de los estudiantes, aprendizaje, activo, interactivo y efectivo que da como resultado una mejorar la calidad de educación.

Además, es necesario determinar que la investigación se centra en el análisis de herramientas digitales disponibles hasta agosto del 2023, puede haber nuevas herramientas desarrollados posteriores a esta fecha, no serán consideradas en el estudio. Se desarrolla dentro de un entorno educativo y los resultados no necesariamente son generables a todos los contextos educativos; ya que, la disponibilidad y accesibilidad de este tipo de herramientas pueden variar según la región geográfica, el contexto, y los recursos tecnológicos con los que cuenta en las instituciones educativas, sin embargo, en los establecimientos que exista las posibilidades la propuesta es extrapolable.

Métodos y técnicas empleados:

Entrevista:

La entrevista es un método de recolección de datos primarios que consiste en preguntar a una o varias personas su opinión sobre una empresa, un producto o un tema. Las entrevistas tienen un carácter cualitativo por lo que se centran en la experiencia personal. El objetivo principal de las entrevistas es conocer los comportamientos, actitudes y opiniones de las personas. (Muguira, 2023, párr. 5)

Se aplicó una entrevista semiestructurada al Rector del establecimiento, enfocada principalmente a obtener información sobre uso herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De la misma que se determina que la institución educativa cuenta con un centro de cómputo con acceso a internet, aclarando que el servicio de internet no es óptimo; no existe un horario preestablecido para la utilización del mismo por parte de los docentes, es según requerimiento de los mismos, unos lo hacen, otros no; la institución no cuenta con un plan de capacitación para el uso de las herramientas digitales. Aspectos que según la opinión de la misma autoridad perjudica en gran medida una utilización eficiente y necesaria de las herramientas digitales en el proceso educativo; sin embargo, también afirma que según su criterio el uso adecuado y continuo de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje

mejorarían notablemente el desempeño de los estudiantes y por consiguiente se lograría aprendizajes significativos.

Igualmente, entrevistas a los docentes de Lengua y Literatura, quienes coinciden en expresar, que sus pocos conocimientos en relación con herramientas digitales es producto de su auto preparación, la institución educativa no ofrece capacitaciones en este campo, ni otras temáticas; coinciden en que la institución cuenta con el centro de cómputo con internet de baja calidad; lo cual, mucha de las veces impide la aplicación de dichas herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula.

También, afirman que los estudiantes muy poco emplean la tecnología para investigar, leer creativamente, comunicar sus aprendizajes, más lo hacen como medio de diversión y comunicación. Pero, está, de acuerdo en que las herramientas digitales mejoran en gran medida el aprendizaje de los estudiantes por cuanto les permite la motivación, el trabajo cooperativo, la creatividad y muchos otros aspectos que favorecen el desarrollo de las destrezas en la asignatura de Lengua y Literatura; en sí transformar y mejorar la realidad actual del proceso educativo en el curso e institución que son objeto de estudio.

Observación áulica:

La observación dentro del aula constituye una técnica de indagación e investigación docente cuyo propósito es recoger evidencia acerca de los aspectos involucrados en el contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los instrumentos que ayudan en esta labor pueden ser notas de campo, listas de cotejo, guías de observación, entrevistas, croquis, material audiovisual, principalmente. (Gonzáles, 2021, párr. 1)

Se realiza la observación áulica al proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura del Octavo Año de EGB, se utilizó una guía de observación para constatar cómo se aplican las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta asignatura. La aplicación de esta técnica posibilitó obtener percepciones de la realidad estudiada, permitió recoger información que se orienta a la reflexión evaluación y se manifiesta posibles falencias en el proceso de la enseñanza de la asignatura en mención, de su aplicación y análisis se pudo

determinar que realmente es muy poca la utilidad de las herramientas digitales por parte de los docentes durante el período de clases.

En profesor presenta y explica el tema de estudio, pide la participación de los estudiantes con sus opiniones y conocimientos en el desarrollo de la explicación, realizan ejemplificaciones, desarrollan los talleres propuestos en el texto.

Finalmente, les envían tareas de refuerzo del tema para que sean realizadas en casa. Toda esta actividad de clase durante los 45 minutos se desarrolla dentro del aula, no en el centro de cómputo, ni se ve la presencia y utilización de herramientas tecnológicas durante el proceso.

Análisis de documentos:

Se realizó la revisión de algunos documentos: tesis, artículos, textos especializados en el tema aplicación de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura para aclarar un sin número de interrogantes que se tenía en relación al tema, que permitieron determinar los fundamentos o marco teórico que sustenta la presente investigación y que a su vez darán lugar a resultados y soluciones creativas, originales y de calidad.

Por otro lado, se realizó la revisión detenida la Planificación Curricular Institucional (PCI), Planificación Curricular Anual (PCA) y el Plan de Unidad Didáctica (PUD), se constató que en la mayoría de actividades y estrategias didácticas es mínima la aplicación de herramientas digitales por parte de los docentes en la enseñanza de la asignatura. En lo que respecta a los registros de calificación de los años 2018-2019, 2019-2020 el rendimiento de los estudiantes no es lo suficientemente satisfactorio, lo que nos permite determinar que las destrezas de esta asignatura no se han logrado alcanzar en la formación de los estudiantes.

Los documentos institucionales en sí, presentan debilidad en relación a la utilización de herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura; los contenidos tratados en la signatura en su mayoría están en relación al Currículo Priorizado, pero necesitan implementar estrategias, metodología con mayor aplicación de la tecnología, herramientas digitales y un mayor trabajo virtual. De allí la necesidad de estudios como éste que sirvan de orientación, guía para los docentes; principalmente para comprender la



importancia y beneficios de este tipo de herramientas para el desarrollo de las destrezas de la Lengua y la Literatura en el octavo año de Educación General Básica.

Si bien el modelo pedagógico que hace constar la institución es constructivista, las estrategias de enseñanza-aprendizaje son de un modelo conductual, repetitivas y no dan espacio a los estudiantes para la construcción de su propio conocimiento

Encuesta a Estudiantes:

La encuesta es un método de recolección de datos a partir de un muestreo de personas, mediante el cuestionario previamente diseñado, donde se recoge la información ya sea para entregarlo en forma de tríptico, gráfica, tabla o escrita.

La presente encuesta se realizó a 35 estudiantes de 8vo año de EGB, basada en diez preguntas orientadas a determinar la utilización de herramientas digitales por parte de los docentes, la importancia que les otorgan los estudiantes a dichas herramientas y cuál es su apreciación en relación a la influencia de éstas en el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura.



Resultados:

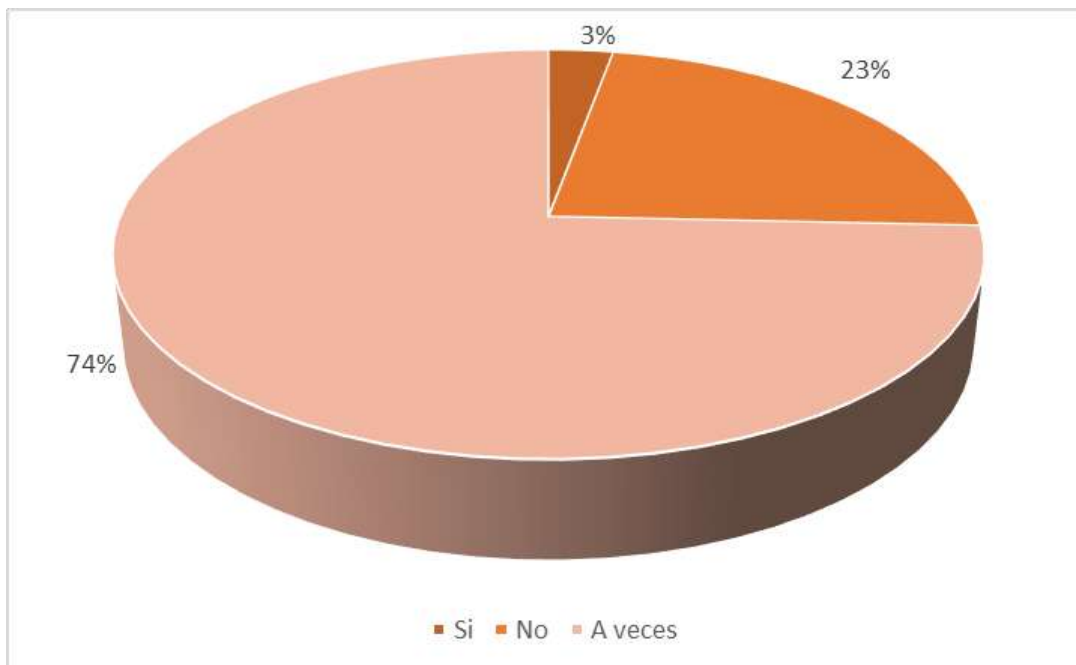
Tabla 1

Uso de herramientas digitales por parte de los docentes.

DATOS	FRECUENCIA
Si	1
No	8
A veces	26
TOTAL	35

Figura 1

¿Tus docentes utilizan herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje?



Fuente: Elaboración propia

El dato proporcionado muestra los resultados de una encuesta realizada a 35 estudiantes sobre la utilización de herramientas digitales por parte de los docentes. Aquí está la interpretación:

El 74% de los estudiantes encuestados indicaron que los docentes utilizan herramientas digitales a veces. Esto significa que los docentes emplean este tipo de herramientas en ciertas ocasiones durante la enseñanza.

El 23% de los estudiantes afirmaron que los docentes no utilizan herramientas digitales en absoluto. Esto implica que, según la percepción de estos estudiantes, los docentes no emplean este tipo de recursos tecnológicos en su enseñanza.

Solo el 3% de los estudiantes encuestados mencionaron que los docentes sí utilizan herramientas digitales. Esto sugiere que un pequeño porcentaje de los estudiantes percibe que los docentes emplean activamente herramientas digitales en su enseñanza.

Entonces, según los resultados de la encuesta, la mayoría de los estudiantes consideran que los docentes utilizan herramientas digitales solo a veces, mientras que una minoría piensa que los docentes no las utilizan. Es importante tener en cuenta que estos resultados reflejan las percepciones de los estudiantes y no necesariamente indican la realidad objetiva de la práctica docente en cuanto al uso de herramientas digitales.

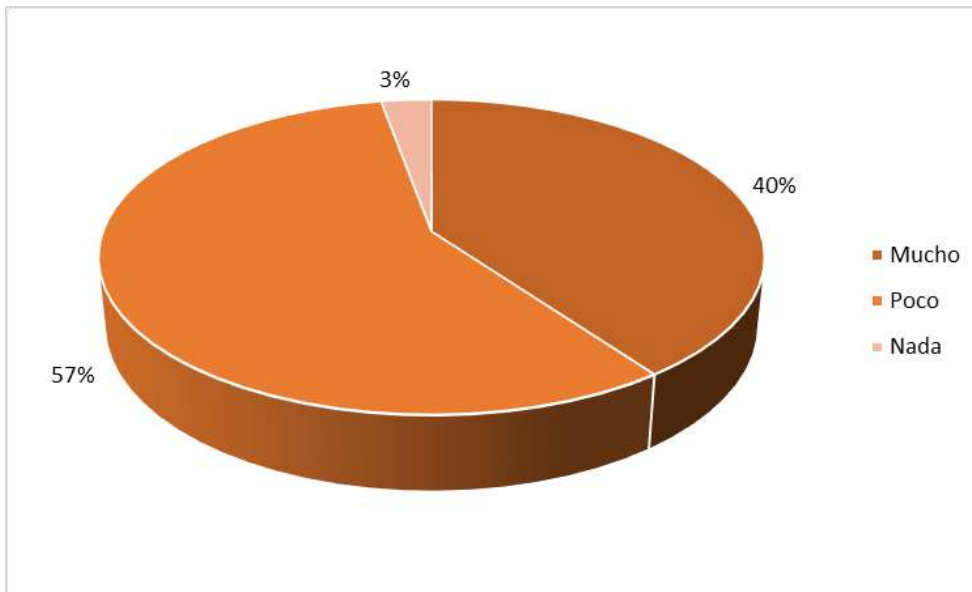
Tabla 2

Utilización de las herramientas TICs, como base para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje

DATOS	FRECUENCIA
Mucho	14
Poco	20
Nada	1
TOTAL	35

Figura 2

¿Crees que la utilización de las herramientas TICs mejorarán el desarrollo de las destrezas de escuchar y hablar?



Fuente: Elaboración propia

El dato proporcionado muestra los resultados de una encuesta realizada a 35 estudiantes sobre si las herramientas TICs mejoran el desarrollo de las destrezas de escuchar y hablar. Aquí está la interpretación de los datos:

El 57% de los estudiantes encuestados menciona que las herramientas TICs poco mejoran el desarrollo de las destrezas de escuchar y hablar, según su punto de vista esto poco les ayuda.

El 40% de los estudiantes encuestados menciona que las herramientas TICs mejoran mucho el desarrollo de las destrezas de escuchar y hablar. Siendo un porcentaje alto de estudiantes que creen que las TICs mejoran el desarrollo de destrezas.

Y con un 3% de los estudiantes encuestados menciona que las herramientas TICs en nada mejoran el desarrollo de las destrezas de escuchar y hablar.

De acuerdo con los resultados de la encuesta, la mayoría de los estudiantes consideran que las herramientas TICs poco mejoran el desarrollo de las destrezas de escuchar y hablar. Es

importante tener en cuenta que los resultados se basan en las respuestas subjetivas de los estudiantes y no necesariamente reflejan la realidad objetiva de la importancia de las herramientas digitales en el desarrollo.

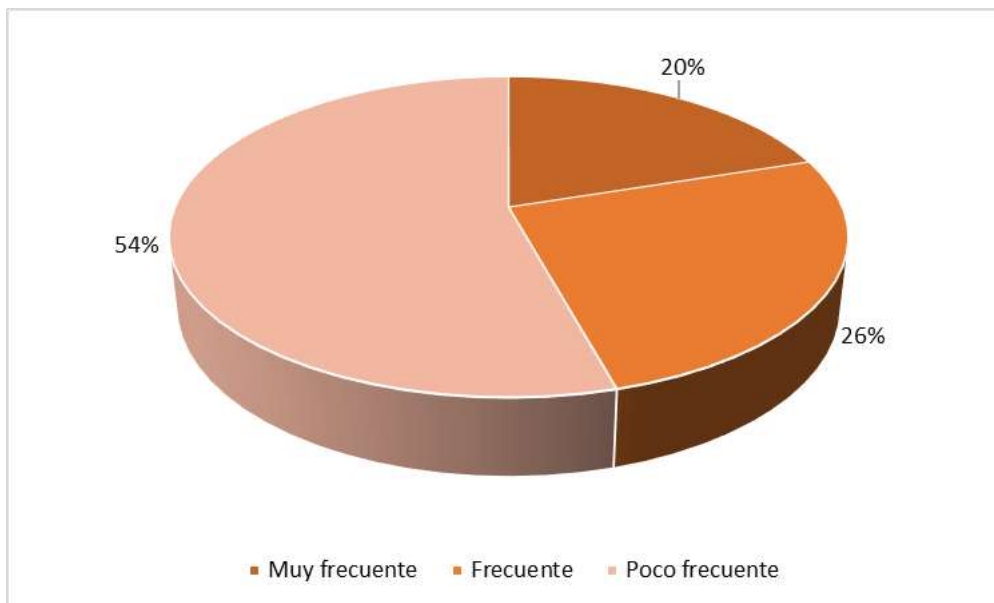
Tabla 3

Frecuencia de uso de páginas de internet para la lectura

DATOS	FRECUENCIA
Muy frecuente	7
Frecuente	9
Poco frecuente	19
TOTAL	35

Figura 3

¿Utilizas algunas páginas de internet para leer, con qué frecuencia?



Fuente: Elaboración propia

El dato proporcionado muestra los resultados de una encuesta realizada a 35 estudiantes sobre la frecuencia con la que leen en páginas de internet. Aquí está la interpretación de los datos:

El 54% de los estudiantes encuestados indicaron que es poco frecuente que lean en páginas de internet. Esto significa que la mayoría de los estudiantes no acostumbra a leer con regularidad en este medio.

El 26% de los estudiantes afirmaron que leen frecuentemente en páginas de internet. Esto implica que una parte significativa de los estudiantes tiene el hábito de leer con regularidad en este medio.

El 20% de los estudiantes mencionaron que leen muy frecuentemente en páginas de internet. Esto sugiere que un porcentaje menor de los estudiantes tiene una alta frecuencia de lectura en este medio.

Según los resultados de la encuesta, la mayoría de los estudiantes consideran que es poco frecuente leer en páginas de internet, mientras que una parte significativa lee con frecuencia y un porcentaje menor lee muy frecuentemente en este medio. Estos resultados pueden indicar los hábitos de lectura de los estudiantes en relación con las páginas de internet, pero es importante tener en cuenta que los resultados se basan en las respuestas subjetivas de los estudiantes y no necesariamente reflejan la realidad objetiva de sus comportamientos de lectura.

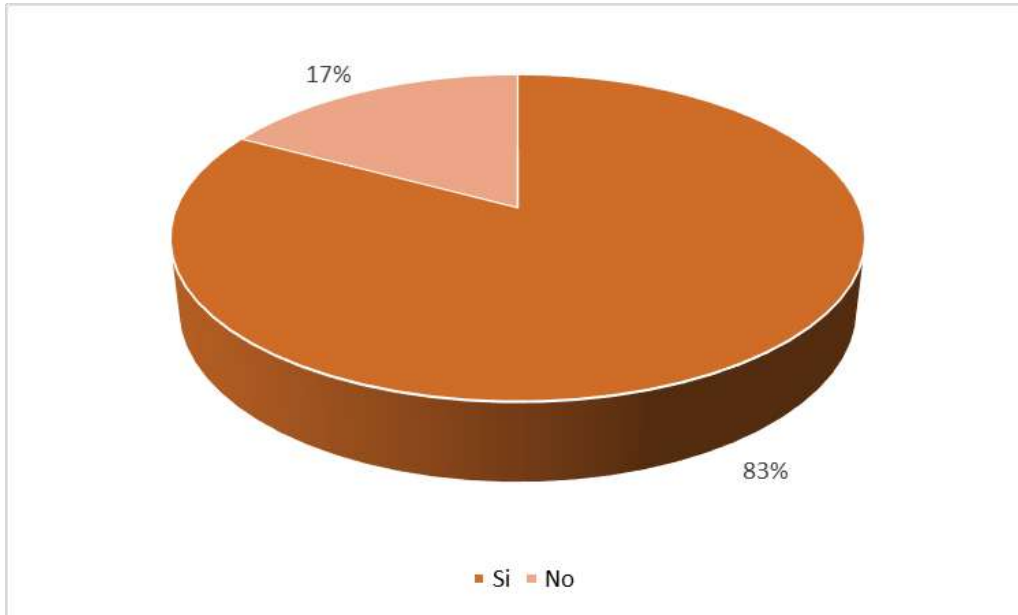
Tabla 4

Creación de su propio blog

DATOS	FRECUENCIA
Si	29
No	6
TOTAL	35

Figura 4

¿Te gustaría crear historietas, cuentos y más narraciones a partir de tu propio blog?



Fuente: Elaboración propia

El dato proporcionado muestra los resultados de una encuesta realizada a 35 estudiantes sobre la frecuencia con la que leen en páginas de internet. Aquí está la interpretación de los datos:

El 83% de los estudiantes encuestados afirmaron que les gustaría crear historietas, cuentos y más narraciones a partir de su propio blog. Esto significa un alto porcentaje de estudiantes que les gustaría crear desde su propio blog.

EL 17% de estudiantes encuestados mencionaron que no les gustaría crear historietas, cuentos y más narraciones a partir de su propio blog.

De acuerdo a los resultados de la encuesta, la mayoría de los estudiantes afirman que les gustaría crear a través de su propio blog, y un porcentaje menor no les gustaría crear a través de su propio blog. Estos resultados pueden identificar la predisposición de los estudiantes para crear.

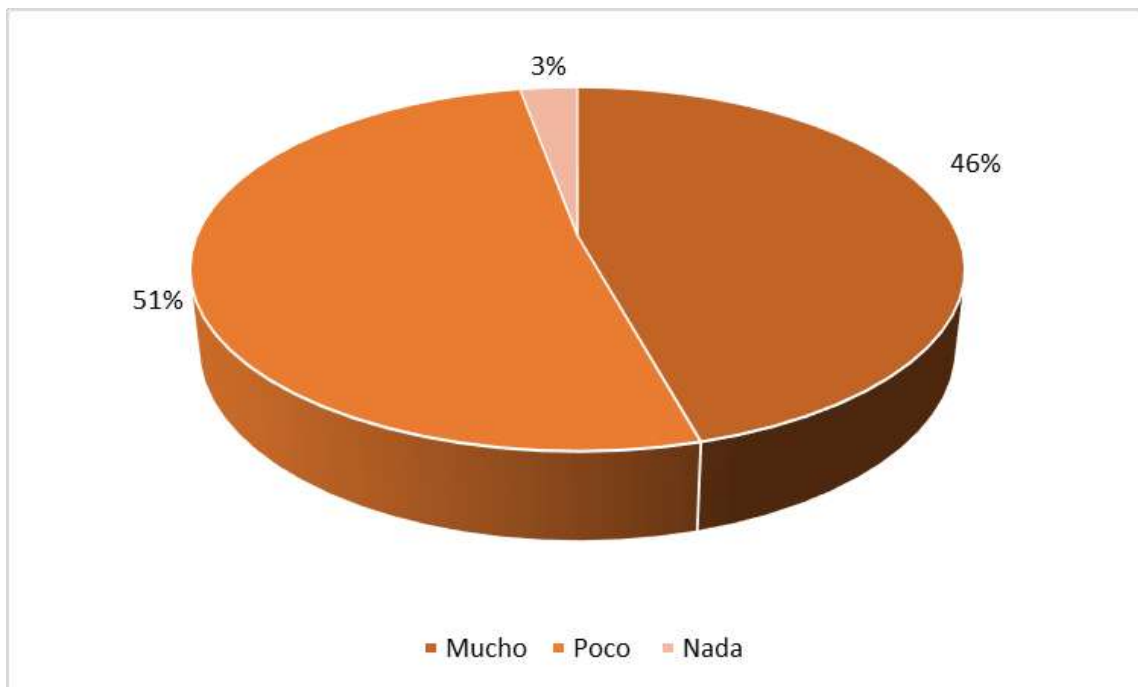
Tabla 5

Medios audiovisuales y su utilidad para mejorar la forma de expresión

DATOS	FRECUENCIA
Mucho	16
Poco	18
Nada	1
TOTAL	35

Figura 5

¿Crees que los medios audiovisuales mejorarán tu forma de hablar a través de lo que escuchas?



Fuente: Elaboración propia

El dato proporcionado muestra los resultados de una encuesta realizada a 35 estudiantes sobre la frecuencia con los medios audiovisuales mejorarán tu forma de hablar a través de lo que escuchas.

Aquí está la interpretación de los datos:

El 51% menciona que los medios audiovisuales poco mejoran la forma de hablar a través de lo que se escucha. Esto implica que una parte significativa de estudiantes cree que los medios audiovisuales no ayudan.

El 46% menciona que los medios audiovisuales mejoran mucho la forma de hablar a través de lo que se escucha.

Y el 3% creen que los medios audiovisuales no mejoran en nada la forma de hablar a través de lo que se escucha. Es un porcentaje bajo de estudiantes.

Según los resultados de la encuesta, la mayoría de los estudiantes creen que los medios audiovisuales poco mejoran la forma de hablar, y un porcentaje igualmente significativo mencionan que los medios audiovisuales mejoran. Y un porcentaje bajo de que en nada mejoran los medios audiovisuales. Hay que tener en cuenta que los resultados se basan en las respuestas subjetivas de los estudiantes y no necesariamente reflejan la realidad objetiva de los medios audiovisuales frente a beneficios.

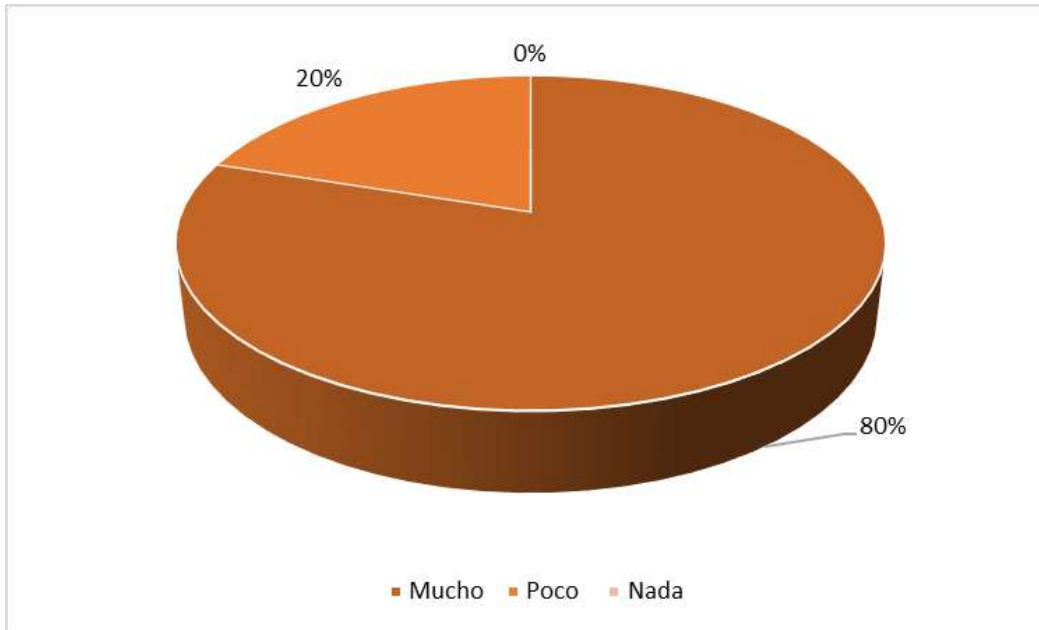
Tabla 6

Herramientas interesantes para promover la lectura

DATOS	FRECUENCIA
Mucho	28
Poco	7
Nada	0
TOTAL	35

Figura 6

¿Los audiolibros, las redes sociales, te parecen herramientas interesantes para promover la lectura?



Fuente: Elaboración propia

El dato proporcionado muestra los resultados de una encuesta realizada a 35 estudiantes sobre los audiolibros, las redes sociales, te parecen herramientas interesantes para promover la lectura. Aquí está la interpretación de los datos:

El 80% de estudiantes menciona que los audiolibros, las redes sociales son herramientas muy interesantes para promover la lectura. Se podría decir que son estudiantes que les gusta la lectura y lo hacen de manera innovadora.

El 20% de estudiantes menciona que los audiolibros, las redes sociales son herramientas poco interesantes para promover la lectura. Se puede decir que son estudiantes que la lectura no les llama la atención.

Entonces, según los resultados de la encuesta, la gran mayoría de los estudiantes consideran que los audiolibros, las redes sociales son herramientas muy interesantes para promover la lectura y un porcentaje menor que son poco interesantes dichas herramientas. Estos resultados pueden

indicar que las herramientas digitales motivan la lectura, pero es importante tener en cuenta que los resultados se basan en las respuestas subjetivas de los estudiantes y no necesariamente reflejan la realidad objetiva de las herramientas.

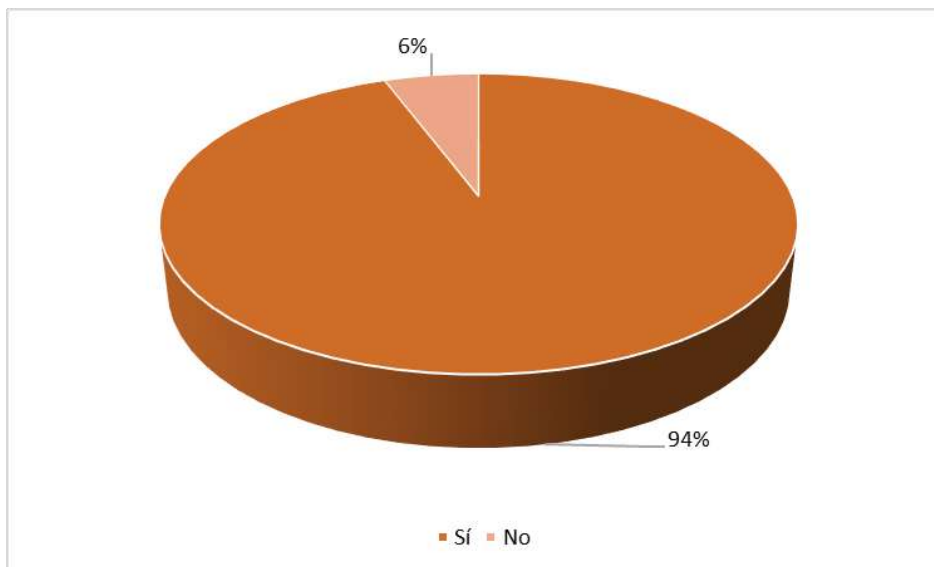
Tabla 7

Herramientas digitales para fortalecer el aprendizaje

DATOS	FRECUENCIA
Sí	33
No	2
TOTAL	35

Figura 7

Cree que las herramientas digitales ayudarán a fortalecer el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.



Fuente: Elaboración propia

El dato proporcionado muestra los resultados de una encuesta realizada a 35 estudiantes sobre las herramientas digitales para fortalecer el aprendizaje. Aquí está la interpretación de los datos: El 94% de los estudiantes encuestados afirman que las herramientas digitales ayudarán a fortalecer el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

El 6% de los estudiantes mencionan que las herramientas digitales no ayudarán a fortalecer el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

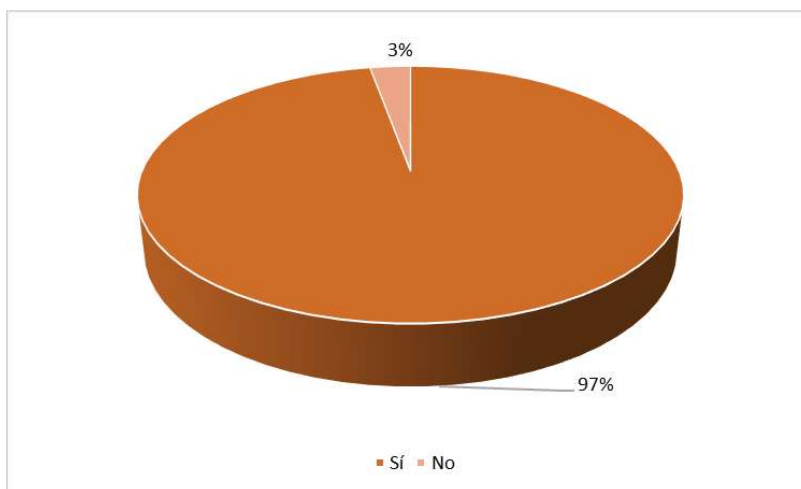
Tabla 8

Evaluaciones mediante herramientas digitales

DATOS	FRECUENCIA
Sí	34
No	1
TOTAL	35

Figura 8

¿Te gustaría que la docente de lengua y literatura te evalúe mediante juegos interactivos, celebriti, quiz, educaplay o alguna otra herramienta digital?



Fuente: Elaboración propia

El dato proporcionado muestra los resultados de una encuesta realizada a 35 estudiantes sobre la frecuencia con respecto a la evaluación mediante juegos interactivos, celebriti, quiz, educaplay o alguna otra herramienta digital. Aquí está la interpretación de los datos:

El 97% de los estudiantes encuestados les gustaría que la docente de Lengua y Literatura le evalúe mediante juegos interactivos, celebriti, quiz, educaplay o alguna otra herramienta digital.

El 3% de los estudiantes encuestados no les gustaría que la docente de Lengua y Literatura le evalúe mediante juegos interactivos, celebriti, quiz, educaplay o alguna otra herramienta digital.

La gran mayoría de estudiantes encuestados afirman que les gustaría que la docente de Lengua y Literatura le evalúe mediante juegos interactivos, celebriti, quiz, educaplay o alguna otra herramienta digital, viéndose esto como una motivación e innovación al docente de la asignatura en estudio.

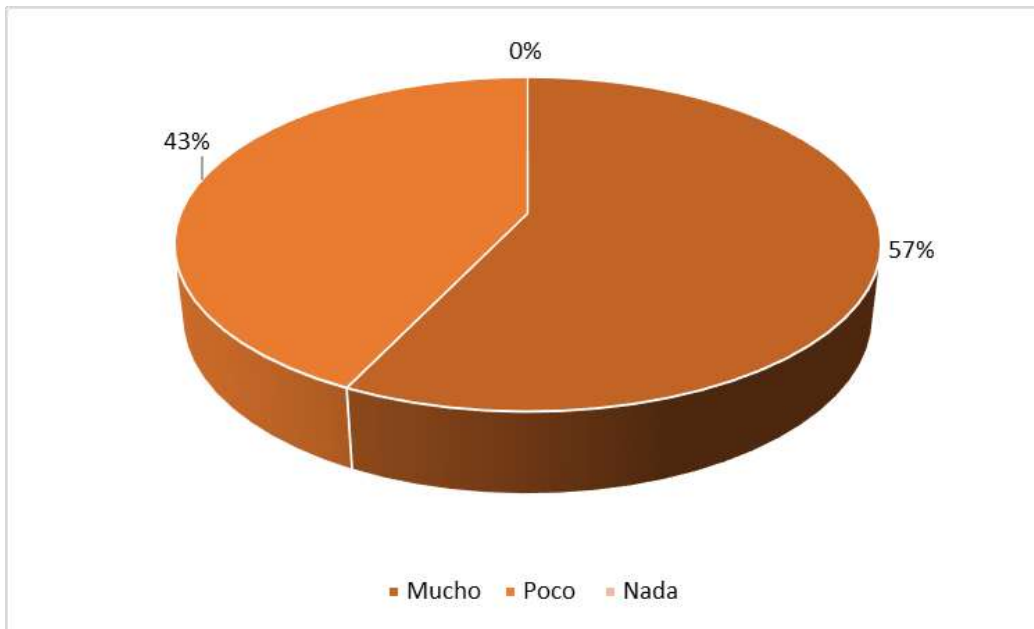
Tabla 9

Herramientas digitales motivación para proceso de enseñanza-aprendizaje

DATOS	FRECUENCIA
Mucho	20
Poco	15
Nada	0
TOTAL	35

Figura 9

¿Consideras que las herramientas digitales motivan tu proceso de aprendizaje, lo hacen más dinámico y atractivo?



Fuente: Elaboración propia

El dato proporcionado muestra los resultados de una encuesta realizada a 35 estudiantes sobre la frecuencia con respecto a las herramientas digitales motivan el proceso de aprendizaje, lo hacen más dinámico y atractivo. Aquí está la interpretación de los datos:

El 57% de los estudiantes encuestados dicen que las herramientas digitales motivan mucho el proceso de aprendizaje. Siendo un porcentaje relevante donde se puede decir que son estudiantes que tienen algo de conocimientos de la utilidad de herramientas digitales en su proceso de aprendizaje.

El 43% de los estudiantes encuestados dicen que las herramientas digitales motivan poco el proceso de aprendizaje. Se puede pensar que son estudiantes que no tienen conocimiento de la importancia de las herramientas digitales para la educación.

Según los resultados de la encuesta, la mayoría de los estudiantes consideran que las herramientas digitales son muy motivadoras frente a un 43% menciona que las herramientas digitales son poco

motivadoras. Es importante tener en cuenta que los resultados se basan en las respuestas subjetivas de los estudiantes y no necesariamente reflejan la realidad objetiva de las herramientas digitales y su motivación.

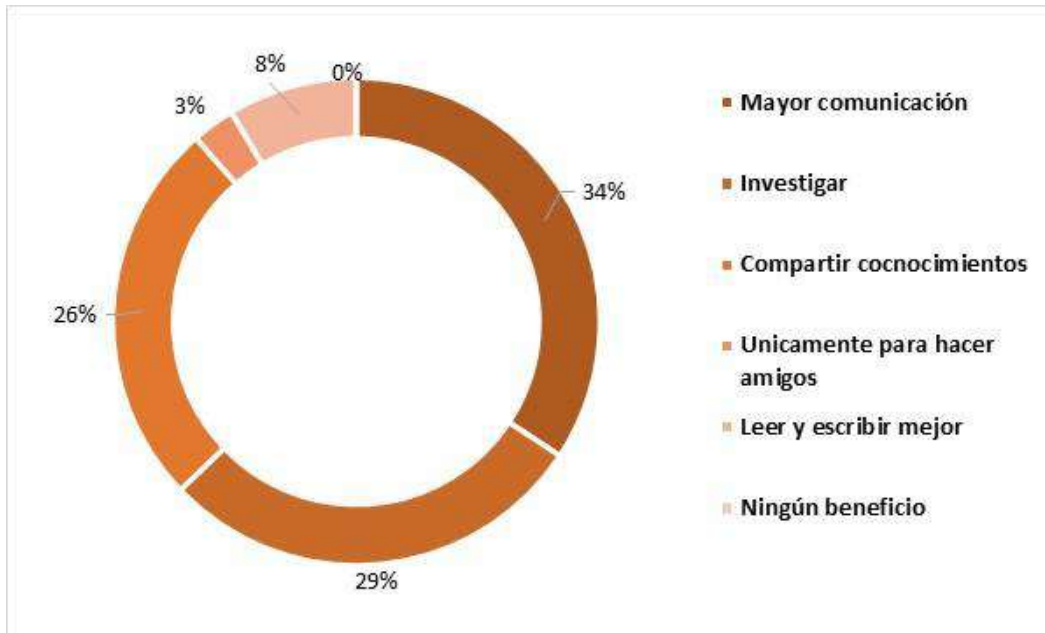
Tabla 10

Aspectos sociales

DATOS	FRECUENCIA
Mayor comunicación	12
Investigar	10
Compartir conocimientos	9
Únicamente para hacer amigos	1
Leer y escribir mejor	3
Ningún beneficio	0
TOTAL	35

Figura 10

¿En qué aspectos las redes sociales, sientes han influido en tu diario vivir?



Fuente: Elaboración propia

El dato proporcionado muestra los resultados de una encuesta realizada a 35 estudiantes sobre la frecuencia con respecto a los aspectos de las redes sociales en el diario vivir. Aquí está la interpretación de los datos:

El 34% de estudiantes encuestados las redes sociales han influido para una mayor comunicación. Esto puede darse por la facilidad que hoy en día se tiene para tener un dispositivo electrónico y así mismo el internet.

El 29% de estudiantes encuestados las redes sociales han influido para investigar. Se puede pensar que son estudiantes que les gusta la investigación como base para su aprendizaje.

El 26% de los estudiantes encuestados las redes sociales han influido para compartir conocimiento.

El 8% de los estudiantes encuestados las redes sociales han influido para leer y escribir mejor, y con únicamente 3% de estudiantes para hacer amigos.

De acuerdo con los resultados de la encuesta, para los estudiantes las redes sociales han influido en: mayor comunicación, investigar, compartir conocimiento, leer y escribir mejor y hacer amigos, todo esto de mayor a menor porcentaje. Hay que tener en cuenta que los resultados se basan en las respuestas subjetivas de los estudiantes y no necesariamente reflejan la realidad objetiva de la influencia de las redes sociales en su vida diaria.

Con todos estos estudios bibliográficos, documental y la aplicación de los diferentes instrumentos de recolección de información podemos sintetizar, pese a que la institución cuenta con el centro de cómputo, autoridades y maestros reconocen el valor de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, no las están utilizando según la necesidad de la educación actual, de la misma manera los estudiantes no les dan la importancia que ameritan. Siendo así, que los estudiantes de Octavo Año no usan herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje; aunque, es fundamental destacar que existen una gama de recursos digitales que permite el desarrollo del aprendizaje en los niños, pero por el desinterés del docente se evidencia un nivel inferior en su aprovechamiento académico que perjudica la construcción del conocimiento y desarrollo de las destrezas de la asignatura en estudio, se sigue una educación tradicionalista. También es importante recalcar que existe la predisposición de los docentes al cambio, los profesores reconocen el valor de las herramientas digitales en el campo educativo, poseen ciertos conocimientos digitales.

Igualmente se puede determinar que los estudiantes poca importancia le dan al uso de herramientas digitales como medios para mejorar el aprendizaje, pero mostraron también su interés en que los docentes utilicen este tipo de herramientas para evaluarlos, las consideran motivadoras, interesantes.

CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALORACIÓN DE LA PROPUESTA

Presentación

Enfrentamos una gran revolución tecnológica y digital, en lo visual, en lo acústico, en la escritura, la lectura, en la literatura, el discurso, la publicidad; todo ello representa una nueva manera de ver, comprender y representar el mundo y la realidad. En el sistema educativo, la tecnología nos ofrece una diversidad de oportunidades que nos facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, el desarrollo de competencias digitales, una comunicación activa con las familias y los estudiantes a través de plataformas educativas ya sean informativas, envío de notas, calendarios, documentos compartidos, tareas, presentaciones, entre otras

Es importante mencionar que en el presente trabajo se propuso una estrategia didáctica para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y la Literatura aplicando herramientas digitales, la misma que constituye una guía significativa para los docentes de la asignatura durante el proceso educativo, porque se expone herramientas digitales idóneas que pueden aplicarse en el proceso de la enseñanza-aprendizaje de la asignatura antes indicada.

Antecedentes y Fundamentación

La propuesta nace de la necesidad de innovar e incorporar en la práctica docente el uso de herramientas digitales de forma habitual. Una estrategia didáctica efectiva es fundamental para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, promueva la motivación e interés de los estudiantes, fomente el desarrollo del pensamiento crítico; por cuanto esta asignatura requiere de un enfoque pedagógico específico debido a su complejidad y a la necesidad de alcanzar el desarrollo de habilidades y las destrezas de leer, hablar, escuchar y escribir.

La propuesta se fundamenta por una parte en el hecho de que la Lengua y la Literatura son habilidades esenciales en la vida cotidiana, en la educación y en el campo laboral; una estrategia efectiva en esta área tiene un impacto directo en el éxito académico, personal de los estudiantes. Por otra parte, la integración de herramientas digitales en el proceso de

enseñanza-aprendizaje de la asignatura en mención es vital en la era digital actual; este tipo de herramientas mejora significativamente la efectividad de la labor docente y proporciona a los estudiantes habilidades digitales, aumenta la motivación, personaliza el aprendizaje, la adquisición de habilidades de comunicación efectiva, pensamiento crítico, fomenta el trabajo cooperativo. De allí, que esta propuesta no solo está en concordancia con las tendencias educativas actuales, sino también prepara a los estudiantes para el futuro en un mundo cada vez más digitalizado.

Para la selección de las herramientas se partió de un diagnóstico académico que permitió identificar el problema a nivel de la asignatura de Lengua y Literatura, en los estudiantes de Octavo Año del Colegio Maximiliano Rodríguez de la parroquia de Pózul, cantón Celica, Provincia de Loja, cuyos resultados se evidenciaron directamente el poco dominio de las destrezas de la asignatura, el bajo rendimiento de los estudiantes, deficiente interés por los contenidos, desmotivación y poco involucramiento en el desarrollo y cumplimiento de tareas, lecciones orales, escritas, etc.

Cabe indicar que los ejes o nudos críticos encontrados fueron obtenidos del análisis de documentos como: reportes del tutor, fichas de observación áulica, informes académicos y aplicación de entrevistas y encuestas aplicadas a la muestra seleccionada (autoridad, estudiantes y docentes), todas estas evidencias permiten determinar de manera directa una de las causas del bajo rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura.

Es importante destacar que muchas de las herramientas seleccionadas pertenecen a la Gamificación, que constituye una técnica didáctica centrada en el juego, en la atención a la diversidad en el aula, por cuanto permite adquirir con mayor facilidad nuevos saberes, crear ambientes agradables en el aula, motivar, habilidad de comprender y expresar información y mantener el interés de los estudiantes, quienes aprenden haciendo lo que les gusta. Entre las herramientas más destacadas tanto de gamificación como de búsqueda de información, de creación de contenidos, de comunicación y difusión.

De tal manera que siendo la educación un factor muy importante en el progreso del individuo y la sociedad, es necesario implementar nuevas estrategias para fortalecer el

desarrollo de destrezas y habilidades de los estudiantes con el uso de herramientas digitales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cabe destacar que las teorías del aprendizaje siempre han estado vinculadas con las TIC y el proceso evolutivo de los niños y adolescentes. Se propone entonces la presente estrategia didáctica que guíe a los docentes de manera efectiva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.

Se ha analizado muchas teorías que sustentan lo antes expuesto y coinciden en que las herramientas digitales favorecen el desarrollo de destrezas, la motivación, el aprendizaje activo, colaborativo y significativo.

Justificación

La propuesta se justifica porque luego del diagnóstico realizado en relación al proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el octavo año de Educación general Básica, se determinó que existen dificultades en el aprendizaje de la asignatura y el insuficiente desarrollo de destrezas y la necesidad de elevar el aprendizaje significativo y por ende el rendimiento académico de los estudiantes objeto de estudio, se pudo apreciar que el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura es realmente muy poco, los adolescentes de este curso presentan muchas dificultades en el dominio de destrezas de la asignatura. Por su parte, a los docentes se les dificulta el uso de las Tics; si bien es cierto existe un centro de cómputo, un buen número de computadoras, Tablet; su uso es muy esporádico.

La estrategia didáctica con el uso de herramientas digitales para mejorar el proceso de aprendizaje-aprendizaje de Lengua y Literatura en Octavo Año de Educación General Básica se justifica por varias razones: el hecho de vivir en una sociedad digital en la que la comunicación, la información y la literatura se han vuelto cada vez más digital; la diversidad de recursos educativos, literarios, informativos, evaluativos existentes en línea; la disponibilidad tecnológica del plantel, la predisposición de docentes, la necesidad y los beneficios de incorporarlas en la educación de esta disciplina, los cuales enriquecen el contenido y favorecen la motivación,

participación y el verdadero compromiso en las clases de Lengua y Literatura; fomenta la creatividad, la comunicación efectiva, la creación de contenido multimedia y nuevas formas de narración literaria; preparando a los estudiantes para el mundo actual y futuro en todas sus dimensiones.

Objetivo General

Diseñar una estrategia didáctica integrando herramientas digitales que guíe a los docentes para mejorar su práctica en el aula con los estudiantes de Octavo Año de EGB del colegio Maximiliano Rodríguez en la asignatura de Lengua y Literatura.

Objetivos específicos:

- Seleccionar cuidadosamente las herramientas digitales más adecuadas considerando objetivos, destrezas, contenidos, las capacidades de los estudiantes y los recursos disponibles en la institución.
- Utilizar recursos digitales educativos para fomentar la motivación, participación activa de los estudiantes, el desarrollo de habilidades, destrezas y aprendizajes significativos.
- Diseñar una estrategia didáctica integrando herramientas digitales como guía para los docentes con el fin de mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de la Lengua y la Literatura.
- Valorar la factibilidad de la estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura en estudio, en relación al nivel de participación, involucramiento y rendimiento de los estudiantes de Octavo Año de EGB, a través del criterio de expertos.

Características de la propuesta

- Un enfoque pedagógico sólido que definan cómo usar las herramientas digitales para el logro de los objetivos educativos.
- Constituir una guía idónea para docentes, por cuanto las herramientas han sido seleccionadas tomando en cuenta contenidos, destrezas, objetivos de la asignatura.
- Flexible, adaptable y ajustable para satisfacer las necesidades y niveles de

- conocimiento y habilidades de los estudiantes.
- Sigue una secuencia lógica de actividades que guía a los estudiantes en el aprendizaje, aprovechando de manera efectiva las herramientas digitales.
 - Selección minuciosa de las herramientas digitales, explicación de cómo y cuándo utilizarlas. Incluso, contiene una modelación de clases como ejemplos bases para los docentes, tomando en consideración tres momentos fundamentales; inicio, desarrollo y cierre.
 - Incluye herramientas de motivación, información, comunicación, participación activa, actividades interactivas y colaborativas, de evaluación, entre otras.
 - Diseñada para mejorar la calidad de educación en el área de Lengua y Literatura, aprovechando el potencial de la tecnología de manera eficaz.

Metodología utilizada para la propuesta

La presente propuesta de estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del Octavo Año de Educación General Básica se basó en una metodología activa, buscando beneficios cognitivos en los estudiantes y emocionales, comunicacionales y sociales de todos los responsables de la educación, por cuanto la persona que aprende no guarda esos conocimientos para sí, sino que aplica lo aprendido en la vida práctica. En las instituciones educativas es prioritario que se utilicen estrategias didácticas con diferentes enfoques, metodologías, herramientas que promuevan el desarrollo integral de los estudiantes de manera significativa.

Un enfoque estructurado: se partió de las necesidades específicas de los estudiantes de Octavo Año de EGB, sus problemas en el aprendizaje, el poco desarrollo de las destrezas; se define el objetivo; se procede a investigar y seleccionar las herramientas digitales tomando en cuenta su relación con objetivos, destrezas, contenidos de estudio, momentos de la clase. Seguidamente se procede a diseñar la estrategia didáctica, se estructura un cuadro que contiene: enlace de la herramienta, se describe en qué consiste el recurso, el objetivo de año, la destreza desagregada, el bloque curricular, contenido del año y área en estudio: el uso,

aplicación de la herramienta, la etapa en el proceso en el que puede intervenir y la posibilidad de relacionarlas con otras asignaturas. Además, se incluye la modelación de tres clases como ejemplos básicos para planificar y trabajar con todas las herramientas presentadas en los diferentes momentos de la clase.

La estrategia pretende que los estudiantes vivan experiencias de aprendizaje activo, participativo, que los motive, facilite el desarrollo de habilidades y competencias comunicacionales, pensamiento crítico, que tengan al alcance diversas fuentes de información y en las que puedan comunicar lo aprendido, donde este presente la interacción, la colaboración, que haga posible la evaluación, autoevaluación y retroalimentación; y todo ello se lo puede alcanzar a través de una eficaz aplicación de herramientas digitales.

La valoración de la propuesta se efectuó a través del criterio de expertos, seleccionados en base a una rúbrica de indicadores, a aquellos profesionales que cumplieron con más de 8 indicadores; quienes para valorarla se fundamentaron en una rúbrica previamente elaborada en base a criterios de idoneidad, claridad, efectividad, innovación, selección de herramientas, adaptabilidad, accesibilidad y capacidad para mejorar el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.

Beneficiarios de la propuesta

Los beneficiarios directos de la propuesta son los docentes de Lengua y Literatura y estudiantes de Octavo Año de Educación general Básica del colegio Maximiliano Rodríguez. Los primeros porque al implementar la estrategia experimentan beneficios significativos, las herramientas digitales les ayudan a diversificar sus métodos de enseñanza, a crear un clima ameno dentro del aula, a despertar el interés y motivación de sus estudiantes por aprender, facilita la evaluación y retroalimentación. Los estudiantes por su parte una metodología que incorpora herramientas digitales les hace el aprendizaje más atractivo, efectivo, significativo; les ayuda a mejorar sus habilidades de lectura, escritura, comunicación, pensamiento crítico, creatividad, etc.

Los beneficiarios indirectos podrían ser estudiantes y docentes de otras instituciones que



luego de valorar la estrategia la tomen como referente para su proceso educativo. También se benefician los padres de familia que experimentaran mejores aprendizajes en sus hijos y por ende mejor rendimiento académico.

Tipo de propuesta

La propuesta es una estrategia didáctica que abarca el uso de la tecnología, elección de los contenidos, la forma de presentación, la interacción entre el profesor y los estudiantes, el trabajo en grupos, la evaluación, etc. La tecnología es una parte fundamental de la estrategia didáctica, ya que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje al proporcionar recursos multimedia, oportunidades de interacción en línea, simulaciones, actividades prácticas y mucho más.

El uso de la tecnología en la enseñanza se considera una estrategia didáctica que puede mejorar positivamente el proceso académico, brindar nuevas formas de interactuar con los contenidos y promover un aprendizaje más efectivo y atractivo.

Seguidamente se procedió a sintetizar en un cuadro los bloques, temas, destrezas y procesos en los que se las puede aplicar a cada una de ellas para obtener el mejor resultado en el aprendizaje.



ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA MEJORA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA LENGUA Y LA LITERATURA APLICANDO HERRAMIENTAS DIGITALES

Herramienta digital como recurso	Descripción del recurso	Objetivo Específico	Destreza Desagregada	Bloque	Uso, aplicación y etapa del proceso en el que interviene	Posibilidad de relacionar con otras asignaturas
<p>GENIALLY</p> <p>https://app.genial.ly/dashboard?from_login=true</p>	Herramienta de presentaciones, permite crear infografías, videos y más contenido digital interactiva, de manera fácil y se puede acceder desde cualquier dispositivo.	Analizar cómo la cultura escrita ha mejorado la comprensión y la visión personal del mundo a lo largo de momentos históricos y ámbitos de la sociedad y cultura.	Explorar y detallar las contribuciones de la cultura escrita al progreso de la humanidad	Bloque de Lengua y Cultura, los temas diversos culturas y escrituras, primeros escritos de la humanidad,.	Muy útil para la motivación, escritura, presentaciones, exponer ideas. Sirve tanto para la etapa de iniciación y desarrollo	Con las áreas de sociales, ciencias naturales, cultura estética, matemática
<p>EDPUZZLE</p> <p>https://edpuzzle.com/</p>	Herramienta en línea permite editar y compartir	Examinar de manera crítica los discursos	Aplicar habilidades de comunicación	Bloque de Comunicación oral: los	Muy útil para la motivación, comunicación	Estudios Sociales, Cultura Estética



	<p>vídeos interactivos. Ideal para despertar la curiosidad del alumno, al editar puede adicionarse preguntas, comentarios, imágenes, etc.</p>	<p>contemporáneos de tipo social o cultural, con el fin de identificar y combatir estereotipos y prejuicios presentes en dichas comunicaciones.</p>	<p>oral en el ámbito sociales para llegar a acuerdos y resolver problemas de manera efectiva.</p>	<p>estereotipos, la discusión.</p>	<p>escucha activa, exponer ideas, pensamientos</p> <p>Etapa de iniciación y evaluación</p>	
<p>PLANETA LECTOR</p> <div data-bbox="170 837 342 1053" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>https://www.planetalector.com/</p> </div>	<p>Una herramienta muy importante que busca potenciar la afición por la lectura; a más de leer permite realizar: juegos y talleres de lectura, rutinas de</p>	<p>Leer textos no literarios de manera independiente, aplicando adecuadamente estrategias de comprensión, según la</p>	<p>Gestionar y supervisar la comprensión de un texto de forma independiente, eligiendo y aplicando estrategias específicas</p>	<p>Bloque de Lectura: noticia, reportaje y crónica.</p>	<p>Muy útil para la lectura, análisis de textos, preguntas y respuestas, argumentar ideas.</p> <p>Etapa de iniciación y desarrollo.</p>	<p>Estudios Sociales, Ciencias Naturales, Matemática, ECA</p>





	pensamiento sobre lo leído, comentarios.	finalidad de la lectura.	para la comprensión, según la finalidad de la lectura.			
CANVA https://www.canva.com/	Es una herramienta gratuita que sirve para elaborar presentaciones, carteles, publicaciones, videos que facilitan y hacen atractivo y motivador el proceso enseñanza-aprendizaje.	Aprovechar las herramientas tecnológicas para colaborar en la creación de textos literarios y no literarios en una variedad de medios digitales, trabajando de manera conjunta con otros.	Emplear tácticas y procesos mentales que respalden la comprensión de una amplia gama de tipos de textos.	Bloque de escritura: cómo escribir noticias, reportajes, crónicas, textos deductivos e inductivos.	Muy útil para la investigación, organización de ideas, publicaciones atractivas de gran motivación e interés. Etapa de iniciación y desarrollo.	Estudios Sociales, Ciencias Naturales y ECA





<p>AULA DE LETRAS</p> <div data-bbox="149 266 388 646" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>https://web.unican.es/campuscultural/pensamiento-y-letras/aula-</p> </div>	<p>Se trata de una plataforma en línea de estudio literario, sencilla en su diseño y contenido, pero muy educativa. Ofrece recursos para la lectura de obras literarias y ejercicios de comprensión.</p>	<p>Utilizar de manera divertida y personal los recursos exclusivos del texto literario en la escritura creativa para explorar la función bella del lenguaje.</p>	<p>Deleitarse leyendo o escuchando textos literarios con el uso colaborativo de diversos medios y recursos de las TIC.</p>	<p>Bloque de Literatura: Relatos de aventura y ciencia y ficción, Cuentos cortos.</p>	<p>Muy útil para la lectura literaria, análisis de textos, ejercicios de comprensión. Etapa de desarrollo.</p>	<p>Ciencias Sociales y ECA.</p>
<p>SOCRATIVE</p> <div data-bbox="159 954 382 1187" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>https://www.socrative.com/plans/#login</p> </div>	<p>Herramienta para efectuar evaluaciones, encuestas, cuestionario para ser contestados en tiempo real y el docente conoce</p>	<p>Utilizar conocimientos lingüísticos y explorar diferentes técnicas estilísticas y gramaticales,</p>	<p>Mejorar la cohesión de ensayos narrativos con estructuras y elementos diversos (oraciones</p>	<p>Bloque de escritura: Oraciones compuestas, conectores causales, disyuntivos y adversativos</p>	<p>Muy útil para la motivación, despertar el interés y participación de los estudiantes, se crea cuestionarios.</p>	<p>Estudios Sociales, Ciencias Naturales y ECA</p>





	los resultados inmediatamente. Motiva y aumenta la participación de los estudiantes.	para lograr una escritura clara y coherente.	coordinadas, modificadores, signos de puntuación)		Etapa de evaluación	
TOOVARI https://www.toovari.com/login.php	Herramienta que permite a los estudiantes fortalecer sus aprendizajes, cultivar habilidades y competencias eficaces y participar en la resolución colaborativa y entretenida de problemas reales.	Utilizar de forma autónoma bibliotecas y tecnologías de la información y comunicación para buscar, seleccionar y estructurar datos como parte del proceso investigativo y de estudio.	Evaluar y comparar textos de referencia considerando la intención de la lectura y la fiabilidad de la información, para poder formular argumentos sólidos y ofrecer soluciones.	Bloque de Lectura: cómo escribir entrevistas. Un niño en defensa de la niñez. El trabajo infantil.	Muy útil para la motivación, despertar el interés y participación de los estudiantes, el trabajo colaborativo Etapa de desarrollo y evaluación.	Estudios Sociales, Ciencias Naturales Matemática y ECA





<p>CEREBRITI</p> <p>https:// edu.cer ebriti.c om/</p>	<p>Es una herramienta de colaboración a en la que estudiantes y docentes pueden desarrollar juegos educativos personalizados poniendo en práctica talento, habilidad y conocimiento.</p>	<p>Utilizar conocimientos lingüísticos y explorar diferentes técnicas estilísticas y gramaticales, para lograr una escritura clara y coherente.</p>	<p>Mejorar la cohesión y fluidez de los ensayos narrativos, al incorporar oraciones coordinadas, modificadores, objetos, complementos y signos de puntuación.</p>	<p>Bloque de Escritura: Más conectores lógicos</p>	<p>Útil para la motivación, creación, compartir información.</p> <p>Etapa de desarrollo y evaluación.</p>	<p>Estudios Sociales, Ciencias Naturales y ECA.</p>
<p>PREZZI</p> <p>https://pre zzi.com/es/</p>	<p>Herramienta gratis para crear presentaciones dinámicas con animación, movimiento, da paso libre a la</p>	<p>Participar en distintas comunicaciones orales fluidas y efectivas, aplicando conocimientos y</p>	<p>Organizar el habla con estructuras y vocabularios acertados ya sea en conversaciones</p>	<p>Comunicación Oral: Funciones del lenguaje</p>	<p>Muy útil para la investigación, organización de ideas, publicaciones atractivas de gran motivación e</p>	<p>Estudios Sociales, Ciencias Naturales y ECA.</p>





	<p>creatividad. Ayuda a los estudiantes a expresarse, organizar y transformar sus pensamientos, dar vida a sus ideas y conocimientos.</p>	<p>lingüísticos y un vocabulario acertado.</p>	<p>formales e informales.</p>		<p>interés. Etapa de iniciación y desarrollo.</p>	
<p>KAHOOT</p> <div data-bbox="157 781 338 989" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>https://k/ahoot.com/</p> </div>	<p>Herramienta que facilita comprender conceptos de manera entretenida, una especie de concurso que hace divertida la actividad educativa, puede ser a través de</p>	<p>Efectuar análisis personales de textos literarios, considerando los elementos que presentan y resaltando las particularidades del género al que pertenecen, como punto de partida para</p>	<p>Reconocer el género de un texto literario y sus elementos que lo caracterizan, haciendo un análisis comprensivo del texto.</p>	<p>Bloque de la Literatura: Relato policial, personajes, características Misterios y acertijos</p>	<p>Muy útil para la investigación, organización de ideas, publicaciones atractivas de gran motivación e interés. Etapa de iniciación y desarrollo.</p>	<p>Estudios Sociales, Ciencias Naturales y ECA.</p>





	preguntas y respuestas, discusiones y debates.	y comprender y valorar la literatura de manera crítica.				
BLOGGER	Herramienta que permite la publicación de blogs, textos y contenidos para la web, con independencia y autonomía para publicar, editar y distribuir un texto de manera gratuita.	Aprovechar las herramientas tecnológicas para colaborar en la creación de textos literarios y no literarios en diversos medios digitales, trabajando de manera conjunta con otros.	Producir textos narrativos y periodísticas aplicando estructuras básicas de cada género.	Bloque de escritura: Tramas textuales, párrafo descriptivo, expositivo. Escritura creativa de textos literarios	Muy útil para la investigación, organización de ideas, publicaciones atractivas de gran motivación e interés. Etapa de iniciación y desarrollo.	Estudios Sociales, Ciencias Naturales y ECA.

<https://www.blogger.com/blog/posts/5070197409085927275?bpli=1&pli=1>





<p>YOU TUBE</p> <div data-bbox="149 253 344 505" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>https://www.youtube.com/</p> </div>	<p>Un sitio web popular para compartir videos; muy visitado. Se puede encontrar en ella temas específicos y se encuentra videos en relación al tema que busca.</p>	<p>Efectuar análisis personales de textos literarios, considerando los elementos que presentan y resaltando las particularidades del género al que pertenecen, como punto de partida para comprender y valorar la literatura de manera crítica.</p>	<p>Comunicar intenciones específicas como ironía, sarcasmo o humor, utilizando de manera creativa el significado de las palabras.</p>	<p>Bloque de Literatura: Relatos de terror, fantasmas y aparecidos, ambientes, narrador, estrategias de narraciones de terror.</p>	<p>Muy útil para la motivación, comunicación escucha activa, exponer ideas, pensamientos Etapa de iniciación y evaluación</p>	<p>Estudios Sociales, Ciencias Naturales y ECA</p>
--	--	---	---	--	---	--





<p>QUIZZ</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>https://quizz.com/admin/quiz/5c93b9c66e0c2d001a93f95b/quizz-en-espanol</p> </div>	<p>Es una herramienta educativa más de carácter evaluativa que permita al profesor formular preguntas cortas y recibir de manera instantánea las respuestas de sus estudiantes, quienes a su vez pueden revisar sus errores al terminar y hacer su respectiva retroalimentación. De fácil manejo, una tarea a tiempo real</p>	<p>Utilizar conocimientos lingüísticos y experimentar con recursos estilísticos y gramaticales durante la creación y revisión de textos escritos con el fin de lograr una redacción clara, precisa y coherente.</p>	<p>Aclarar y especificar las ideas y significados de oraciones y párrafos mediante la selección precisa de recursos gramaticales como modos verbales, tiempos verbales, voz activa y pasiva, conjunciones y diversas estructuras de frases.</p>	<p>Bloque de Escritura: pronombres, adverbios, tiempos verbales</p>	<p>Muy útil para la evaluación a través del juego, de manera divertida, motivadora e interesante, Etapa de desarrollo y evaluación.</p>	<p>Estudios Sociales, Ciencias Naturales y ECA</p>
---	---	---	---	---	---	--





<p>GRAMATICANET</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>https://www.gramaticas.net/2012/07/juegos-y-ejercicios-interactivos-para-estudiantes-que-aprenden-de-manera-divertida</p> </div>	<p>Explica la gramática de manera sencilla, ofrece una sección de juegos y ejercicios interactivos, donde los estudiantes aprenden de manera divertida.</p>	<p>Utilizar conocimientos lingüísticos y experimentar con recursos estilísticos y gramaticales durante la creación y revisión de textos escritos con el fin de lograr una redacción clara, precisa y coherente.</p>	<p>Aclarar y especificar las ideas y significados de oraciones y párrafos mediante la selección precisa de recursos gramaticales como modos verbales, tiempos verbales, voz activa y pasiva, conjunciones y diversas estructuras de frases.</p>	<p>Bloque de Escritura: Verboides, infinitivo, gerundio, tipos de gerundio, participio.</p>	<p>Muy útil para la investigación, organización de ideas, publicaciones atractivas de gran motivación e interés. Etapa de desarrollo y evaluación.</p>	<p>Estudios Sociales, Ciencias Naturales y ECA</p>
--	---	---	---	---	--	--





<p>¿CÓMO DICE QUE DIJO?</p> <p>https://www.comodicequedijo.com/juegos/?ref=cta-homepage</p>	<p>Es un recurso digital que mejora la ortografía jugando de forma didáctica pero entretenida, a través de fichas interactivas gratuitas</p>	<p>Utilizar conocimientos lingüísticos y experimentar con recursos estilísticos y gramaticales durante la creación y revisión de textos escritos con el fin de lograr una redacción clara, precisa y coherente.</p>	<p>Comunicar ideas de manera efectiva aplicando de forma autónoma diferentes reglas de ortografía, puntuación y acentuación.</p>	<p>Bloque de Escritura: Uso de las mayúsculas. Signos de puntuación, reglas ortográficas sobre determinadas letras.</p>	<p>Muy útil para la investigación, organización de ideas, práctica activa de ejercicios, motivación. Etapa de desarrollo y evaluación.</p>	<p>Estudios Sociales, Ciencias Naturales y ECA</p>
--	--	---	--	---	--	--





<p>FACEBOOK</p> <div data-bbox="157 245 361 492" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>https://www.facebook.com/</p> </div>	<p>Es una de las principales redes sociales a nivel mundial; muy útil para producir y compartir contenidos. A nivel educativo es una herramienta didáctica de aprendizaje colaborativo, de gran valor por el alto dominio por parte de los estudiantes, permitiendo el aprendizaje formal e</p>	<p>Expresarse verbalmente de manera efectiva en diferentes contextos sociales y culturales, empleando el lenguaje oral para establecer consensos y abordar y solucionar problemas de manera eficiente.</p>	<p>Organizar el discurso en situaciones en situaciones formales e informales mediante el uso de estructuras del lenguaje oral y la selección de vocabulario específico acorde con la intencionalidad del discurso.</p>	<p>Comunicación Oral y Escrita: Discusión, panel de discusión.</p>	<p>Muy útil para la comunicación, investigación, compartir conocimientos, exponer ideas, publicar.</p> <p>Etapa de desarrollo y evaluación.</p>	<p>Estudios Sociales, Ciencias Naturales y ECA</p>
--	---	--	--	--	---	--





	informal debido a su uso.					
TIK-TOK https://www.tiktok.com/login?redirect_url=https%3A%2F%2Fwww.tiktok.com%2Fupload%3Flanguage%3Des&lang=es	Una herramienta activa y colaborativa de aprendizaje, permite a los estudiantes aprender de manera divertida, despierta su curiosidad, creatividad; no solo porque pueden disfrutar de mucho contenido educativa, sino que también pueden crear y compartir	Intervenir verbalmente en distintos entornos sociales y culturales, preparando previamente un esquema y, en su caso, haciendo uso de recursos audiovisuales y tecnológicos, con el fin de expresar opiniones y participar en la conversación de manera efectiva.	Aplicar habilidades de comunicación oral en contextos sociales para llegar a acuerdos y resolver problemas de manera efectiva.	Comunicación Oral: Noticias, los estereotipos, rompiendo estereotipos.	Muy útil para la comunicación, investigación, compartir conocimientos, exponer ideas, publicar. Etapa de desarrollo y evaluación.	Estudios Sociales, Ciencias Naturales y ECA





	<p>conocimientos de forma entretenida. Muy utilizado por niños, adolescentes, jóvenes.</p>					
<p>WHATSAPP</p> <div data-bbox="170 626 384 854" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>https://web.whatsapp.com/</p> </div>	<p>Es una herramienta que mejora la comunicación activa, brindando mayor apoyo a los docentes a través de mensajes, reuniones virtuales; igualmente a los estudiantes les facilita la interacción de manera amplia,</p>	<p>Expresarse verbalmente de manera efectiva en diferentes contextos sociales y culturales, empleando el lenguaje oral para establecer consensos y abordar y solucionar problemas de manera</p>	<p>Adaptar el habla en situaciones formales e informales, mediante estructuras y vocabularios adecuados a la finalidad comunicativa.</p>	<p>Comunicación oral y escrita: Preguntas directas e indirectas, algunos tipos de párrafos, poniendo atención a lo que digo.</p>	<p>Muy útil para la comunicación, compartir conocimientos, exponer ideas. Etapa de desarrollo y evaluación.</p>	<p>Estudios Sociales, Ciencias Naturales y ECA</p>





	creativa con audios, mensajes, vídeos, etc.	eficiente.				
EDUCAPLAY https://es.educaplay.com/	Es una herramienta que permite a los docentes disponer y crear actividades educativas, como: sopa de letras, crucigramas, adivinanzas y muchas otras de gran interés y curiosidad para los estudiantes. Es gratuita, de fácil acceso, interactiva y de	Aprovechar las herramientas tecnológicas para colaborar en la creación de textos literarios y no literarios en diversos medios digitales, trabajando de manera conjunta con otros.	Dirigir y supervisar la escritura de textos periodísticos y académicos mediante la elección y aplicación de una variedad de técnicas y recursos de manera independiente.	Se presta para trabajar en cualesquiera de los bloques de la signatura y en diferentes temáticas, al ofrecer una gama de juegos interactivos para evaluar diferentes temáticas.	Muy útil para la evaluación de aprendizajes, de manera interactiva, motivadora a partir del juego. Utilizando tanto los que están en la web como creaciones personales del maestro. Según las necesidades, conocimientos y contexto de los estudiantes.	Estudios Sociales, Ciencias Naturales y ECA





	mucho entretenimiento.					
<p>LEVEWORKSHEETS</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>https://es.liveworksheets.com/search.asp?content=actividades de interactivas de gran utilidad para que el estudiante aprenda de manera divertida; al ser auto corregibles reta a los estudiantes a alcanzar el puntaje deseado, por ello les mantiene</p> </div>	<p>Herramienta gratuita que permite disponer y realizar la creación de una serie de actividades interactivas de gran utilidad para que el estudiante aprenda de manera divertida; al ser auto corregibles reta a los estudiantes a alcanzar el puntaje deseado, por ello les mantiene</p>	<p>Apreciar la diversidad de lenguajes, reconociendo su contribución a una sociedad intercultural y plurinacional. Esto se logra mediante la promoción de interacciones respetuosas y el fortalecimiento de la identidad.</p>	<p>Investigar y explicar cómo las valoraciones lingüísticas socio-culturales en Ecuador influyen en las relaciones sociales.</p>	<p>Se presta para trabajar en cualesquiera de los bloques de la signatura y en diferentes temáticas, al ofrecer una gama de juegos interactivos para evaluar diferentes temáticas.</p>	<p>Muy útil para la evaluación de aprendizajes, de manera interactiva, motivadora a partir del juego. Utilizando tanto los que están en la web como creaciones personales del maestro. Según las necesidades, conocimientos y contexto de los estudiantes.</p>	<p>Estudios Sociales, Ciencias Naturales y ECA</p>





	interesados y deseosos de seguir desarrollándolas.					
--	---	--	--	--	--	--

Tabla 11. Propuesta, herramientas digitales en consideración con objetivos, destrezas contenidos. Fuente: Elaboración propia.

Modelaciones de clases

Además, dentro de la propuesta se consideró la modelación de clases en donde se aplicó distintas herramientas digitales, tomando el criterio de los tres momentos de la clase: inicio, desarrollo y cierre.

Las herramientas de inicio de cada clase que nos permiten introducir al tema a trabajar, motivar y captar la atención e involucren a los estudiantes y así poder establecer los objetivos claros de la clase; durante el desarrollo por su parte se utilizan herramientas que fomenten la participación activa de los estudiantes, que promuevan la exploración, el análisis, la construcción del conocimiento, el trabajo colaborativo, el aprendizaje interactivo, pueden ser actividades en línea, simulaciones, juegos educativos, etc. Y finalmente para el cierre aplicar herramientas para consolidar el aprendizaje, una recapitulación de lo trabajado durante la clase y actividades de evaluación.

Cada clase fue diseñada teniendo en cuenta el objetivo de aprendizaje, la destreza, los contenidos a abordar y la selección adecuada de las herramientas digitales para el proceso de enseñanza-aprendizaje según cada momento.





CLASE 1

Bloque curricular: Bloque de Comunicación Oral

Tema: los estereotipos

Objetivo: Examinar de manera crítica los discursos contemporáneos de tipo social o cultural, con el fin de identificar y combatir estereotipos y prejuicios presentes en dichas comunicaciones..

Destreza: Aplicar habilidades de comunicación oral en contextos sociales para llegar a acuerdos y resolver problemas de manera efectiva

MOMENTOS DE LA CLASE

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<p>Se ingresó al enlace https://www.youtube.com/watch?v=IhMaUov-nTM el mismo, que presentó una propaganda que captó la atención de los estudiantes. Luego se inició una conversación para que los estudiantes expresen lo que vieron, identifican el papel y las funciones que se marcan para las mujeres desde niñas, así como para los varones. Seguidamente se presentó un vídeo de EdPuzzle</p>	<p>Seguidamente se formó grupos de 5 estudiantes para revisar en el texto la página 232, con esta información más lo observado en los dos videos deben destacar las ideas más importantes, analizarlas, ordenar las ideas y elaboraron una pequeña infografía en la que se destaque qué son los estereotipos, sus principales</p>	<p>En grupo trabajan una publicación con el que busquen convencer a los usuarios la necesidad de romper los estereotipos, prejuicios y discriminación para una mejor convivencia social; el mismo que se comparte en Facebook https://es-la.facebook.com/ , una herramienta de gran importancia para que los estudiantes divulguen y compartan sus</p>





<p>https://edpuzzle.com/media/5f4ad19cfc0abb3f34659ca2</p> <p>con el tema sobre los estereotipos y sus definiciones. Tanto el YouTube como el EdPuzzle son herramientas útiles para crear, editar y compartir vídeos educativos e interactivos. Ideales para despertar la curiosidad del alumno, tomando en cuenta que se mezcla lo auditivo con lo visual, son muy motivadores, captan la atención de los estudiantes a la vez que les ofrecen contenidos de manera concreta, fáciles de entender.</p>	<p>clases en la sociedad actual y las consecuencias para una buena convivencia social. Seguidamente se procedió a la exposición de cada grupo de las conclusiones que llegaron en el grupo y que fueron plasmadas en la infografía.</p>	<p>conocimientos y pensamientos; no solo porque tiene un carácter fuertemente social, sino también porque los estudiantes mediante ella se empoderan de su propio tiempo y espacio para el aprendizaje, se les facilita el intercambio de información, la interacción y colaboración a través de comentarios, publicaciones, mensajes, entre otros: además, es una de las redes sociales más utilizadas y que brinda mayores facilidades y todos están familiarizados con su uso.</p>
---	---	---

Tabla 12. Modelación 1 de plan de clase. Fuente: elaboración propia.





CLASE 2

Bloque curricular: Bloque de Comunicación Oral

Tema: Funciones del Lenguaje

Objetivo: Participar en distintas situaciones de comunicación oral tanto formales como informales, de manera fluida y efectiva; aplicando conocimientos sobre la estructura del lenguaje hablado y el empleo de un vocabulario eficaz dentro del discurso.

Destreza: Organizar el discurso en situaciones en situaciones formales e informales mediante el uso de estructuras del lenguaje oral y la selección de vocabulario específico acorde con la intencionalidad del discurso..

MOMENTOS DE LA CLASE

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<p>Se inicia con una motivación y se procede a recordar el tema anterior. Luego se ingresó al enlace</p> <p>En el cual se explica en forma detallada las funciones del lenguaje captando así la atención de los estudiantes. Luego se inició</p>	<p>Seguidamente se presentó una infografía en Genially para afianzar el tema y aclarar dudas.</p> <p>https://view.genial.ly/63d8233a87c12c001125389d/interactive-content-lista-pizarra</p> <p>acompañada de una explicación detallada por parte del maestro. Genially que permite crear y compartir contenido interactivo enriquecidos con animaciones y efectos</p>	<p>Finalmente, cada estudiante grabó un Tik-Tok aplicando una de las funciones del lenguaje que más le llamó la atención. Una herramienta de las redes sociales sumamente popular en todo el mundo, que facilita la expresión personal, la creatividad, la autoexpresión, la conexión social. Este tipo de videos cortos y de</p>



<p>una serie de preguntas en relación al video para determinar la comprensión del tema. YouTube es una herramienta útil para crear, editar y compartir vídeos educativos e interactivos, determinantes para despertar el interés del estudiante al ofrecer contenidos de manera concreta, fáciles de entender y al mezclar lo auditivo con lo visual, son muy motivadores.</p>	<p>visuales, facilitando la comunicación efectiva, la versatilidad, accesibilidad, creatividad y el aprendizaje interactivo. Una manera diferente, atractiva e innovadora de presentar la información.</p> <p>A continuación se procedió a participar de un juego en Cerebriti https://www.cerebriti.com/juegos-de-lengua/ejemplos-de-funciones-del-lenguaje</p> <p>Cerebriti permite la creación de juegos didácticos de manera colaborativa, favorece el aprendizaje activo, participativo, refuerza el conocimiento, la creatividad, motivación y compromiso por parte de los estudiantes, se fijan retos, se vuelven competitivos. Su enfoque lúdico y participativo conduce al aprendizaje efectivo, atractivo y significativo.</p>	<p>popularidad global no solo contribuyen al impacto de la cultura digital, sino que también es una forma idónea para que los estudiantes interactúen en línea de manera fluida y eficiente en diversas situaciones de comunicación oral, dando al lenguaje el uso correcto según la intencionalidad en los diversos contextos comunicativos formales e informales.</p>
--	--	---

Tabla 13. Modelación 2 de plan de clase. Fuente: elaboración propia.



CLASE 3

Bloque curricular: Bloque de Escritura

Tema: Escritura Creativa

Objetivo: Aprovechar las herramientas tecnológicas para colaborar en la creación de textos literarios y no literarios en diversos medios digitales, trabajando de manera conjunta con otros

Destreza: Producir textos narrativos y periodísticas aplicando estructuras básicas de cada género

MOMENTOS DE LA CLASE

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<p>Se inicia con una motivación y se procede a recordar el tema anterior relacionada a lo que es una narración, un cuento, sus elementos. Luego se ingresó al enlace https://view.genial.ly/64e5322243739000113d1b0e/presentation-presentacion-interactiva-basica</p>	<p>Seguidamente los estudiantes proceden a seguir el proceso de producción de textos para crear su cuento.</p> <p>1. Planificación</p> <ul style="list-style-type: none">• Elegir tema• Personajes, escenario• Establecer la trama	<p>Finalmente, cada estudiante crea su propio blog para presentar su cuento. Existen varias plataformas que permite la creación de blogs para publicar, editar y distribuir un texto de manera gratuita, Una de ellas: https://www.blogger.com/onboarding</p>



En el cual se encuentra una presentación en Genially, compuesto por audio, diapositivas, videos, preguntas interactivas. Herramienta de gran utilidad para fomentar el aprendizaje interactivo, entretenido, ofrecer contenidos de manera concreta, fáciles de entender, a través de este tipo de contenido motiva realmente a los estudiantes. Además, es importante destacar que para utilizar esta herramienta y crear contenido no es necesario contar con preparación técnica, solo se necesita decisión, deseos de hacer del proceso educativo una gran aventura.

- Elaborar el plan de escritura.
2. Ejecución
 - Lluvia de ideas, escribir libremente
 - Dar vida a los personajes
 - Seguir el plan, ser flexible de ser necesario
 - Escribir primer borrador
 3. Revisión
 - Estilo gramatical
 - Estructura, coherencia y creatividad
 - Ortografía
 - Reescritura
 4. Publicación
 - Elección de la plataforma
 - Edición final
 - Diseño y formato
 - Promoción e interacción

Se trata entonces, de contenidos para la web, con independiente y autonomía. Además, este tipo de herramienta facilita la comunicación entre la comunidad educativa, fomenta la investigación e innovación, el trabajo colaborativo; despierta el amor por la lectura, la creatividad, el pensamiento crítico. El alumno puede crear, organizar, diseñar, publicar sus textos de manera divertida, interesante y responsable.



	<p>Siguiendo estas estrategias, podrás crear un cuento bien planificado, ejecutado, revisado y publicado, lo que aumentará la calidad y la satisfacción en el proceso de escritura.</p>	
--	---	--

Tabla 14. *Modelación 3 de plan de clase. Fuente: elaboración propia.*



Valoración de la propuesta

El proceso de valoración busca conocer lo que opinan y cómo valoran los expertos en Lengua y Literatura e Informática sobre la estrategia didáctica que busca guiar a los docentes en la utilización de herramientas digitales para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Como parte de este proceso se consideró el criterio de 7 expertos, seleccionados de entre profesores especializados, quienes luego de aplicar la ficha de validación de expertos, cumplieron mejor puntuación según los indicadores propuestos para dicha selección.

Especialistas de la Valoración

Apellidos y nombres	Grado Académico	Especialidad Profesión	Años de experiencia
Córdova Gonzáles Ruth V.	Magister Literatura Juvenil	Docente de Lengua Y Literatura	18 años 13 en EGB
Azuero Granda Ángel	Magister Doctor	Métodos de enseñanza En Ed. Personalizada Currículo	22 años 15 en EGB
Vélez Poma Cinthya M.	Licenciada	Informática	16 años 10 en EGB
Jumbo Sánchez Sandra	Magister Literatura Juvenil	Docente de Lengua Y Literatura	25 años 20 en EGB
Cuenca Poma Mónica	Licenciada	Docente de Lengua Y Literatura	25 años 25 en EGB
Merecí Robles Miriam	Licenciada	Informática	15 años 10 en EGB
Patiño Martha	Magister	Docente de Lengua Y Literatura	29 años 18 en EGB

Tabla 15. Datos profesionales de expertos. Fuente: elaboración propia.

Además de los aspectos mencionados en el cuadro que antecede, los expertos cumplieron también los indicadores de actualización, reconocimientos, manejo de herramientas digitales, participaciones en conferencias y eventos, muestran interés y disponibilidad por participar en este proceso.

Para valorar la propuesta los expertos se basaron en una rúbrica previamente elaborada por los investigadores, donde se destaca aspectos como: la fundamentación, el objetivo general de la propuesta, la idoneidad de las herramientas digitales seleccionadas para el logro de los objetivos de aprendizaje, destrezas y contenidos; si las mismas propician la creatividad, interés, motivación y participación activa de los estudiantes; si facilitan la evaluación y retroalimentación; la accesibilidad de la institución educativa y el contexto; si son propicias para mejorar la práctica educativa tanto en calidad como calidez.

Los rangos para la evaluación de la propuesta: 3,1 - 4 Muy Factible (MF), 2,1 - 3 Factible (F), 1,1 - 2 Poco Factible (PF) y de 0,1 - 1 no se puede cumplir (NSPC). Los 7 expertos aplicaron la misma rúbrica (anexo 7) valorando el 100% de los criterios del diseño de la propuesta en el rango de Muy Factible (MF) con el 99,46% de aceptación.

CRITERIOS A EVALUAR	MS	S	PS	I
Objetivos y contenido global de la propuesta	10			
Pertinencia de la propuesta	10			
Relevancia e importancia en el ámbito educativo	10			
Validación de los recursos digitales	10			
Funcionalidad de los recursos	10			
Claridad, presentación y coherencia de la propuesta	10			
La metodología empleada en la propuesta	10			
Contribución al proceso de enseñanza-aprendizaje	10			
Propicia la motivación e interés de los estudiantes	10			
Fomentar trabajo interactivo y colaborativo	10			

Tabla 16. Evaluación del criterio de especialistas. Fuente: elaboración propia.

La valoración de expertos concluyó que la estrategia didáctica propuesta es factible para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica. Y sugirieron su aplicación de manera inmediata.

Importante considerar los beneficios que esta estrategia didáctica con el uso de herramientas ofrece, tales como una mayor interacción entre los estudiantes, el acceso a una amplia gama de recursos en línea, la adaptación del aprendizaje a las necesidades e intereses de los estudiantes, la promoción del trabajo colaborativo, la motivación, y la diversidad y calidad de los contenidos.

Además, cuando la estrategia didáctica sea aplicada se podrá determinar el impacto y la efectividad de estas herramientas en cada etapa del proceso de enseñanza-aprendizaje, la participación y el compromiso de los estudiantes y maestros, el logro de los objetivos y el desarrollo de las destrezas necesarias. Los resultados obtenidos a partir de esta valoración permiten, en caso necesario, realizar ajustes adicionales para mejorar la propuesta, con el fin de optimizar el uso de las herramientas digitales y, en última instancia, mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura.

Análisis de Factibilidad

Siendo así que los resultados de la validación de los expertos en su gran mayoría coinciden según la escala de valoración que la propuesta de estrategia didáctica como muy factible con un promedio del 99,46%, porque responde a los objetivos planteados, estructura, pertinencia, su funcionalidad, a la importancia, aplicación, validación y aplicabilidad de recursos, calidad y coherencia, metodología y como medio que propicia la motivación, el interés, la interactividad y el trabajo colaborativo.

En definitiva, la propuesta es una estrategia didáctica con la aplicación de herramientas digitales, muy necesaria para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, constituye un paso crucial para la innovación y la efectividad de la enseñanza. A lo largo de la propuesta se presenta la posibilidad efectiva que ofrecen las herramientas digitales para enriquecer la experiencia educativa y promover el aprendizaje activo, significativo y participativo, la motivación e interés por la asignatura, presenta la evaluación de manera entretenida, despierta la creatividad, la información y comunicación.

CONCLUSIONES

- A través de la investigación se ha logrado analizar y establecer los fundamentos teóricos necesarios para la aplicación efectiva de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, los mismos que proporcionan una base sólida para la integración de la tecnología en el aula como estrategia didáctica.
- Como resultado de análisis empírico, histórico, crítico y valorativo se determinó el insuficiente uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en el Octavo Año de Educación General Básica en el colegio Maximiliano Rodríguez. Pese a la importancia del uso de este tipo de herramientas para fomentar la motivación, la interactividad, el trabajo colaborativo, el aprendizaje significativo y el pensamiento crítico.
- La estrategia didáctica diseñada integra una variedad de herramientas digitales muy bien seleccionadas, tomando en cuenta objetivos, destrezas, contenidos, procesos. Incluye modelaciones de clase, la misma que constituye una guía para docentes de la institución y de otras instituciones para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura objeto de estudio, fomentando la motivación, participación activa y el compromiso de los estudiantes, el desarrollo de destrezas y habilidades de manera significativa.
- La valoración de la propuesta se realizó en base al criterio de expertos, seleccionados por ser especialista en el campo de estudio relacionado con la propuesta, Licenciados en Ciencias de la Educación, en las especialidades de Lengua y Literatura e Informática, con varios años de experiencia tanto como docentes y algunos otros indicadores que les acredita su selección. Los expertos valoraron la propuesta como muy factible con el 99,46% de aceptación.

RECOMENDACIONES

- Socializar y aplicar la estrategia didáctica aplicando herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura y más asignaturas para mejorar dicho proceso.
- Continuar investigando y actualizándose según los avances tecnológicos relacionados con la enseñanza de la Lengua y la Literatura.
- Incentivar y desarrollar programas de capacitación docente, con el fin de adquirir las habilidades necesarias para la utilización eficaz de las herramientas digitales en el aula y fuera de ellas.
- Fomentar la colaboración entre docentes para compartir experiencias, estrategias, metodologías y herramientas digitales que mejoren la práctica docente y la integración eficaz de la tecnología en el aula.
- Promover la conciencia entre docentes y estudiantes sobre los beneficios de la tecnología como herramienta de apoyo educativo, y la necesidad de actualización, innovación y enfrentar los retos del mundo y la sociedad actual para en conjunto lograr una educación de calidad y calidez.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Gagné, R. M., de la Orden Hoz, A., & Soler, A. G. (1987). Las condiciones del aprendizaje.

Maridueña, Jessica. (2013). *Uso de las TICs y su incidencia en el proceso de interaprendizaje en la asignatura de lengua y literatura*. (Proyecto de Grado previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Informática y Programación, Universidad Estatal de Milagro)
<https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1141/3/USO%20DE%20LAS%20TIC'S%20Y%20SU%20INCIDENCIA%20EN%20EL%20PROCESO%20DE%20INTERAPRENDIZAJE%20EN%20LA%20ASIGNATURA%20DE%20LENGUA%20Y%20LITERATURA.pdf>

Sampieri. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill

Chica, Miriam. (2015). *Uso de las TIC para un aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura de los estudiantes del octavo año de educación básica de la unidad educativa Unión y Progreso de la parroquia Bramadora, Cantón EL Carmen, Provincia de Manabí*. (Tesis en Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Lengua y Literatura. Universidad Tecnológica Equinoccial] Archivo digital.

Ballester, Paula, (2015), *Las TIC como herramienta de innovación en Lengua y Literatura*. (Máster en profesorado de ESO, Bachiller, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, Universidad) Archivo digital.
https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/166148/TFM_2016_BallesterMuratPaula.pdf

Roig-Vila, R., Blasco, J. E., Lledó, A., & Pellín, N. (2016). *Investigación e innovación educativa en docencia universitaria. Retos, Propuestas y Acciones*. Alicante: Universidad de Alicante, Vicerrectorado de Calidad e Innovación Educativa, Instituto de Ciencias de la Educación (ICE).





- Guamán Toa, J. P. (2017). El aprendizaje de lengua y literatura (Bachelor's thesis, LATACUNGA/UTC/2017) <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/4065/1/T-UTC-0278.pdf>
- Loor Lino, B., Quevedo, A., & Santos, C. (2017). Evolución de la asignatura lengua y literatura y su papel en la comunicación oral del estudiante del bachillerato en el ITSUP, Ecuador. *Revista Científica Sinapsis*, 2(3). <https://doi.org/10.37117/s.v2i3.24>
- Soto, A. B. (2018). Enseñar literatura en lengua extranjera con herramientas digitales: reflexiones generales desde la didáctica de FLE. *Tonos Digital: Revista de estudios filológicos*, (35), 32. <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/60539>
- Medina Rivera, A. M. (2019). Uso de la tecnología en el aprendizaje de la lengua y la literatura españolas. *Revista de Investigación Académica*, 54, 1-14.
- Castillo, M. Y., & Puello, J. D. J. J. (2019). Las teorías de aprendizaje, bajo la lupa TIC. *Acción y reflexión educativa*, (44), 144-158. https://revistas.up.ac.pa/index.php/accion_reflexion_educativa/article/view/693
- Espinoza Chiqui, K. G., & Cortez Ayoví, V. D. (2019). *Estrategia metodológica para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua y literatura desde un enfoque comunicativo* (Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Educación).
- Llanga Vargas, E. F., Murillo Pardo, J. J., Panchi Moreno, K. P., Paucar Paucar, M. M., & Quintanilla Orna, D. T. (2019). La motivación como factor en el aprendizaje. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, (junio). <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/motivacion-aprendizaje.html>
- Chávez, A. G., Molina, O. A. M., & Delgado, J. L. C. (2019). El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Scientific*, 4(14), 205-227 <https://www.redalyc.org/journal/5636/563662154011/563662154011.pdf>





- Salazar, J. E. C., Chabla, X. L., Santos, J. P., & Bazán, J. L. T. (2019). Beneficios del uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en los estudiantes. *Revista ciencias pedagógicas e innovación*, 7(2), 86-93. <https://incyt.upse.edu.ec/pedagogia/revistas/index.php/rcpi/article/view/304>
- Granda Ayabaca, D. M., Jaramillo Alba, J. A., & Espinoza Guamán, E. E. (2019). Implementación de las TIC en el ámbito educativo ecuatoriano. *Sociedad & Tecnología*, 2(2), 45–53. <https://doi.org/10.51247/st.v2i2.49>
- Reinoso, Erika. (2019). *Las estrategias didácticas y la participación activa en el área de Lengua y Literatura de los quintos amos de EGB de la Unidad Educativa Juan León Mera “La Salle” de la Ciudad de Ambato*. (Informe Final del Trabajo De Titulación previo a la Obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Universidad Técnica de Ambato) <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/30916/1/INFORME%20DE%20INV%20ESTIGACION%20REINOSO%20ERIKA.pdf>
- Córdova, C. A. V., Salazar, A. Z. C., Álvarez, J. C. E., & Herrera, D. G. G. (2020). Retos de docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en tiempos de pandemia. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5), 200-232. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7696086>
- Arroyo-Carrera, E. N., Loor-Santos, M. V., Mendoza-Mera, J. T., & Solorzano-Zambrano, M. E. (2020). Gestión de aprendizaje creativo mediante la Herramienta Powtoon en estudiantes de lengua y literatura. *Episteme koinonia*, 3(5), 253-269
- Pinto Coello, D. E. (2020). *Estrategias innovadoras para la enseñanza de lengua y literatura para el segundo año de bachillerato del Colegio Mixto Particular Instituto Coello* (Bachelor's thesis).





- Tirado, C. D. A., & Chicaiza, R. P. M. (2020). Actividad física un punto de partida para la participación activa durante la jornada de estudio. *Dominio de las Ciencias*, 6(2), 676-700. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7398452.pdf>
- Espinoza, D. E. T., & Cordero, N. M. C. (2021). Aula invertida como estrategia didáctica para la enseñanza de Lengua y Literatura en Bachillerato. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 4-31. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8019918.pdf>
- Padilla, Deicy. L. (2021). *Herramientas digitales educativas en el aprendizaje de ciencias naturales para estudiantes de séptimo de básica B en la Unidad Educativa Santo Domingo De Guzmán, año 2020-2021*. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21556/1/UPS-CT009478.pdf>
- Gonzáles. (2021). *Observación de aula y formación docente*. <https://www.iespe.mx/post/observacion-de-aula-y-formacion-docente>
- Fraiman, J. A. (2021). El problema de la inmanencia y la trascendencia en la fundamentación de una Ciencia Social Crítica. Una aproximación al caso de la Teoría de la acción comunicativa de Jürgen Habermas. In *XIV Jornadas de Sociología*. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires
- Moreira-Chóez, J. S., Beltron-Cedeño, R. A., & Beltrón-Cedeño, V. C. C. (2021). Aprendizaje significativo una alternativa para transformar la educación. *Domino de las Ciencias*, 7(2), 915-924.
- Baque-Reyes, G. R., & Portilla-Faican, G. I. (2021). *El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza–aprendizaje*.
- Macías Moreira, Y. M., & Acuña Caicedo, R. W. (2022). El uso de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes de segundo de





básica. *MQRInvestigar*, 6(4), 621–645.

<https://doi.org/10.56048/mqr20225.6.4.2022.621-645>

Poaquiza, P., & Sabina, X. (2022). *La herramienta educativa Word Wall y el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Bautista” de la ciudad de Ambato*. Carrera de Pedagogía de Educación Básica.

Orozco, M. I., & Hildalgo, M. P. S. (2023). Educación virtual y Aprendizaje en los estudiantes de Necesidades Educativas Especiales de Básica Superior. *Revista Científica Ciencia y Tecnología*, 23(38), 49-58

Muguirra, (2023). *¿Qué es una entrevista? Todo lo que debes saber al respecto*.
<https://www.questionpro.com/blog/es/tecnicas-de-recoleccion-de-datos-entrevista/>

M. Y. C., & de Jesús Jiménez Puello. **, J. (s/f). *Las teorías de aprendizaje, bajo la lupa TIC. Acción y Reflexión Educativa*, 44, 144–158. Recuperado el 22 de abril de 2023, de <http://portal.amelica.org/ameli/journal/226/226955009/html/>

