



**UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR**

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACION EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA

**INTEGRACION DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL PROCESO DE
APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA DE ESTUDIANTES DE TERCERO
DE BACHILLERATO**

Autor/es:

MARLO FERNANDO AGUILAR SOTOMAYOR

Tutor/a:

Msc. Félix Bravo Faytong

ECUADOR

2025



DEDICATORIA

A mi amada esposa Andrea Fernanda mi Negrita, esta tesis te la dedico a ti por ser siempre mi fuente inagotable de inspiración y fortaleza. Gracias por darme tanto amor y apoyo incondicional creyendo siempre en mi incluso cuando yo mismo dudaba. Tu paciencia, cariño y comprensión han sido los pilares fundamentalmente en este viaje, sin ti este logro no habría sido posible, tu sacrificio y dedicación que muchas veces ha implicado dejar de lado tus propias necesidades para que yo pueda cumplir logros como este no pasaran desapercibidos ni olvidados esta tesis es más tuya que mía.

Gracias por creer en mi

Con todo mi amor y gratitud.



AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a Dios por darme la fortaleza, sabiduría y perseverancia elementos necesarios para culminar con este proyecto, sin su guía y bendiciones este logro no habría sido posible.

A mi amada esposa Andrea Fernanda mi pilar de apoyo constante gracias a tu paciencia amor y cariño este logro se ha cristalizado, sin tu presencia incondicional este triunfo nunca habría sido posible, tu aliento constante ha sido fundamental para que pueda alcanzar esta meta, gracias por seguir a mi lado.

A mis queridos hijos Amir, Ethan y Jared por ser mi fuente de motivación y alegría, sus sonrisas y sus abrazos permanentemente me han dado la energía que se necesita para seguir en los momentos difíciles que este logro sea ejemplo de perseverancia y dedicación para ustedes

Con todo mi cariño

Marlo Fernando



RESUMEN

En la educación actual aún los métodos tradicionales continúan predominando, lo que genera una brecha significativa. Esta discrepancia surge porque los estudiantes están en contacto constante con medios digitales, una realidad que no siempre se refleja en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Este estudio tiene como objetivo evaluar el impacto de la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Santa Isabel. Para ello, se utilizó una metodología mixta, que incluyó encuestas, entrevistas y análisis del desempeño académico. Además, se implementaron herramientas digitales en el aula para evaluar su impacto en el proceso educativo. Los resultados indican que el uso de herramientas digitales mejora la comprensión y retención de la información por parte de los estudiantes. También se constató un incremento en la motivación y el compromiso con tecnologías identificadas como las más efectivas recomendadas para su integración en el entorno educativo. En la conclusión se demuestra un impacto favorable en el rendimiento académico, aumentando la comprensión y participación de los estudiantes; las principales herramientas digitales utilizadas son Prezi y Google Classroom, que aportaron a la comprensión lectora y facilitan un aprendizaje interactivo, aunque se enfrentan a desafíos como la falta de infraestructura adecuada y capacitación docente. También, se resalta la planificación microcurricular que alinea estas herramientas con los objetivos de aprendizaje, promoviendo un enfoque colaborativo y multimedia en la enseñanza. Finalmente, se recomienda intensificar la integración de herramientas tecnológicas en el currículo y se aconseja implementar una cultura de evaluación y retroalimentación entre estudiantes y docentes.

Palabras claves

Integración, herramientas digitales, proceso de aprendizaje, lengua y literatura, estudiantes.



Abstract

In today's education, traditional methods continue to predominate, which generates a significant gap. This discrepancy arises because students are in constant contact with digital media, a reality that is not always reflected in the teaching and learning processes. This study aims to evaluate the impact of the integration of digital tools in the teaching-learning process of Language and Literature of third year high school students of the Santa Isabel Educational Unit. For this purpose, a mixed methodology was used, which included surveys, interviews and analysis of academic performance. In addition, digital tools were implemented in the classroom to evaluate their impact on the educational process. The results indicate that the use of digital tools improves students' comprehension and retention of information. There was also an increase in motivation and engagement with technologies identified as the most effective recommended for integration into the educational environment. The conclusion shows a favorable impact on academic performance, increasing the understanding and participation of students; the main digital tools used are Prezi and Google Classroom, which contributed to reading comprehension and facilitate interactive learning, although they face challenges such as the lack of adequate infrastructure and teacher training. Also, the micro-curricular planning that aligns these tools with the learning objectives is highlighted, promoting a collaborative and multimedia approach to teaching. Finally, it is recommended to intensify the integration of technological tools in the curriculum and to implement a culture of evaluation and feedback between students and teachers.

Keywords:

Integration, digital tools, learning process, language and literature, students.



Índice de contenidos

INTRODUCCIÓN	19
Justificación del problema.....	21
Planteamiento del problema	21
Precisión del tema	22
Objeto de investigación.....	22
Objetivo general.....	23
Preguntas Científicas.....	243
Objetivos específicos.....	243
Declaración de las categorías de investigación	254
Métodos de nivel teórico	254
Métodos de nivel empírico	254
Métodos de nivel estadístico y matemático.....	265
Población y muestra	265
Declaración del tipo de investigación	265
Aportes de la investigación	265
Importancia de la investigación.....	276
Novedad de la investigación	276
Actualidad de la investigación.....	276
Estructura de la tesis	276



CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO O FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	298
Antecedentes.....	30
Teorías del conocimiento en la era digital.....	343
Constructivismo digital.....	343
Conectivismo.....	354
Aprendizaje situado en contextos digitales.....	365
Cognición distribuida.....	387
Herramientas Digitales Educativas.....	398
Definición.....	398
Tipos.....	409
Ventajas.....	40
Aprendizaje.....	41
Definición.....	41
Tipos.....	42
Importancia.....	43
Herramientas Digitales y el Aprendizaje de Lengua y Literatura.....	443
Impacto.....	443
Estrategias de integración de HD.....	454
Limitaciones y desafíos.....	465



Lectoescritura	476
Definición	476
Importancia	487
Criterios de posición que asume el investigador.....	48
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	51
Metodología de la investigación.....	51
Operacionalización de las variables.....	51
Variable independiente.....	51
Variable dependiente	52
Enfoque de la investigación	53
Alcance de la investigación.....	54
Alcance descriptivo	54
Declaración y justificación del tipo de investigación	54
Investigación bibliográfica	54
Investigación de campo.....	565
Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación....	565
Métodos de nivel teórico	565
Análisis y síntesis.....	565
Inductivo deductivo	576



Sistémico estructural	576
Métodos de nivel empírico	576
Observación	576
Revisión documental	587
Encuestas	587
Entrevistas	587
Métodos de nivel estadístico y matemático	598
Estadística descriptiva	598
Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	598
Guión para entrevista a docentes	598
Encuestas	609
Delimitación de la población y la muestra	609
Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación.	60
La descripción de la metodología.	60
Etapa del estudio teórico	60
Etapa del diagnóstico inicial	61
Etapa de la modelación de la propuesta	61



Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta (teórica o empírica)	61
Presentación de los resultados del estudio diagnóstico	62
Discusión de resultados	64
Conclusión de resultados	66
CAPÍTULO 3: PROPUESTA Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA LENGUA Y LITERATURA INTERACTIVA	687
Modelación de la propuesta Lengua y Literatura interactiva	687
Fundamentación de la propuesta	67
Objetivos	698
Objetivo General	69
Objetivos específicos	698
Características, componentes y relaciones de la propuesta	709
Estructura y dinámica de la propuesta	69
Componentes y relaciones de la propuesta	709
Etapa 1: Diagnóstico inicial sobre el estado y caracterización de los participantes	71
Etapa 2: Diseño y planificación indicando las herramientas seleccionadas, indicadores y planificación dentro del currículo escolar	72



Fase 1: Caracterización de los participantes	72
Fase 2: Selección de herramientas digitales para la propuesta	72
Fase 3: Planificación curricular.....	73
Fase 4: Presentación del escenario de trabajo.....	74
Fase 5: Aplicación de las estrategias de trabajo.....	75
Etapa 3: Validación de la propuesta de integración	766
Fase de evaluación	766
Fase de valoración de la aplicación de la propuesta	777
Requisitos para la implementación de la propuesta.....	79
Demostraciones Ejemplos.....	80
Estrategia ODMEP (Padlet).....	80
Estrategia DCTTA (Prezi).....	80
Estrategia FE (Google Classroom).....	81
Estrategia (Google Forms)	82
Formas de Aplicación, Implementación y Evaluación Recursos y Beneficiarios.....	83
Recursos Y Beneficiarios.....	84
Validación de la propuesta.....	84
Instrumentos para la validación.....	85



Resultados de la Validación.....	87
Discusión de resultados previo a la integración de herramientas digitales	87
Discusión de resultados posterior a la integración de herramientas digitales	88
CONCLUSIONES.....	90
RECOMENDACIONES	92
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	93
ANEXOS	103



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Variable independiente</i>	52
Tabla 2 <i>Variable dependiente</i>	53
Tabla 3 <i>Población</i>	60
Tabla 8 <i>Matriz de validacion de la propuesta</i>	85
Tabla 9 <i>Resultado de la validacion por criterio de expertos</i>	86
Tabla 10 <i>Influencia de las herramientas digitales</i>	104
Tabla 11 <i>Nivel de familiaridad con las herrami9entas digitales en clase</i>	105
Tabla 12 <i>Impacto de las herramientas digitales en la atencion a clases</i>	106
Tabla 13 <i>Facilidad de uso de herramientas digitales en clase</i>	107
Tabla 14 <i>Perspectivas de mejora con el uso de herramientas digitales</i>	108
Tabla 15 <i>Importancia de Integracion de herramientas digitales</i>	109
Tabla 16 <i>Motivacion para el uso de herramientas digitales</i>	110
Tabla 17 <i>Dificultades para el uso de herramientas digitales</i>	111
Tabla 18 <i>Percepcion de ayuda de las herramientas digitaldes</i>	112
Tabla 19 <i>Interes para recibir informacion sobre herramientas digitales</i>	113
Tabla 20 <i>Estrategias didacticas que motivan a aprender</i>	114
Tabla 21 <i>Como afecta el uso de material multimedia</i>	115
Tabla 22 <i>Tipo de retroalimentacion</i>	116
Tabla 23 <i>Historias de casos reales de enseñanza</i>	117
Tabla 24 <i>Motivacion para tipos de proyectos</i>	119
Tabla 25 <i>Desempeños evaluados en la guia de observacion</i>	120
Tabla 26 <i>Guia de observacion de integracion de herramientas digitales</i>	122



Tabla 27 <i>Formato de entrevista previa a la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.....</i>	124
Tabla 28 <i>Formato de entrevista posterior a la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.....</i>	148
Tabla 4 <i>Análisis PEST.....</i>	131
Tabla 5 <i>Matriz DAFO.....</i>	133
Tabla 6 <i>Características de los participantes.....</i>	135
Tabla 7 <i>Propuesta matriz de objetivos.....</i>	137
Tabla 29 <i>Entrevista previa a la integracion de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.....</i>	148
Tabla 30 <i>Entrevista posterior a la integracion de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.....</i>	151



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Etapas de la modelación de la propuesta Lengua y Literatura interactiva</i>	69
Figura 6 <i>Uso de herramientas digitales</i>	104
Figura 7 <i>Nivel de familiaridad con herramientas digitales</i>	105
Figura 8 <i>Perspectiva sobre uso de herramientas digitales</i>	106
Figura 9 <i>Facilidad de uso de herramientas digitales en clase</i>	107
Figura 10 <i>Perspectiva de mejora con el uso de herramientas digitales</i>	108
Figura 11 <i>Importancia de la integración de herramientas digitales</i>	109
Figura 12 <i>Motivación para el uso de herramientas digitales</i>	110
Figura 13 <i>Dificultades para el uso de herramientas digitales</i>	111
Figura 14 <i>Percepción de ayuda de las herramientas digitales</i>	112
Figura 15 <i>Interés para recibir información sobre herramientas digitales</i>	113
Figura 16 <i>Afectación del uso de material multimedia para la concentración</i>	114
Figura 17 <i>Afectación del uso de material multimedia para la concentración</i>	115
Figura 18 <i>Tipo de retroalimentación</i>	116
Figura 19 <i>Historias de casos reales de enseñanza</i>	117
Figura 20 <i>Motivación para tipos de proyectos</i>	119
Figura 21 <i>Desempeños evaluados en la guía de observación</i>	121
Figura 2 <i>Estrategia 1</i>	141
Figura 3 <i>Estrategia 2</i>	142
Figura 4 <i>Estrategia 3</i>	142
Figura 5 <i>Estrategia 4</i>	143



INTRODUCCIÓN

La incorporación de herramientas digitales en el aprendizaje de lengua y literatura para los estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa Santa Isabel plantea un reto importante, al mismo tiempo que ofrece una oportunidad relevante. Ya que en un mundo cada vez más orientado hacia la tecnología, la educación debe adaptarse para mantenerse relevante y efectiva. En este sentido, el área de lengua y la literatura no solo fomentan la comunicación, la creatividad y el pensamiento crítico, sino que también son la base de muchas otras disciplinas académicas o profesionales (Bermeo, 2023).

En este contexto, la integración de herramientas digitales no se limita simplemente a la adopción de nuevas tecnologías, sino que implica una transformación más profunda en la forma en que se enseña y se aprende. En este sentido, los educadores deben considerar cómo estas herramientas pueden complementar y mejorar los métodos pedagógicos tradicionales, en lugar de simplemente reemplazarlos. Además, se debe garantizar que estas herramientas sean accesibles y equitativas para todos los estudiantes, independientemente de su nivel socioeconómico o de acceso a la tecnología fuera del aula.

En el caso del proceso de aprendizaje de lengua y literatura, los educadores pueden ampliar el alcance de las lecciones más allá de las limitaciones físicas y temporales del aula. Todo esto debido a que las plataformas en línea, recursos multimedia y las aplicaciones interactivas ofrecen oportunidades para explorar textos literarios de manera más dinámica y participativa. Esto permite que los estudiantes puedan acceder a una variedad de materiales, como libros electrónicos, videos, podcasts y foros de discusión, que enriquezcan su comprensión y apreciación de la lengua y la literatura (Rodríguez, 2022).

Además, al utilizarlas, los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar habilidades digitales y competencias tecnológicas que son esenciales en el mundo moderno, puesto que aprenden a navegar por la información en línea de manera crítica, a evaluar la fiabilidad de las fuentes y a comunicarse de manera efectiva a través de medios digitales. También pueden fomentar la colaboración entre estudiantes y facilitar el aprendizaje activo y cooperativo, dado que las plataformas de trabajo en grupo en línea permiten a los estudiantes compartir ideas, colaborar en proyectos y brindarse retroalimentación mutua de manera más eficiente. Cabe mencionar que esto promueve un ambiente de aprendizaje colaborativo que refleja las demandas del mundo laboral actual, donde el trabajo en equipo y la colaboración son esenciales para el éxito (Sarmiento, 2023).



Las herramientas digitales en sí mismas generan un proceso de aprendizaje más activo y dinámico para los estudiantes, siempre y cuando se utilicen adecuadamente las aplicaciones que fomenten y motiven el estudio mediante la tecnología. Además, estas herramientas digitales permiten a cada estudiante adquirir habilidades tecnológicas, desarrollarse y ser más constantes en su uso, promoviendo la innovación.

Sin embargo, es importante reconocer que la integración de herramientas digitales no está exenta de desafíos, ya que los educadores deben enfrentar obstáculos como la resistencia al cambio, la capacitación adecuada del personal y la gestión efectiva de los recursos tecnológicos. De igual manera, se debe mantener un equilibrio entre el uso de herramientas digitales y los métodos pedagógicos tradicionales, asegurando que la tecnología mejore la experiencia de aprendizaje sin eclipsar los aspectos fundamentales de la enseñanza de lengua y literatura.

Asimismo, se puede inferir que la integración de herramientas digitales en el proceso de aprendizaje de lengua y literatura para estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa Santa Isabel no solo mejora la calidad de la enseñanza, sino que también promueve un enfoque más inclusivo o dinámico hacia la educación, ya que al proporcionar acceso a una variedad de recursos y actividades interactivas, estas herramientas empoderan a los estudiantes para que participen activamente en su propio proceso de aprendizaje y desarrollen habilidades esenciales para el éxito futuro.

Actualmente, las herramientas digitales en la educación son fundamentales debido a su utilidad tanto para las instituciones como para la sociedad en general. La integración digital en el ámbito educativo es esencial para lograr el éxito académico y profesional. Estas herramientas se emplean en la formación y el aprendizaje dentro del mismo programa educativo (Córdoba, 2023).

Aunado a esto, se observa una constante transformación impulsada por el avance tecnológico, la innovación y el desarrollo, que configuran un futuro cada vez más orientado hacia la tecnología y el éxito. Los estudiantes se están preparando para convertirse en profesionales capaces de enfrentar múltiples cambios y adaptarse a nuevas modalidades de enseñanza y educación, mediante la integración de herramientas digitales. Esto permite alcanzar un nivel educativo más avanzado y personalizado (Jácome, 2024).

La incorporación de la tecnología en la educación constituye un aspecto relevante y desafiante, que requiere tanto su adecuada implementación como la participación activa de



los estudiantes en el uso de estas herramientas. En este contexto, se promueve la innovación, la creatividad, la formación académica, el desarrollo y la evaluación. Mediante el empleo de herramientas digitales, los estudiantes pueden potenciar su rendimiento académico, desarrollar nuevas ideas y contribuir a la difusión de un uso responsable de la tecnología en la sociedad.

Justificación del problema

La integración de herramientas digitales en la educación ha demostrado ser un recurso eficaz para promover el desarrollo de diferentes habilidades como lo indica Erazo (2024), su uso a nivel indicativo potencia el desarrollo de habilidades cognitivas y metacognitivas de los estudiantes, especialmente en áreas específicas, por lo que, orientarlas en el contexto de Lengua y Literatura (LL), estas herramientas pueden enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de habilidades como la comprensión lectora, el análisis de textos y la expresión escrita, contribuyendo así al desarrollo completo de los estudiantes.

Por ello, esta investigación resulta relevante ya que busca mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de LL mediante el uso de herramientas digitales como una estrategia didáctica, así como captar el interés de los estudiantes e incentivarlos al aprendizaje de manera innovadora, superando los métodos tradicionales y favoreciendo una experiencia educativa más dinámica y interesante.

Además el trabajo es factible debido a que los estudiantes se encuentran rodeados de tecnologías que pueden utilizar en casi todos los ámbitos de la vida cotidianas, de acuerdo con Oyarvide et al. (2024), quienes indican que su uso está influenciado por diversos factores, como la actitud del estudiante hacia la tecnología y la disponibilidad de dispositivos y conexión a Internet, convirtiéndose en elementos clave para la adopción de competencias digitales, que son fundamentales en la educación de en día.

Planteamiento del problema

Entre los estudiantes de tercero de bachillerato se encuentran deficiencias en el área de Lengua y Literatura, lo que afecta su capacidad para comprender textos y expresarse de manera efectiva dado que no ha logrado desarrollar completamente sus habilidades, además, al no corregir las deficiencias, pueden escalar y convertirse en un obstáculo persistente en su formación académica. Este problema se ve exacerbado por las prácticas pedagógicas



tradicionales de algunos docentes, que no logran motivar adecuadamente a los estudiantes ni incorporar estrategias innovadoras que fomenten el aprendizaje participativo y la mejora en estas competencias esenciales.

Además, existen ciertas limitaciones que enfrentan los estudiantes en esta área debido a la falta de integración adecuada de herramientas digitales en el proceso educativo que pueden generar una brecha en las habilidades comunicativas de los estudiantes, en este contexto, es crucial que los docentes integren estas herramientas de manera efectiva para mejorar el proceso de aprendizaje y preparar a los estudiantes de forma integral (Rea, 2024).

Por tanto, el desafío radica en cómo lograr que el uso de herramientas digitales no solo sea una incorporación superficial, sino una estrategia efectiva que afiance el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo cual, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo impacta la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Santa Isabel?

Precisión del tema

La investigación se centrará en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Lengua y Literatura de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Santa Isabel, específicamente en la integración de herramientas digitales en su enseñanza. De esta forma, existe una relación con la línea de investigación: Propuestas pedagógicas para aplicar en el aula con las herramientas digitales. A su vez, guarda relación con la línea institucional de investigación: Innovación y tecnologías aplicadas. Estas líneas de investigación, permiten al presente proyecto tener un enfoque y coherencia institucional conveniente y ajustado a las políticas de la UBE.

Objeto de investigación

Proceso de implementación de herramientas digitales educativas para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de tercero de bachillerato en la Unidad Educativa Santa Isabel.



Objetivo general

Evaluar el impacto de la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Santa Isabel.

Preguntas Científicas.

1. ¿Qué efecto tiene la utilización de herramientas digitales en el rendimiento académico de los estudiantes de tercero de bachillerato en la Unidad Educativa Santa Isabel?
2. ¿Qué herramientas digitales influyen de manera más significativa en la mejora de la comprensión lectora y la retención de información entre los estudiantes de tercero de bachillerato, y cómo varía su efectividad en función del estilo de aprendizaje predominante de los estudiantes?
3. ¿Cuáles son las características clave de las herramientas digitales que las hacen más adecuadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de tercer año de bachillerato, y cómo influyen estas características en la motivación y el rendimiento académico?
4. ¿Cuáles son los principales desafíos y limitaciones que enfrentan los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Santa Isabel al implementar herramientas digitales en el entorno educativo, y cómo afectan estos obstáculos la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje?
5. ¿Cómo puede una planificación microcurricular que integra herramientas digitales ser diseñada para maximizar el aprendizaje en estudiantes de tercero de bachillerato, y qué criterios deben considerarse para asegurar su efectividad en diferentes contextos educativos?

Objetivos específicos

1. Analizar el efecto de la utilización de herramientas digitales en el rendimiento académico de los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Santa Isabel.
2. Identificar las herramientas digitales más eficaces para mejorar la comprensión lectora y la retención de información en los estudiantes de tercero de bachillerato,



3. Determinar las características clave de las herramientas digitales que las hacen más adecuadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de tercer año de bachillerato.
4. Identificar los principales desafíos y limitaciones que enfrentan los estudiantes y docentes durante la implementación de las herramientas digitales en el entorno educativo de la Unidad Educativa Santa Isabel.
5. Elaborar una planificación microcurricular que integre herramientas digitales para la optimización del proceso de aprendizaje de los estudiantes de tercero de bachillerato.

Declaración de las categorías de investigación

Variable Independiente: Integración de herramientas digitales en la enseñanza aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes de tercero de bachillerato.

Variable dependiente: Aprendizaje de Lengua y literatura de los estudiantes de tercer bachillerato.

Métodos de nivel teórico

Análisis y síntesis: permite descomponer y estudiar las partes del proceso educativo para luego integrar los hallazgos y entender su efecto global en los estudiantes.

Inductivo deductivo: se utiliza para reconocer las necesidades de los estudiantes y generar conclusiones que apoyen la propuesta de integración de herramientas digitales en el proceso educativo.

Sistémico estructural: se consideran todos los factores interrelacionados dentro del sistema educativo para comprender cómo influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Métodos de nivel empírico

Observación: permite estudiar cómo los estudiantes y docentes interactúan con las herramientas digitales en el aula, registrando sus efectos en el aprendizaje y el rendimiento académico.



Revisión documental: se utiliza para fundamentar el uso de herramientas digitales en la educación, ofreciendo un marco conceptual que guía el estudio.

Encuestas: se aplica para la recolección de datos relevantes y confiables de la investigación.

Entrevistas: permiten profundizar en las experiencias y opiniones de los entrevistados sobre el uso de herramientas digitales en el proceso educativo.

Métodos de nivel estadístico y matemático

Estadística descriptiva facilita la interpretación de los resultados de las encuestas y otros datos cuantitativos, proporcionando una base sólida para las conclusiones.

Población y muestra

La investigación se realizará con una población conformada por 95 estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Santa Isabel (UESI); de los cuales se tomará una muestra aleatoria utilizando la fórmula respectiva, dando como tamaño de la muestra 58 estudiantes.

Declaración del tipo de investigación

El tipo de investigación a utilizar en el proyecto será Bibliográfica porque a través de las diferentes fuentes disponibles, permite entender el impacto y la efectividad de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje también es de campo ya que implica evaluar el impacto real de las herramientas digitales en el contexto específico de los estudiantes de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Santa Isabel.

Principales aportes de la investigación

Esta investigación contribuirá al campo de las ciencias pedagógicas al proporcionar evidencia sobre cómo las herramientas digitales pueden mejorar el rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de tercero de bachillerato en la Unidad Educativa Santa Isabel, incluyendo la identificación de las tecnologías más efectivas para fomentar la comprensión lectora, además, se ofrecerán recomendaciones sobre enfoques pedagógicos más eficaces que integren las herramientas digitales, mejorando la calidad educativa y el proceso de enseñanza-aprendizaje.



Importancia de la investigación

La relevancia de esta investigación se manifiesta en su objetivo de no solo mejorar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes de la Unidad Educativa Santa Isabel, sino que se basa en la necesidad social que refleja la creciente demanda de adaptar el sistema a las tecnologías digitales, además, busca promover el desarrollo de competencias digitales, estimular la innovación en el ámbito educativo y proporcionar una base sólida para la formulación de políticas educativas bien fundamentadas, por tanto, a través de integración de herramientas digitales, se contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.

Novedad de la investigación

La novedad científica de esta investigación radica en la propuesta de un sistema innovador de componentes didácticos que fomenta la competencia de comunicación y colaboración digital en los estudiantes de tercero de bachillerato en la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Santa Isabel, donde antes no se había generado una propuesta que incluya la aplicación de herramientas digitales.

Además, esta propuesta se fundamenta en una estrategia interactiva que fomenta la participación activa de los estudiantes mediante herramientas digitales, promoviendo el aprendizaje colaborativo y la interacción en tiempo real, también está centra en el estudiante pues se orienta a personalizar el aprendizaje, adaptando los contenidos a las necesidades e intereses de los estudiantes, y desarrollando su autonomía y capacidad crítica.

Actualidad de la investigación

La actualidad de la investigación se basa en el empleo de conceptos actuales que aseguran su alineación con las tendencias educativas actuales y propone la incorporación de tecnología para fomentar un aprendizaje más motivador y efectivo para los estudiantes, por tanto, la investigación se sitúa en un contexto donde la transformación digital en la educación es clave para mejorar los procesos educativos.

Estructura de la tesis

Introducción: Presenta la base del estudio, destacando la importancia del tema, justificación, definición del problema, preguntas de investigación, objetivos y alcance.

Capítulo 1: Revisión exhaustiva de la literatura, evolución histórica del tema, teorías y conceptos clave.

Capítulo 2: Detalle de los métodos de investigación, incluyendo diseño, técnicas de



recolección de datos y herramientas utilizadas.

Capítulo 3: Presenta los hallazgos principales, incluyendo una propuesta de curso virtual.

Conclusiones: Resumen de los hallazgos, limitaciones del estudio y recomendaciones para futuras investigaciones.

Anexos: Materiales de apoyo como instrumentos, tablas y figuras de datos.

Bibliografía: Lista completa de las fuentes consultadas.



CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO O FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se aborda la evolución de la educación con énfasis en el impacto de las tecnologías digitales en el ámbito educativo. Se exploran cuatro aspectos fundamentales: los antecedentes históricos que han influido en la educación, los fundamentos teóricos que respaldan la necesidad de la integración tecnológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los cambios metodológicos que la tecnología ha propiciado en la enseñanza de la lectoescritura, las particularidades del contexto ecuatoriano y en relación con la asignatura de estudio.

Con el objetivo de comprender el tratamiento de la evolución de la educación y la integración de las tecnologías digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje, se realizó una revisión exhaustiva de diversas fuentes como artículos científicos indexados, tesis, repositorios académicos, y documentos oficiales, los resultados muestran a pesar de mantener un modelo de educación tradicional se han realizado esfuerzos para aprovechar los beneficios de la tecnología.

En este sentido, la educación se concibe como una ciencia que incluye el estudio y análisis de los diferentes aspectos que se presentan en sociedades y culturas, por ello, su historia desempeña un papel clave, ya que sigue la evolución del concepto educativo a lo largo del tiempo. Desde las primeras civilizaciones en la Edad Antigua, como la india, china, egipcia y hebrea, hasta las paideias griegas del primer milenio a.C., siendo también fundamental para el desarrollo de los deberes cívicos de los individuos (González, Abad, & López, 2021).

El modelo de educación que se ha planteado desde hace mucho tiempo corresponde al tradicional, se caracteriza por ser represivo y coercitivo en términos morales, memorístico en lo intelectual, y elitista en lo social, promoviendo un conformismo cívico, resaltando la figura autoritaria del profesor, quien controla el conocimiento y establece un camino fijo para los estudiantes, limitando su participación activa y promoviendo la obediencia (Galván & Siado, 2021).

La educación tradicional se ha apoyado en métodos como el magistrocentrismo, donde el maestro es el guía indiscutible, y el enciclopedismo, que organiza el conocimiento en manuales escolares, además, el verbalismo y la pasividad eran prácticas comunes, imponiendo un único método de enseñanza basado en la repetición y memorización, en detrimento del análisis y la comprensión. En este contexto, la evaluación sigue este



paradigma rígido, centrado en el rendimiento memorístico más que en el pensamiento crítico (Galván & Siado, 2021).

Con el desarrollo de la tecnología, se considera necesario realizar cambios en la educación debido a que los estudiantes son nativos digitales y tanto en su entorno familiar como social están habituados al uso de herramientas de este tipo para múltiples actividades, por ello, se ha observado el desarrollo de diferentes trabajos investigativos que buscan fomentar su uso ya que, además, organismos internacionales como la Organización de las Naciones Unidas (ONU) lo ha integrado como el cuarto objetivo del desarrollo sostenible para el bienestar (Veintimilla et al., 2023).

Con esta nueva propuesta, se dirige hacia una revolución tecnológica que incluye la automatización y los sistemas ciberfísicos promueven el autoaprendizaje y la flexibilidad, integrando la interacción entre humanos y máquinas, transformando la manera de comprender la realidad y brindando oportunidades educativas innovadoras, lo que está generando modificaciones en las políticas educativas, enfoques de aprendizaje y valores (Flores, Guzmán, Martínez, Ibarra, & Alvear, 2020).

Esto se ha observado desde varios años atrás donde se promueve diferentes metodologías que buscan fomentar el pensamiento crítico en los estudiantes, de manera que, puedan analizar y evaluar información de manera objetiva, lo que a su vez les ayudará a tomar decisiones fundamentadas y a resolver problemas eficazmente, además, se apoyan en nuevas maneras de optimizar el aprendizaje como las herramientas en línea (Cusme, 2023).

Como se puede observar en el trabajo de investigación “Estrategias de motricidad fina y gruesa en el desarrollo de la lectoescritura”, escrito por Zambrano (2019), a través del cual se abordó la mejora de la motricidad fina y gruesa en niños de preparatoria, reconociendo su importancia en el desarrollo infantil y su influencia en la interacción social y educativa. Para ello se propuso una metodología innovadora que incluyó actividades dirigidas a la construcción de objetos utilizando materiales del entorno, como un tablero con botellas plásticas y un cuento viajero. Todo esto teniendo en cuenta que tales estrategias buscaban apoyar el proceso de desarrollo de la lectoescritura mediante el juego y la exploración.

El uso de materiales didácticos y tecnológicos en la enseñanza de la lectoescritura ha experimentado un cambio significativo en los métodos educativos contemporáneos, tales recursos han demostrado ser herramientas valiosas para enriquecer y diversificar las



estrategias pedagógicas, contribuyendo al desarrollo integral de las habilidades de lectoescritura en los estudiantes (Zumba, 2021).

Bajo tal contexto los materiales didácticos tradicionales, como libros de texto y pizarras, siguen siendo fundamentales, pero ahora se complementan y potencian con recursos tecnológicos. Mientras que la introducción de aplicaciones interactivas, programas educativos en línea y software especializado ha transformado la forma en que los educadores abordan la enseñanza de la lectura y escritura, a la par de que proporcionan experiencias de aprendizaje más dinámicas y personalizadas, adaptándose a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.

Con el progreso de la ciencia y la tecnología, su integración en el ámbito educativo ha creado diversas aplicaciones digitales que potencian las habilidades de los estudiantes. Estas herramientas no solo mejoran el aprendizaje, sino que también impulsan su participación activa, fortaleciendo sus conocimientos y promoviendo un desarrollo intelectual más completo (Vélez-De La Cruz & Delgado, 2023).

Antecedentes Investigativos

Por ello, en los siguientes estudios se reconoce el esfuerzo continuo por integrar tecnologías emergentes en la educación, mejorando tanto la enseñanza como el aprendizaje a través de metodologías innovadoras y el uso de herramientas digitales avanzadas.

Entre esos trabajos, destaca el artículo científico “Laboratorio virtual de electromagnetismo como estrategia didáctica utilizando el enfoque de aprendizaje situado en ingeniería”, realizado por Castro (2023), el cual se centró en el diseño e implementación de un Laboratorio Virtual de Electromagnetismo (LVE) como herramienta didáctica para estudiantes de ingeniería, utilizando el enfoque de aprendizaje situado. De igual manera, se describió el contexto del caso de estudio, la metodología para identificar los criterios bajo este enfoque, las características del diseño utilizando Unity®, y la intervención educativa en la educación superior. Motivo por el cual se realizó un análisis de los resultados a través de encuestas de salida.

También se tomó como precedente, la tesis de grado “Repositorio de herramientas tecnológicas para la gestión de las etapas del diseño instruccional”, fundamentado por Monserrate (2023), la cual se centró en implementar un repositorio de herramientas tecnológicas para mejorar la gestión del proceso de enseñanza mediante el diseño instruccional en el aula. Para ello se empleó una metodología mixta, cuantitativa y cualitativa,



que incluyó encuestas y observaciones para evaluar las percepciones y resultados de los docentes. Tras la implementación del repositorio, se observaron valoraciones positivas, indicando una mejora notable en la dinámica educativa y resaltando el entusiasmo de los estudiantes hacia el aprendizaje.

En esta línea de trabajo, se presenta el trabajo de titulación “Perspectiva de estudiantes de nivel medio superior respecto al uso de la inteligencia artificial generativa en su aprendizaje”, elaborado por Alpizar (2024), mismo el cual se centró en la percepción de estudiantes de nivel medio superior sobre el uso de la inteligencia artificial generativa en el aula para mejorar su aprendizaje. Para ello se utilizó un enfoque descriptivo y cuantitativo para analizar el impacto de esta tecnología en la motivación, creatividad y pensamiento crítico. Los resultados mostraron que la mayoría de los estudiantes valoraron positivamente esta herramienta, destacando su capacidad para proporcionar información adicional, explicar de manera clara y estimular el aprendizaje personalizado. Se identificaron posibles direcciones futuras de investigación y se discutieron los desafíos asociados con su implementación.

Por otro lado, se han presentado eventos que han cambiado el rumbo de la vida como es la pandemia de COVID-19, que obligó a cerrar la mayoría de los lugares públicos y con ello, aceleró el interés por la integración de herramientas digitales en la educación, haciendo que la educación virtual fuera determinante para mantener el proceso de enseñanza (Romo, Rubio, Gómez, & Nivel, 2023).

En el año 2020 mediante la encuesta “14th Annual Learning Tools Survey” se dieron a conocer las 200 herramientas más utilizadas por millones de estudiantes y docentes a nivel global entre ellas, ¡se tiene a Kahoot!, Youtube, online whiteboards, online courses y browsers, que han sido fundamentales para apoyar la educación en línea durante el confinamiento, facilitando la continuidad del aprendizaje a distancia (Padilla & Abreu, 2021).

En el caso de Ecuador, se asumió el reto de transformar su sistema educativo, con el objetivo de crear un sistema accesible para todos, de alta calidad y completamente gratuito. El Estado estableció un marco legal que reafirma su autoridad sobre la educación como una función pública que se ve reflejado desde la Constitución de la República y la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), además, de las regulaciones fundamentales para el funcionamiento del Sistema Nacional de Educación y define los derechos y responsabilidades de sus participantes (Arroyo, 2021).



Un gran cambio se dio con la emisión del acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00014-A, donde se indicó la suspensión de clases en todo el país y dispuso que el personal docente y administrativo trabajara mediante teletrabajo, siguiendo las directrices de cada institución (Carrillo & Gutierrez, 2021). Sin embargo, se mantuvo la tendencia de utilizar solamente herramientas como Zoom, Google Meets, Teams e incluso pizarras y libros electrónicos, pero debido a la falta de experiencia de los docentes en su utilización, el uso como complemento durante las clases variaba, por lo que, el gobierno hizo esfuerzos para apoyar la educación virtual, desde la implementación de recursos digitales para las personas con menos recursos hasta la mejora de la conectividad en zonas rurales (Altamirano, y otros, 2022).

Aunque en el currículo nacional de Lengua y Literatura está diseñado para estudiantes de bachillerato se tiene un enfoque comunicativo, priorizando el desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas más que el aprendizaje de contenidos conceptuales para que los estudiantes se conviertan en usuarios competentes de la lengua oral y escrita y se enfatiza el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

Mientras que, la integración de tecnologías digitales en la enseñanza de la lectoescritura ofrece nuevas oportunidades para el aprendizaje interactivo y personalizado. Las aplicaciones y programas educativos son diseñados específicamente para el desarrollo de habilidades de lectura y escritura proporcionan a los estudiantes acceso a una variedad de recursos, actividades y retroalimentación inmediata, tales recursos digitales pueden adaptarse a diferentes niveles de habilidad, ofreciendo experiencias de aprendizaje más individualizadas (Ministerio de Educación, 2017).

Los entornos digitales también ofrecen la posibilidad de acceso a una amplia gama de materiales de lectura en línea, ya que la disponibilidad de libros electrónicos, artículos en línea y otras fuentes digitales amplía las opciones de lectura y proporciona a los estudiantes la oportunidad de explorar una variedad de géneros y temas con facilidad, tal diversidad en la lectura contribuye a la formación de lectores más versátiles y críticos (Roque, 2021).

La escritura en contextos digitales ha experimentado una transformación notable, esto debido principalmente a que tanto la facilidad de uso de procesadores de texto, como plataformas de blogs y redes sociales ha facilitado que los estudiantes se conviertan en productores de contenido escrito. De tal modo que se puede inferir que la misma no solo ofrece un espacio para la expresión individual, sino que también fomenta la comunicación y la colaboración entre pares, ampliando así las audiencias potenciales.



A pesar de tales avances tecnológicos, es esencial mantener un equilibrio entre los recursos tradicionales y los tecnológicos. Los materiales didácticos clásicos, como libros y tarjetas didácticas, ofrecen una base tangible y pueden cultivar el amor por la lectura desde edades tempranas. La combinación adecuada de enfoques tradicionales y tecnológicos permite a los educadores adaptarse a las necesidades específicas de sus estudiantes y proporcionar un entorno de aprendizaje enriquecedor y equitativo.

También es importante reconocer que se han presentado diversos desafíos que deben ser confrontados, para avanzar en este nuevo camino de la educación como la desmotivación y deserción de estudiantes con poca concentración e interés en el aprendizaje en línea, la falta de sistemas de apoyo que fomenten la participación y la escasez de asistencia técnica para docentes poco familiarizados con las tecnologías (Padilla & Abreu, 2021).

Teorías del conocimiento en la era digital

En este apartado, se analizarán las teorías como constructivismo digital, el conectivismo, el aprendizaje situado en contextos digitales y la cognición distribuida para comprender mejor cómo las herramientas digitales están transformando la naturaleza misma del conocimiento y el aprendizaje, y cómo estos enfoques ofrecen nuevas oportunidades y desafíos para la educación en la sociedad contemporánea.

Constructivismo digital

En la actualidad, el constructivismo digital emerge como una teoría del conocimiento que busca comprender cómo las tecnologías digitales moldean nuestra comprensión del mundo. Todo esto teniendo en cuenta que tal perspectiva teórica sostiene que el conocimiento no es algo estático que se transmite pasivamente, sino que se construye activamente a través de la interacción con el entorno digital. Ya que, en lugar de simplemente consumir información, los individuos participan en procesos activos de construcción y reconstrucción de conocimiento a medida que interactúan con diversas herramientas y recursos en línea (Rojas, 2021).

Dentro del contexto del constructivismo digital, las tecnologías digitales se consideran herramientas poderosas que facilitan el aprendizaje activo y colaborativo. En donde los individuos pueden acceder a una amplia gama de información o perspectivas a través de internet, lo que les permite explorar temas desde múltiples ángulos y construir su comprensión de manera más holística. De igual manera, las plataformas digitales ofrecen oportunidades



para la colaboración y la co-creación de conocimiento, ya sea a través de redes sociales, foros de discusión o herramientas de edición colaborativa.

Sin embargo, el constructivismo digital también plantea desafíos significativos, ya que, en un entorno digital saturado de información, es importante desarrollar habilidades de pensamiento crítico o evaluación para discernir entre fuentes confiables y engañosas. Además, la velocidad a la que evolucionan las tecnologías digitales requiere que los individuos sean adaptables y estén dispuestos a aprender de manera continua para mantenerse al día con los cambios en el paisaje digital (Parra, 2023).

En última instancia, el constructivismo digital ofrece una lente a través de la cual podemos entender cómo las tecnologías digitales están transformando la naturaleza misma del conocimiento y el aprendizaje. Puesto que al reconocer que el conocimiento es construido activamente por los individuos en interacción con su entorno digital, podemos aprovechar todo el potencial de las tecnologías digitales para fomentar un aprendizaje más profundo, significativo y colaborativo en la era digital.

Conectivismo

En la era digital, el conectivismo emerge como una teoría del conocimiento que se centra en la comprensión de cómo las redes o la tecnología impactan en la adquisición y construcción del conocimiento. Todo esto partiendo de que tal teoría reconoce la importancia de las conexiones y la interacción en línea en la formación de nuestra comprensión del mundo. Siendo que, en lugar de enfocarse en el aprendizaje individual, el conectivismo destaca la importancia de las redes de aprendizaje distribuido, donde la información fluye a través de conexiones digitales entre personas, dispositivos y recursos (Islas, 2021).

Desde la perspectiva del conectivismo, las tecnologías digitales actúan como nodos en una red global de conocimiento, permitiendo a los individuos acceder a una diversidad de perspectivas y recursos en línea. Tales conexiones digitales no solo amplían el alcance de la información disponible, sino que también facilitan el aprendizaje colaborativo y la construcción del conocimiento en comunidades en línea. Puesto que, a través de plataformas como redes sociales, foros de discusión y entornos de aprendizaje en línea, los individuos pueden participar en interacciones significativas y compartir conocimientos de manera más amplia que nunca.



Cabe destacar, que el conectivismo también plantea desafíos en la era digital, esto debido a que la sobreabundancia de información en línea puede dificultar la identificación de fuentes confiables o relevantes, lo que requiere que los individuos desarrollen habilidades de evaluación crítica y discernimiento. Además, la naturaleza dinámica de las redes digitales significa que el conocimiento está en constante cambio, lo que exige que los aprendices sean flexibles y adaptables para mantenerse al día con las últimas tendencias y desarrollos en sus áreas de interés (Cueva, 2020).

En base a todo lo planteado anteriormente, se puede inferir que el conectivismo plantea una visión integral de cómo las tecnologías digitales están transformando la naturaleza del conocimiento y el aprendizaje en la era digital. Esto debido a que, al reconocer el papel central de las conexiones y las redes en la adquisición y construcción del conocimiento, podemos aprovechar todo el potencial de las tecnologías digitales para fomentar un aprendizaje más colaborativo, interactivo y en red en la sociedad actual.

Aprendizaje situado en contextos digitales

El aprendizaje situado en contextos digitales emerge como una teoría del conocimiento que reconoce la importancia de situar el aprendizaje en entornos relevantes o auténticos dentro del mundo digital. En donde a partir de tal perspectiva se sostiene que el conocimiento se adquiere mejor cuando se contextualiza en situaciones significativas y prácticas que reflejan el entorno en el que se aplicará. Lo cual implica que el aprendizaje debe tener lugar en entornos virtuales que reproduzcan fielmente las condiciones y desafíos del mundo real, permitiendo a los individuos desarrollar habilidades y competencias relevantes para el mundo digital en el que viven (Castro, 2023).

Desde la perspectiva del aprendizaje situado en contextos digitales, las tecnologías digitales ofrecen oportunidades únicas para crear entornos de aprendizaje auténticos y contextualizados. Por ejemplo, los simuladores virtuales, los entornos de realidad aumentada y las herramientas de simulación permiten a los aprendices enfrentarse a escenarios realistas y practicar habilidades en un entorno seguro y controlado. Además, las plataformas de aprendizaje en línea pueden integrar actividades y proyectos basados en problemas que reflejen los desafíos del mundo real, proporcionando a los aprendices experiencias de aprendizaje inmersivas y relevantes.

De acuerdo con Flores, (2022), el proceso de aprendizaje se caracteriza los siguientes elementos clave:



- **Personalización del aprendizaje.** - La tecnología permite adaptar el contenido educativo, las actividades y las evaluaciones según las necesidades individuales de cada estudiante, utilizando herramientas como algoritmos de aprendizaje adaptativo o análisis de datos para proporcionar retroalimentación personalizada y recomendaciones de contenido.
- **Colaboración y participación activa.** - Mediante las plataformas en línea y las herramientas de comunicación facilitan la colaboración entre estudiantes y profesores, permitiendo discusiones interactivas, proyectos grupales y actividades cooperativas que fomentan el intercambio de ideas y la construcción colectiva del conocimiento.
- **Aprendizaje ubicuo y en cualquier momento.** - Esta tecnología permite el acceso a recursos educativos en cualquier momento y desde cualquier lugar, a través de dispositivos móviles, computadoras portátiles o conexiones a Internet. Lo cual permite que el aprendizaje se produzca de manera continua, fuera del entorno tradicional de clase y en contextos diversificados.
- **Integración de recursos multimedia y herramientas interactivas.** - Los recursos digitales como videos, simulaciones, juegos educativos o entornos virtuales proporcionan experiencias de aprendizaje más inmersivas y dinámicas, que pueden aumentar la comprensión y retención del contenido a través de múltiples modalidades sensoriales.
- **Desarrollo de habilidades digitales.** - Además de adquirir conocimientos académicos, los estudiantes también desarrollan habilidades digitales fundamentales, como alfabetización digital, pensamiento crítico en línea, gestión de la información y competencias tecnológicas, que son esenciales en la sociedad contemporánea.
- **Evaluación formativa y continua.** - Mediante tal tecnología se facilita la recopilación de datos sobre el progreso del estudiante en tiempo real, permitiendo una evaluación formativa más efectiva y la identificación temprana de áreas de dificultad. En donde las herramientas digitales también ofrecen oportunidades para la retroalimentación inmediata y la autoevaluación.

Es así como se refleja una transformación fundamental en el paradigma educativo, donde la tecnología actúa como catalizador para la innovación pedagógica y la mejora continua del aprendizaje, sin embargo, se plantean desafíos en la era digital. Cuya creación de entornos de aprendizaje digital auténticos y contextualizados requiere una cuidadosa planificación y diseño, así como el acceso a tecnologías digitales adecuadas. Conjuntamente, es fundamental que los educadores comprendan cómo integrar de manera efectiva las



herramientas y recursos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, asegurándose de que el aprendizaje sea significativo y relevante para los estudiantes (Vilalba, 2020).

En última instancia, el aprendizaje situado en contextos digitales ofrece una perspectiva poderosa sobre cómo aprovechar las tecnologías digitales para crear experiencias de aprendizaje más auténticas y significativas en la era digital. Siendo que al situar el aprendizaje en entornos digitales que reflejan de cerca las condiciones del mundo real, podemos preparar mejor a los estudiantes para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades en un entorno digitalmente mediado.

Cognición distribuida

La cognición distribuida en la era digital surge como una teoría del conocimiento que reconoce la interacción entre individuos, herramientas y entornos digitales en el proceso cognitivo. Ya que tal perspectiva teórica sostiene que el conocimiento no está solo contenido dentro de la mente de un individuo, sino que también está distribuido a lo largo de sistemas socio-técnicos, donde las tecnologías digitales aportan positivamente en la cognición. En este sentido, la cognición distribuida en la era digital considera que las herramientas digitales actúan como extensiones de la mente humana, ampliando nuestras capacidades cognitivas y afectando la forma en que procesamos, almacenamos y accedemos a la información (Mora, 2022).

Bajo tal contextualización, las tecnologías digitales facilitan la externalización de procesos cognitivos, permitiendo a los individuos utilizar herramientas como computadoras, dispositivos móviles y software especializado para realizar tareas complejas de manera más eficiente y efectiva. Por ejemplo, los sistemas de gestión del conocimiento y las herramientas de colaboración en línea permiten a los individuos acceder a información almacenada en bases de datos distribuidas y colaborar en la creación y organización del conocimiento en entornos digitales. Además, las tecnologías de inteligencia artificial y aprendizaje automático pueden ayudar a los individuos a procesar grandes cantidades de datos y encontrar patrones significativos de manera más rápida y precisa que nunca.

Sin embargo, la cognición distribuida en la era digital también plantea desafíos significativos. Cuya dependencia excesiva de las tecnologías digitales puede llevar a una pérdida de habilidades cognitivas tradicionales, como la memoria y el pensamiento crítico, si no se utilizan de manera reflexiva y equilibrada. De igual manera, la brecha digital puede ampliar las desigualdades en el acceso y la capacidad para utilizar herramientas digitales de manera efectiva, lo que requiere una atención cuidadosa para garantizar que todos los individuos



tengan la oportunidad de participar en la cognición distribuida en la era digital (Paolucci, 2021).

Por lo tanto, se puede inferir que la cognición distribuida en la era digital ofrece una nueva forma de comprender cómo las tecnologías digitales están transformando la naturaleza del conocimiento y el aprendizaje. Puesto que al reconocer que el conocimiento no está limitado a la mente individual, sino que está distribuido a lo largo de sistemas socio-técnicos, se puede aprovechar todo el potencial de las tecnologías digitales para mejorar nuestras capacidades cognitivas y abordar desafíos complejos en la sociedad actual.

Herramientas Digitales Educativas

Definición

Las herramientas digitales educativas son programas de software utilizados en computadoras, clasificados dentro de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que tienen un propósito educativo. Estas herramientas incluyen un conjunto de aplicaciones y plataformas diseñadas para apoyar tanto a docentes como a estudiantes en sus actividades académicas, facilitando el proceso de enseñanza y aprendizaje (Echeverría y Molina, 2022). En conjunto, estas herramientas digitales proporcionan un amplio espectro de opciones para enriquecer y personalizar la experiencia educativa, adaptándose a las variadas necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Para Carrillo (2021), las plataformas educativas o virtuales son entornos digitales diseñados para agrupar y optimizar herramientas con fines docentes, las mismas que permiten crear y gestionar cursos en línea sin requerir conocimientos en programación. Al diseñar una plataforma educativa, es esencial enfocarse en dos aplicaciones principales: la educación a distancia y el complemento o apoyo a la educación presencial.

Las herramientas digitales, como las plataformas educativas, permiten ampliar los recursos de enseñanza y aprendizaje. En un contexto marcado por la globalización y los avances tecnológicos, la educación ha evolucionado para adaptarse a estos cambios, incorporando métodos alternativos a los tradicionales. Un ejemplo claro de esta transformación son las aulas virtuales, que permiten transmitir conocimientos y valores de manera innovadora y accesible (Serna & Alvites-Huamaní, 2021).

Estas herramientas, que forman parte de las TIC, enriquecen la experiencia educativa al ofrecer opciones personalizables que se adaptan a diversos estilos de aprendizaje, además,



las plataformas educativas permiten gestionar cursos en línea, apoyando tanto la educación a distancia como presencial, y contribuyen a la evolución educativa al incorporar métodos innovadores como las aulas virtuales.

Tipos

Según Borrero Argudo & Escandón Astudillo (2023), las principales herramientas digitales utilizadas en el proceso de aprendizaje son:

- **Plataformas de gestión del aprendizaje (LMS).**- Tales como Moodle, Canva, Blackboard, Schoology y Google Classroom. Estas plataformas permiten a los educadores administrar cursos en línea, compartir materiales educativos, comunicarse con los estudiantes y realizar un seguimiento del progreso del aprendizaje.
- **Herramientas de videoconferencia y comunicación en línea.** - Como Zoom, Microsoft Teams, Google Meet y Skype. Mediante tales herramientas se facilita la realización de clases virtuales, tutorías en línea, reuniones sincrónicas y colaboración entre estudiantes y profesores a distancia.
- **Recursos educativos digitales.** - Incluyendo sitios web como Khan Academy, Coursera, edX, TED-Ed, Educaplay, Liveworksheets y YouTube Edu, que ofrecen una amplia gama de contenido educativo, como videos, tutoriales, cursos en línea y conferencias, en diversos temas y niveles de dificultad.
- **Herramientas de colaboración y productividad.** - Como Google Workspace (anteriormente G Suite), Microsoft Office 365, Prezi, Dropbox, Padlet y Trello. Herramientas las cuales facilitan la colaboración en tiempo real, la creación y edición de documentos compartidos, la organización de proyectos y la comunicación entre equipos de trabajo.
- **Plataformas de evaluación y retroalimentación.** - Tales como Google Forms, Kahoot, Quizizz, y Nearpod. A través de tales herramientas se les permite a los educadores crear cuestionarios, encuestas, actividades interactivas y sesiones de evaluación formativa para medir el progreso del aprendizaje y proporcionar retroalimentación a los estudiantes.
- **Aplicaciones móviles educativas.** - Como Duolingo, Quizlet, Photomath y Scratch. Estas aplicaciones ofrecen actividades de aprendizaje interactivas, juegos educativos,



tutoriales y herramientas para el desarrollo de habilidades en áreas específicas como idiomas, matemáticas, ciencias y programación.

Dichas herramientas son fundamentales en el contexto educativo contemporáneo, ofreciendo una amplia gama de recursos y oportunidades para enriquecer el proceso de aprendizaje. Ya que desde plataformas de gestión del aprendizaje que permiten una administración eficiente de cursos en línea hasta herramientas de comunicación que facilitan la interacción entre estudiantes y educadores a distancia, estas herramientas digitales han transformado la forma en que se enseña y se aprende.

En el análisis de las herramientas digitales educativas, se debe reconocer las diversas categorías que han demostrado eficacia en el entorno académico. Según Rodríguez y Pérez (2020), estas herramientas se dividen en plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones de evaluación formativa y recursos multimedia interactivos. Las plataformas de aprendizaje, como Google Classroom y Moodle, proporcionan una gestión y organización estructurada del proceso educativo, facilitando la enseñanza y el monitoreo del progreso de los estudiantes de manera eficiente.

En la misma línea García (2019) destaca que las aplicaciones de evaluación formativa, como Kahoot y Quizizz, permiten la realización de evaluaciones interactivas en tiempo real. Estas aplicaciones ayudan a los docentes a identificar áreas que requieren mejora y a ajustar sus métodos pedagógicos, lo cual incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Mientras tanto que Hernández (2021) afirma que los recursos multimedia interactivos, tales como videos educativos y simuladores, son fundamentales para mejorar la comprensión y retención de conceptos complejos. Estos recursos proporcionan una experiencia de aprendizaje más dinámica y visual, favoreciendo una interacción práctica con el contenido educativo.

Ventajas.

Alonso (2022) argumenta que la incorporación de herramientas digitales en el aprendizaje de lengua y literatura proporciona beneficios importantes, como la posibilidad de personalizar el contenido y promover un aprendizaje más interactivo. Esto conlleva a una mayor implicación y entendimiento por parte de los estudiantes, mejorando así su experiencia educativa.



Mientras tanto que Martínez (2021) sostiene que la implementación de tecnologías digitales en la enseñanza de lengua y literatura amplía las estrategias pedagógicas disponibles y enriquece la experiencia educativa al ofrecer acceso a recursos multimodales. Estos recursos contribuyen a una comprensión más profunda y contextualizada de los textos, fortaleciendo el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, Sánchez (2020) destaca que las herramientas digitales favorecen una mayor interactividad y colaboración entre los estudiantes, lo que mejora la adquisición de habilidades literarias y lingüísticas. Además, estas herramientas fomentan un entorno de aprendizaje más dinámico y adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes.

Entonces, las herramientas digitales educativas ofrecen diversas ventajas en el aprendizaje de lengua y literatura, al permitir una personalización del contenido y promover un aprendizaje más interactivo, al proporcionar acceso a recursos multimodales que facilitan una comprensión más profunda y contextualizada de los textos, además, favorecen la interactividad y colaboración entre los estudiantes, lo que potencia el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias.

Aprendizaje

Definición

Brusilovsky y Millán (2018) definen el aprendizaje como un proceso en el cual los individuos adquieren, modifican o refuerzan sus conocimientos, habilidades y actitudes mediante la experiencia y la interacción con su entorno. Esta definición resalta la dinámica del aprendizaje como un fenómeno que implica la transformación continua del conocimiento a través de la práctica y la interacción.

Para Fuentes et al. (2023), el desarrollo de competencias adquiere relevancia al permitir el aprendizaje integral, abarcando el saber (competencias declarativas), el saber hacer (competencias procedimentales) y el saber ser y estar (competencias actitudinales). Este enfoque busca que la educación universitaria contribuya significativamente a la preparación para el aprendizaje continuo a lo largo de la vida.

El aprendizaje significativo es un proceso en el que se adquieren conocimientos y habilidades a partir de experiencias que generan recuerdos transformadores. Para que este aprendizaje sea efectivo, es importante que los estudiantes se sientan motivados e interesados en la materia que estudian, lo que los impulsa a participar activamente en el proceso. Además, la



información debe presentarse de forma clara, utilizando estrategias y metodologías que promuevan la reflexión y el desarrollo del pensamiento crítico (Otero-Potosi et al., 2023).

Por su parte Sánchez (2020) describe el aprendizaje como un proceso activo y continuo en el que las personas construyen conocimientos y habilidades mediante sus experiencias y reflexiones, integrando nueva información con lo que ya conocen. Esta perspectiva enfatiza el carácter constructivo del aprendizaje, donde la nueva información se fusiona con el conocimiento previo para crear una comprensión más profunda.

En la misma línea Smith y Johnson (2021) conceptualizan el aprendizaje como un cambio relativamente duradero en el comportamiento o en la capacidad para realizar tareas, resultado de la experiencia y la práctica. Esta definición subraya la idea de que el aprendizaje implica modificaciones significativas y persistentes en el desempeño y las habilidades a lo largo del tiempo.

En conclusión, el aprendizaje es un proceso dinámico y continuo que implica la adquisición, modificación o refuerzo de conocimientos, habilidades y actitudes a través de la interacción con el entorno y la experiencia, además, se logra cuando los estudiantes están motivados e interesados en lo que estudian, lo que les permite integrar nueva información con la ya adquirida, promoviendo una comprensión más profunda y un desarrollo crítico.

Tipos

Según Hattie y Yates (2019) distinguen entre diferentes categorías de aprendizaje, destacando el aprendizaje explícito y el aprendizaje implícito. El aprendizaje explícito implica una adquisición consciente y deliberada de conocimientos y habilidades, mientras que el aprendizaje implícito ocurre de manera no consciente a través de la repetición y la experiencia continua.

Así mismo Marsh y O'Connor (2020) identifican dos formas principales de aprendizaje: el aprendizaje autónomo y el aprendizaje colaborativo. El aprendizaje autónomo se centra en la responsabilidad individual del estudiante en la adquisición de conocimientos, mientras que el aprendizaje colaborativo promueve la interacción y cooperación entre estudiantes para alcanzar metas compartidas.

Por su parte Schunk (2022) clasifica el aprendizaje en varias modalidades dentro del contexto educativo, incluyendo el aprendizaje cognitivo, que se enfoca en el procesamiento de la



información, y el aprendizaje afectivo, que integra las emociones y actitudes en el proceso educativo.

Por tanto, los distintos tipos de aprendizaje frecen perspectivas complementarias sobre cómo los individuos adquieren y procesan conocimientos en diversos contextos y se subraya al aprendizaje como un proceso multifacético, que involucra tanto el aspecto cognitivo como el emocional, y que puede ser favorecido por diferentes modalidades, desde la independencia hasta la cooperación.

Importancia

Tratando el tema de la importancia del aprendizaje Dweck (2020) que el aprendizaje es un eje base para el desarrollo personal y profesional. Una mentalidad de crecimiento, que enfatiza la importancia del aprendizaje y la mejora constante, resulta indispensable para abordar desafíos y lograr metas sostenibles en el tiempo.

Mientras tanto que Willingham (2021) argumenta que un aprendizaje efectivo permite el desarrollo cognitivo y académico de los estudiantes. La capacidad de aprender de manera efectiva no solo mejora el rendimiento académico, sino que también prepara a los individuos para enfrentar problemas y tomar decisiones informadas en su vida cotidiana.

Y Hattie y Yates (2019) destacan que la importancia del aprendizaje reside en su capacidad para transformar el pensamiento y las acciones de los individuos. Un aprendizaje bien estructurado no solo incrementa el conocimiento y las habilidades, sino que también promueve el desarrollo de competencias esenciales para la vida.

En conclusión, el aprendizaje no sólo es un proceso esencial que influye profundamente en el desarrollo personal y profesional de los individuos, sino que permite la adquisición de conocimientos y habilidades, sino que también impulsa el crecimiento continuo y la capacidad de adaptación frente a los desafíos.

Herramientas Digitales y el Aprendizaje de Lengua y Literatura

Impacto

Las herramientas digitales son de gran importancia en el aprendizaje y de manera particular en esta investigación abordaremos en el área de lengua y literatura, en este sentido Miller (2021) argumenta que la incorporación de herramientas digitales en el aprendizaje de lengua y literatura transforma la interacción de los estudiantes con los textos. Estas herramientas,



que incluyen recursos multimedia y plataformas interactivas, enriquecen tanto la comprensión como el análisis literario.

Mientras tanto Garrison y Vaughan (2022) destacan que las herramientas digitales promueven una enseñanza más dinámica en el ámbito de lengua y literatura, permitiendo a los estudiantes acceder a una amplia gama de textos y recursos interactivos que facilitan la comprensión lectora y la producción escrita.

Y siguiendo esta línea Becker y Park (2020) señalan que la integración de herramientas digitales en el aula de lengua y literatura mejora considerablemente la participación estudiantil y su habilidad para analizar textos. Estas tecnologías no solo hacen el aprendizaje más atractivo, sino que también introducen nuevas metodologías para la evaluación y la retroalimentación.

De esta manera, al incorporar recursos multimedia y plataformas interactivas en el aprendizaje de lengua y literatura, estas herramientas enriquecen tanto la comprensión como el análisis literario, ofreciendo a los estudiantes nuevas formas de interactuar con los textos también promueven una mayor participación estudiantil y permiten la implementación de metodologías innovadoras para la evaluación y retroalimentación, lo que mejora significativamente la calidad del aprendizaje en esta área.

Estrategias de integración de HD

Para abordar el tema de las estrategias de integración de las herramientas digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura, hemos recurrido a varios autores en los que se destacan Johnson y Johnson (2021) quienes sostienen que una integración efectiva de herramientas digitales en el aprendizaje de lengua y literatura exige estrategias que alineen las tecnologías con los objetivos pedagógicos. Entre estas estrategias se destacan el uso de plataformas de colaboración en línea para la discusión de textos y la implementación de recursos multimedia para el análisis literario.

Mientras tanto Kumar y Rose (2020) enfatizan que, para lograr una integración exitosa de herramientas digitales en la enseñanza de lengua y literatura, se deben diseñar actividades que empleen tecnologías interactivas. Estas actividades deben fomentar la participación activa y el pensamiento crítico, utilizando aplicaciones de análisis literario y plataformas de escritura colaborativa como elementos clave en el proceso educativo.



Y siguiendo esta misma línea Robinson y Weller (2022) subrayan que las estrategias para la integración de herramientas digitales en el aprendizaje de lengua y literatura deben enfocarse en la creación de entornos de aprendizaje interactivos. Estos entornos deben utilizar tecnologías digitales para apoyar el desarrollo de habilidades analíticas y la producción escrita, destacando el uso de blogs educativos y plataformas de discusión en línea como recursos valiosos en este contexto.

En cuanto a las estrategias para la integración de herramientas digitales en el aprendizaje de lengua y literatura son fundamentales, ya que permiten alinear de manera efectiva las tecnologías con los objetivos pedagógicos establecidos en el aula, sin embargo, para lograrlo no solo se deben introducir las herramientas digitales, sino también asegurarse de que estas sean utilizadas de manera coherente con los fines educativos.

Limitaciones y desafíos

Integrar herramientas digitales educativas en el aprendizaje no es una tarea fácil, en la práctica cotidiana se enfrentan a varios desafíos y limitaciones como indican Bower y O'Malley (2021) cuando manifiesta que se identifican varios desafíos en la integración de herramientas digitales en el aprendizaje de lengua y literatura. Entre estos desafíos se encuentran la resistencia al cambio por parte de algunos educadores y la falta de capacitación adecuada en el uso de estas tecnologías. Además, las desigualdades en el acceso a dispositivos y conectividad pueden restringir la efectividad de las herramientas digitales.

Por su parte Hobbs (2020) señala que uno de los principales obstáculos en la implementación de herramientas digitales en la enseñanza de lengua y literatura es la brecha digital, que afecta el acceso equitativo a los recursos tecnológicos. Asimismo, la sobrecarga de información y la falta de integración con el currículo pueden disminuir la eficacia de estas herramientas en el proceso educativo.

La educación virtual se ha convertido en un agente de cambio en el proceso de aprendizaje, ya que juega un papel activo en la adquisición de conocimiento, dado que promueve el aprendizaje autónomo y responde a diversas necesidades, ofreciendo espacios pedagógicos donde los individuos buscan mejorar su comprensión. Los estudiantes, al ser aprendices independientes en su proceso educativo, y al mismo tiempo interdependientes en la cooperación y el intercambio de conocimientos, logran un mayor autocontrol y dirección en su formación. Entre las ventajas que ofrece este modelo educativo se encuentran: acceso inmediato, flexibilidad en el control sobre cuándo y dónde aprender, y la posibilidad de ahorrar



tiempo y dinero. Sin embargo, también presenta problemas como la falta de concentración, la inestabilidad en la conexión a internet, retrasos e ineficiencias causadas por fallas en las herramientas, el uso de plataformas virtuales y el impacto negativo de las redes sociales en el proceso de aprendizaje (Andrade G. , 2024)

Y finalmente Li y Zhu (2022) destacan que las limitaciones en la integración de herramientas digitales en el aprendizaje de lengua y literatura incluyen la capacitación insuficiente de los docentes y la carencia de recursos tecnológicos adecuados en ciertas instituciones. Estos problemas pueden obstaculizar la adopción efectiva de tecnologías digitales en el entorno educativo.

Se reconoce que la integración de herramientas digitales en el aprendizaje presenta varios desafíos significativos, como la resistencia al cambio por parte de algunos educadores, la falta de capacitación adecuada y las desigualdades en el acceso a dispositivos y conectividad, lo que limita la efectividad de estas tecnologías y se requiere de soluciones estratégicas para garantizar un acceso equitativo y una integración exitosa de la educación digital.

Lectoescritura

En el presente trabajo se abordará específicamente el contenido relacionado con la lectoescritura, como una parte fundamental de la enseñanza de Lengua y Literatura. Esta propuesta se enfoca en desarrollar las habilidades de lectura y escritura, esenciales para el aprendizaje y la comprensión de textos literarios y no literarios.

Definición

La lectoescritura se refiere a las actividades que involucran la participación de diversos sistemas motores y perceptuales visuales, así como habilidades lingüísticas y simbólicas. Si no se emplean métodos y técnicas adecuadas en la enseñanza de la lectura y la escritura, es posible que los niños desarrollen dificultades en estas áreas, lo que puede manifestarse como un déficit en el lenguaje escrito, ya sea adquirido o como resultado de un desarrollo insuficiente en el aprendizaje de la lectoescritura (Verdezoto et al., 2023).

Para Acosta et al. (2023), la alfabetización académica es un proceso que integra habilidades de lectura y escritura, permitiendo a los estudiantes participar activamente en la cultura discursiva. En el contexto de la Educación Superior, los estudiantes deben desarrollar competencias para producir y analizar textos propios de su disciplina. Un estudiante universitario con sólidas habilidades de alfabetización académica puede comunicarse de



manera eficiente y asertiva en entornos académicos. Esto incluye la capacidad de leer y evaluar información críticamente, así como presentar, debatir y generar conocimiento a través de la expresión oral y escrita.

La lecto-escritura es la base esencial del aprendizaje, ya que permite a los niños desarrollar habilidades, destrezas, y competencias metalingüísticas y lógicas desde una edad temprana. En el contexto educativo ecuatoriano, uno de los principales desafíos derivados de la modalidad virtual ha sido el aprendizaje de la lecto-escritura, afectado por la falta de prácticas supervisadas e interactivas. En este escenario, el aprendizaje multisensorial surge como una estrategia efectiva para fortalecer los procesos de lecto-escritura. Al integrar estímulos sensoriales diversos en las actividades de aprendizaje, se facilita el procesamiento y la consolidación del conocimiento (Buñay Tipan & Cazorla Basantes, 2023).

También se considera como un proceso que permite la construcción de significados al relacionar la lectura con experiencias previas, tanto personales como socioculturales, siendo considerada como una competencia esencial que abarca la habilidad comunicativa, y su aprendizaje requiere de motivación y la aplicación de estrategias adecuadas. Mientras que desde la lectura se considera el conocimiento previo para facilitar la adquisición de conceptos, mientras que la escritura involucra procesos mentales complejos para transmitir ideas mediante códigos convencionales, contribuyendo al desarrollo de la creatividad, la comunicación y la preservación de la memoria social (Arteaga y Carrión, 2022).

Tras la revisión de los conceptos presentados por los diferentes autores se concluye que la lectoescritura es un proceso fundamental para el desarrollo cognitivo y comunicativo de los individuos, ya que abarca habilidades esenciales como la lectura, la escritura y la capacidad para generar y analizar textos.

Importancia

La lectoescritura es fundamental en el desarrollo del lenguaje escrito y en la comprensión del entorno, ya que implica no solo el dominio de la lectura y la escritura, sino también el procesamiento de información, la automatización de la lectura y la búsqueda de significado en los textos. A través del lenguaje, los estudiantes pueden comunicar y transmitir conocimientos, ideas y opiniones, lo que les permite establecer conexiones afectivas y comprender mejor su entorno. Leer y escribir, como herramientas esenciales del lenguaje, facilitan el aprendizaje significativo y contribuyen al progreso personal y académico (Pisco et al., 2023).



La enseñanza de la lectoescritura comienza con la introducción de las letras y sus correspondientes sonidos, estableciendo la base para la decodificación de palabras. Con el tiempo, los estudiantes avanzan desde la lectura básica hacia la comprensión de textos más complejos, lo que les permite extraer información, analizar conceptos y desarrollar un pensamiento crítico. Al mismo tiempo, se fomenta la expresión escrita, permitiendo a los individuos comunicar sus pensamientos, ideas y conocimientos de manera clara y coherente.

También desempeña un papel esencial en la construcción del conocimiento, ya que a medida que los individuos leen, procesan información y la incorporan a su esquema cognitivo, se produce un ciclo continuo de aprendizaje. La capacidad de escribir de manera efectiva, por otro lado, no solo implica la transcripción de palabras, sino también la organización lógica de ideas y la adaptación del estilo de escritura a diferentes contextos y audiencias (Zambrano, 2019).

Las estrategias pedagógicas para la enseñanza de la lectoescritura en la educación básica primaria en América Latina han sido una prioridad para los docentes, dada la relevancia de estas habilidades como herramientas fundamentales para el desarrollo educativo y laboral. En este contexto, se debe reflexionar sobre la lectura y la escritura en el ámbito escolar, asignándoles un significado más relevante y alejándolas de su percepción como simples tareas escolares. Es necesario renovar los métodos tradicionales, considerando factores internos y externos que influyen en el aprendizaje de los niños, como la memoria, la atención, la percepción del entorno y su contexto familiar. Cuando estos aspectos se estimulan de manera adecuada, contribuyen significativamente a un aprendizaje más significativo. Los profesionales comprometidos con su labor docente se enfocan en el desarrollo integral de habilidades como la comprensión lectora, la escritura de textos, la indagación y la lectura crítica, fomentando así un proceso educativo más enriquecedor y transformador (Vargas Amézquita, Castro, & Carrión, 2024)

Para Román et al. (2023), en todo proceso formativo, los docentes deben recurrir a una variedad de recursos que faciliten la difusión de contenidos y la aplicación práctica de los mismos. A lo largo de diferentes enfoques metodológicos y pedagógicos, se ha reconocido que la didáctica es una herramienta clave que, cuando se aplica en el aula con objetivos claros y precisos, crea un ambiente propicio para que el aprendizaje sea tanto agradable como productivo. Escribir no solo es una forma de existir, sino también una manera de conectarse con los demás, de generar alianzas en busca de una sociedad equilibrada, donde



la expresión se convierte en el medio para explicar y dar sentido al contexto que rodea a cada individuo.

En la era digital, la lectoescritura se ha expandido para incluir la alfabetización mediática y digital, puesto que la capacidad de evaluar críticamente la información en línea, comprender el propósito y la audiencia de diferentes tipos de textos digitales, y expresarse de manera efectiva en plataformas digitales son componentes esenciales de la lectoescritura contemporánea, dicho enfoque ampliado refleja la necesidad de adaptarse a las cambiantes formas de comunicación en la sociedad actual.

Criterios de Posición que Asume el Investigador

En base al análisis del contexto educativo presentado en el Capítulo I, el investigador asume una postura crítica hacia la enseñanza tradicional de Lengua y Literatura, cuya experiencia presta limitaciones para motivar y desarrollar habilidades fundamentales en la comprensión lectora y en la expresión escrita de los estudiantes en la Unidad Educativa Santa Isabel. En este contexto, se propone que el modelo educativo radique la transformación responsiva, con interacción para una sociedad digital, donde el acceso a la información, la interacción con los contenidos y la educación autónoma son condiciones primordiales.

Desde la perspectiva de autores como Mishra y Koehler (2006), según el modelo TPACK, la integración efectiva tecnologías en la educación sobrepasa los recursos materiales y tiende a involucrar igualmente la articulación pedagógica. En armonía, el investigador considera que el uso de herramientas digitales no puede quedarse en un simple complemento tecnológico, sino que debe ser un componente de planificación. Este punto de vista prioriza la posición de un constructivista y conectivista donde los aprendices se hacen cargo de la construcción de su conocimiento educativo a través de la exploración, la colaboración y el uso significativo de la tecnología (Siemens, 2005).

Se comparte la posición de Salinas (2012), quien sugiere que la modificación romántica de los actuales modelos de educación es hacia la innovación didáctica, preocupándose por los contextos donde tiene lugar, viniendo con el docente a nivel de competencias sabiendo que la transformación en estas condiciones son una necesidad. A la luz de ello, el investigador aboga por el diseño de una planificación microcurricular basada en herramientas digitales que avale la creación de experiencias de aprendizaje inclusivas, activas en el tiempo y contextualizadas, particularmente en un entorno cultural con bajos recursos tales como la UE Santa Isabel.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

La posición del autor es de reflexión para propiciar el cambio paradigma educativo a través de la apropiación crítica y pedagógica de las tecnologías digitales, no como mera moda pasajera que satisfaga las necesidades de la era, sino como camino responsable para elevar la calidad de la enseñanza de LL y reducir desigualdades en el acceso al conocimiento en la Unidad Educativa Santa Isabel.



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

Metodología de la investigación

La presente investigación se definió como un proceso metódico, sistemático, objetivo y estructurado que tiene como objetivo dar respuesta a una serie de interrogantes, teorías, hipótesis, y suposiciones que surgen sobre el tema “Integración de herramientas digitales en la enseñanza aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes de tercero bachillerato”

Operacionalización de las variables

La elección de las variables es fundamental en la investigación, ya que forman la base metodológica que sustenta la elaboración de la propuesta para abordar el problema específico del estudio. A continuación, se presentan las variables independientes y dependientes junto con la sistematización de fundamentos, y la identificación de las dimensiones e indicadores relevantes para analizar la integración de las herramientas digitales en el aula de lengua y literatura.

Variable independiente

Tabla 1

Variable independiente

Variable independiente	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Integración de herramientas digitales en la enseñanza aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes de tercero de bachillerato	Acceso a herramientas digitales	Porcentaje de estudiantes con acceso a dispositivos tecnológicos.	Encuestas
	Conocimiento del docente	Porcentaje de docentes capacitados en el uso de herramientas digitales.	Entrevista a docentes.



Diseño de actividades y recursos digitales	Evaluación de la calidad y variedad de materiales didácticos digitales creadas por los docentes.	Elaborar una lista de aplicaciones y recursos digitales recomendados para ser utilizados en el aula.
--	--	--

Como se observa en la Tabla 1, esta categoría se centra en la integración de herramientas digitales en la enseñanza y el aprendizaje de lengua y literatura para los estudiantes de tercero de bachillerato, analizando el acceso a herramientas digitales mediante el porcentaje de estudiantes con dispositivos tecnológicos, se evalúa el conocimiento del docente calculando el porcentaje de aquellos capacitados en el uso de herramientas digitales, además, se analiza el diseño de actividades y recursos digitales.

Variable dependiente

Tabla 2

Variable dependiente

Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Aprendizaje de Lengua y literatura de los estudiantes de tercer bachillerato.	Evaluación de conocimientos	Calificaciones obtenidas en exámenes, pruebas y trabajos relacionados con lengua y literatura.	Analizar el promedio de calificaciones de los estudiantes en asignaturas específicas de lengua y literatura.
	Participación en actividades educativas	Grado de participación en clases, discusiones, actividades grupales y proyectos relacionados con lengua y literatura.	Observar la participación activa de los estudiantes en las actividades de lengua y literatura.
	Actitud hacia la asignatura	Actitudes positivas o negativas hacia el	Realizar encuestas o entrevistas para



aprendizaje de evaluar la
lengua y literatura. percepción de los
estudiantes sobre la
asignatura.

Esta variable se centra en el aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes de tercer bachillerato, evaluando diversas dimensiones del proceso educativo como la evaluación de conocimientos, la participación en actividades educativas y por último, se aborda la actitud hacia la asignatura. Por tanto, conceptualmente se reconoce que el aprendizaje no se limita únicamente a la adquisición de conocimientos teóricos, sino que también implica la aplicación práctica de esos conocimientos en actividades educativas interactivas.

Enfoque de la investigación

El enfoque de investigación propuesto para abordar el tema de la integración de herramientas digitales en el proceso de aprendizaje de LL de los estudiantes de tercero de bachillerato en la Unidad Educativa Santa Isabel comprende un enfoque mixto que combina métodos cualitativos y cuantitativos, fue seleccionado para obtener una comprensión más detallada sobre el fenómeno objeto de estudio, así como para validar los resultados obtenidos.

Por autores como Agrazal (2023) es considerado como la integración de datos cuantitativos y cualitativos en un solo estudio permite una comprensión más profunda del fenómeno de interés que si se utilizara solo uno de estos métodos por separado, de esta manera, se puede cuantificar el fenómeno y, al mismo tiempo, comprender las razones relacionadas con lo que sucede desde una perspectiva cualitativa.

Desde la parte cuantitativa se recopilarán datos objetivos y medibles, como la frecuencia del uso de equipo tecnológico y el consumo de redes sociales, así se obtuvo una visión cuantitativa de la situación y se complementó con los datos cualitativos recopilados. Todo esto teniendo en cuenta que la triangulación de datos cualitativos y cuantitativos proporcionó una perspectiva más objetiva acerca del caso estudiado, lo que facilitó la comprensión de este. De igual forma, se utilizaron herramientas estadísticas para analizar los datos cuantitativos y técnicas de codificación y categorización temática para analizar los datos cualitativos.



Además, al combinar ambos enfoques, se complementó y validó los resultados obtenidos, lo que permitió el aumento de la confiabilidad y validez de la investigación. Esto facilitó la formulación de recomendaciones y estrategias efectivas para promover el uso de herramientas digitales y así mejorar el proceso de aprendizaje de lengua y literatura de forma intrínseca con otras materias de menor interés general.

Alcance de la investigación

Alcance descriptivo

Este tipo de investigación se centra en describir y caracterizar fenómenos, situaciones o eventos tal como se presentan en la realidad, sin buscar establecer relaciones causales o explicativas entre las variables. Su objetivo principal es proporcionar una representación precisa y detallada de los aspectos observables del fenómeno estudiado, permitiendo así comprender su naturaleza y características fundamentales (Delgado, 2023).

Este enfoque permite ofrecer una descripción detallada del uso de estas herramientas en el aula, identificando las dimensiones y factores relevantes que influyen en su efectividad dentro del proceso educativo. Esto ayudará a establecer la base para futuras investigaciones más profundas que puedan evaluar los efectos de manera más amplia o correlacional.

Cabe destacar que este tipo de investigación se enfocó en recopilar datos sobre la integración de herramientas digitales en el proceso de aprendizaje, lo cual se llevó a cabo a través de métodos como encuestas estructuradas, observación directa y análisis de registros existentes, con el fin de obtener una visión detallada de cómo se manifiestan estos comportamientos en la población estudiada, así se obtuvo una comprensión clara y precisa de la situación actual, sin implicar la búsqueda de relaciones causales o la elaboración de teorías explicativas, lo que constituye el enfoque característico de la investigación descriptiva.

Declaración y justificación del tipo de investigación

Investigación bibliográfica

A través del aporte bibliográfico se puede conseguir una mayor veracidad en la asimilación de los hechos, los cuales son parte fundamental del análisis llevado a cabo. Para engrandecer el contenido es factible utilizar libros, revistas, periódicos e informes, así como medios electrónicos como grabaciones de audio y video y películas, y fuentes en línea como sitios web, que son los más populares para fundamentar los conocimientos previos (Solano, 2023).



Este tipo de investigación se justifica en la necesidad de recopilar antecedentes teóricos y estudios previos que apoyen el marco conceptual sobre la integración de herramientas digitales en la educación. Bajo esta premisa se debe ampliar y enriquecer el conocimiento adquirido, utilizando una combinación de fuentes, tanto tradicionales como digitales, las cuales van desde libros y revistas hasta conferencias y cursos en línea. Cada fuente proporcionó una perspectiva única y contribuye al desarrollo de una comprensión más completa de los temas tratados.

Investigación de campo

El trabajo de campo es la recopilación de nuevos datos de fuentes primarias para un propósito específico. A su vez se considera como un método de recopilación de datos cualitativos diseñado para comprender, observar e interactuar con las personas en su entorno socio cultural específico, por lo que es importante llevar a cabo el levantamiento de la información desde la incorporación de un trabajo de campo (Echeverría, 2013).

El trabajo de campo es un método que permitió recopilar datos cualitativos a partir de fuentes primarias ya que, al interactuar y observar directamente en el entorno sociocultural específico, los investigadores obtuvieron una comprensión más profunda de los fenómenos estudiados, a la par de también permitió capturar las complejidades de las interacciones humanas y obtener una mejor perspectiva de los eventos analizados. Por lo que, así se proporcionan datos más auténticos y representativos sobre cómo las herramientas digitales están siendo utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Métodos de nivel teórico

Análisis y síntesis

Este método se basa en la descomposición de un todo complejo en sus partes para analizar sus relaciones mutuas y con el conjunto, seguido de la síntesis, que consiste en la reunificación de estas partes para identificar conexiones generales (López & Ramos, 2021). Por lo que, para la investigación permite descomponer y analizar los distintos elementos involucrados en el proceso educativo, como las herramientas digitales, su impacto en el aprendizaje, las características de los estudiantes y las limitaciones del contexto. Después, se procede a unir todos los resultados, obteniendo una visión integral del impacto de las herramientas digitales en el proceso educativo.



Inductivo deductivo

Este método comienza con el conocimiento de las inferencias a partir de las experiencias de los participantes, que permiten utilizar estas ideas para alcanzar una conclusión que se generalice a todo el grupo (Palmett, 2020). Por tanto, el método inductivo – deductivo se lleva a cabo con el reconocimiento de las necesidades de los estudiantes y posteriormente, se validan y se generan conclusiones que permitan el diseño de una propuesta que fomente una comprensión integral y aplicada de la materia, así como la aplicación de herramientas tecnológicas, además, valida las hipótesis generadas por medio de observaciones directas.

Sistémico estructural

Mientras que el sistémico estructural se fundamenta en un conjunto de elementos interrelacionados, es un todo cohesivo que, aunque está formado por estructuras y componentes diferentes, interactúan de una manera particular y realizan funciones que no podrían ser llevadas a cabo por cada una de sus partes de manera aislada, se reconoce que la complejidad del sistema está implícita en esta interrelación (Colado, Miranda, & Becerra, 2022).

En este caso, permite analizar los componentes del proceso educativo y como influyen con respecto a los demás componentes, considerando la complejidad que presenta la integración de la tecnología en el aprendizaje y así al entender cómo funciona e interactúa con otros componentes del sistema educativo, permitiendo formular propuestas para mejorar la implementación de herramientas digitales.

Métodos de nivel empírico

Observación

La observación se considera como un método para examinar detenidamente un fenómeno o caso para recolectar y registrar información para su posterior análisis, de manera que, es fundamental para acumular conocimientos científicos (Universidad San Marcos, 2020), por lo que, permite analizar de manera directa cómo los estudiantes y docentes interactúan con las herramientas digitales en el aula, observando el impacto que estas tienen en el aprendizaje y el rendimiento académico. Cabe mencionar que, para el presente estudio se utilizó una ficha de observación para complementar la información obtenida en las encuestas, el modelo utilizado se puede observar en el Anexo B.



Revisión documental

La revisión documental es un proceso que consiste en recuperar y analizar datos secundarios publicados por otros, para generar nuevos conocimientos (Arias, 2023). De manera que, la revisión de estudios previos, informes académicos, artículos científicos y otras fuentes documentales relevantes, actualizadas y de calidad, de manera que, en relación con el tema permite el análisis exhaustivo de documentos previamente existentes relacionados con el uso de herramientas digitales en la educación, en especial dentro del ámbito de la enseñanza de la lengua y la literatura.

Encuestas

La encuesta permitió recolectar datos de acuerdo con un cuestionario que previamente se ha diseñado para el tema de estudio y en el que en ocasiones se aplican pruebas de estimación (Cisneros et al., 2022). Para su aplicación en un entorno digital se utilizó la plataforma Google forms, que facilitó la distribución y aseguró una recolección de datos confiables. Sus resultados se presentan en el Anexo F.

Entrevistas

La entrevista permite la recolección de datos a través de una interacción entre el entrevistador y la persona clave, por lo cual se debe llevar a cabo la realización de una guía de preguntas en relación con el tema a tratar, la misma que puede ser muy rigurosa (estructurada) o mantener una guía flexible (semiestructurada) que permite la incorporación de preguntas adicionales si el caso lo amerita (Sineace, 2020).

Se aplicó a los docentes y autoridades de la institución con el propósito de explorar su opinión sobre la efectividad de las herramientas digitales en su enseñanza, sus experiencias previas con ellas, los retos que enfrentan en su implementación y sus percepciones sobre el impacto de estas herramientas en el aprendizaje de los estudiantes, también permite obtener información sobre su grado de capacitación tecnológica y cómo afecta esto en su capacidad para integrar las herramientas tecnológicas en sus clases. Los detalles de las entrevistas se encuentran en el Anexo C



Métodos de nivel estadístico y matemático

Estadística descriptiva

Este método se reconoce como el proceso de recopilación, organización, síntesis y presentación de un conjunto de datos. Utiliza gráficos, cuadros e indicadores para describir los aspectos más importantes de los datos recolectados, como su posición y dispersión, entre las herramientas empleadas en la estadística descriptiva se encuentran la moda, la media, la mediana, tablas de frecuencias y de contingencia, así como diagramas de barras y circulares (Zambrano, Berrús, & Goncalves, 2023).

Su uso permite resumir y organizar grandes cantidades de datos de manera clara y comprensible, generando resultados claros de las encuestas, además, mediante los gráficos y tablas facilitan la visualización de la información, lo que ayuda a destacar aspectos relevantes, como la distribución de respuestas y la frecuencia de ciertos eventos. Esto hace que los resultados sean más accesibles para la interpretación y la toma de decisiones.

Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

Guion para entrevista a docentes

En este caso se diseñó un guion de entrevista semiestructurada, que consta de dos secciones: una previa a la implementación y otra posterior, en la primera parte se incluyen seis preguntas que abordan las limitaciones del método actual sin tecnología, las expectativas sobre la integración de herramientas digitales, su impacto en la interacción en el aula, posibles preocupaciones, criterios para evaluar su efectividad y las necesidades de formación y soporte técnico mientras que en la entrevista posterior, también con seis preguntas, explora el impacto real de las herramientas digitales en el aprendizaje, cambios en la motivación de los estudiantes, desafíos enfrentados, aseguramiento de que la tecnología enriquezca el aprendizaje, diferencias en los resultados de aprendizaje entre estudiantes y planes para mejorar o expandir su uso en el futuro.

Permite la participación de la vicedirectora de la institución, el docente en jefe del área de Lengua y Literatura y un docente de la materia, con los cuales se pudieron obtener diferentes puntos de vista y perspectivas tanto antes como después de la aplicación de la propuesta planteada, de manera que, la información obtenida servirá para realizar los ajustes necesarios a la propuesta.



Encuestas

La aplicación de la encuesta permitió obtener información estructurada sobre la percepción de los participantes y sus actitudes frente a la integración de herramientas digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura. Para ello, se diseñó un cuestionario con 15 preguntas cerradas, de opción múltiple y en escala de Likert, que fue distribuido en formato digital vía Google Forms a los estudiantes de tercero de bachillerato de la institución.

Delimitación de la población y la muestra.

La población comprende a los estudiantes de tercero de bachillerato de la institución como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 3

Población

Estudiantes de 3ro de Bachillerato	Composición
	95

Para la obtención de la muestra se aplicó el muestreo aleatorio simple, que es el método más sencillo de todos, e implica únicamente un control no específico. Se toma una población de tamaño N en este caso es igual a 95 y se seleccionó aleatoriamente de la misma, una muestra de tamaño n . Si el tamaño de la muestra se ha calculado correctamente, la aleatoriedad de la selección garantiza que todos los elementos de la población han tenido la misma probabilidad de pertenecer a la muestra.

Tomando en cuenta que la población es finita ya que es menor de 100.000 elementos, se ha considerado los siguientes elementos:

- n = es lo que busca, ósea el tamaño de la muestra.
- Z = es el valor de la distribución normal tipificada correspondiente al nivel de confianza elegido, en este caso se plantea la fórmula con un nivel de confianza del 95%, por lo tanto, $Z = 1.96$.
- E = es el error de la muestra asumido, en este caso es de 8% (0,08)
- p = es la probabilidad asociada a la ocurrencia de una categoría concreta de la variable categórica, y $q = 1-p$. En el caso de que el valor de p sea desconocido, se asume la máxima varianza, es decir: $p = q = 0,5$.



Siendo la fórmula la siguiente:

$$n = \frac{Z^2 pq N}{E^2 (N - 1) + Z^2 pq}$$

Reemplazando la fórmula:

$$n = \frac{1.96^2 * 0.50 * 0.50 * 95}{0,08^2 (95 - 1) + 1.96^2 * 0.50 * 0.50} = 58,41 \cong 58$$

Por lo tanto, se trabajó con 58 elementos; es decir se aplicó el instrumento de medición a “58” estudiantes de tercero de bachillerato.

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

En el contexto del tema abordado, una investigación exploratoria centrada en explorar las percepciones de los estudiantes de tercero de bachillerato en la Unidad Educativa Santa Isabel y su incidencia por integrar las herramientas digitales en la búsqueda de mejorar sus habilidades cognitivas, recíprocas con el aprendizaje de lengua y literatura se realizó una secuencia basada en la recolección de datos utilizando una encuesta digital de Google Forms.

Para el almacenamiento de los datos se utilizó una base de datos que fue creada por medio de Microsoft Excel y luego estos datos fueron migrados al software estadístico (SPSS), donde se organizaron y se procedió a realizar la estadística descriptiva que consistió en mostrar las frecuencias y medias de los resultados, lo que facilitó la interpretación permitiendo obtener una base sólida para establecer conclusiones.

La descripción de la metodología.

A continuación, se describen las etapas correspondientes al proceso de investigación, que comprende cuatro partes:

Etapas del estudio teórico

Durante esta etapa se realizó una evaluación de la problemática tomando como referencia la integración de herramientas digitales en el aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes de tercero de bachillerato. En este sentido, se presentó una selección del conocimiento generado por diversos investigadores, que es significativo para la conceptualización de las variables y que permitió mostrar una base conceptual para el trabajo.



Etapa del diagnóstico inicial

En esta etapa, se realizó un diagnóstico mediante una guía de preguntas que conforman la encuesta, cuyo propósito es identificar el conocimiento y las necesidades de los estudiantes en relación con las herramientas digitales que emplean actualmente para el aprendizaje de lengua y literatura. Este proceso permitió obtener una visión clara y objetiva de la situación, lo que facilitó la planificación de una intervención efectiva. Al comprender mejor las competencias digitales y las áreas que requieren mejora, se diseñó estrategias específicas que aborden estas necesidades, optimizando el uso de recursos tecnológicos y mejorando la calidad del aprendizaje en esta materia.

Etapa de la modelación de la propuesta

Según la información recopilada previamente, se procedió a desarrollar una propuesta destinada a complementar el trabajo actual de la institución e integrar las herramientas digitales necesarias. Esta integración facilitó el acceso a una amplia gama de recursos y métodos pedagógicos innovadores, proporcionando a los estudiantes y docentes herramientas más efectivas para el aprendizaje y la enseñanza. Además, se espera que esta iniciativa tenga un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes, ya que un entorno educativo más dinámico y accesible puede motivar y comprometer a los alumnos de manera más profunda. La implementación de estas herramientas digitales también permitió una personalización del aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales de cada estudiante y promoviendo una mejora constante en los resultados educativos.

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

Para verificar la efectividad de la propuesta, se realizaron varias entrevistas con el fin de comparar los resultados actuales con los datos iniciales obtenidos, la misma que proporciona información valiosa y que permite ajustar, así como perfeccionar el diseño establecido. Durante las entrevistas, se recopilaron opiniones y experiencias de los docentes y autoridades de la institución, lo que ofrece una perspectiva más profunda sobre el impacto de las herramientas digitales implementadas. Una vez realizadas las modificaciones necesarias, se procedió a la implementación completa de la propuesta, lo que permitió que los estudiantes no solo la utilización de las nuevas herramientas, sino que también mejoró su experiencia educativa. Esta etapa se aseguró que la propuesta no solo cumpla con los objetivos planteados, sino que también aporte un valor significativo al campo de estudio, mejorando la



calidad del aprendizaje, aumentando la motivación de los estudiantes y optimizando al mismo tiempo el proceso educativo en su conjunto.

Presentación de los resultados del estudio diagnóstico

La ficha de observación fue aplicada en el paralelo durante la clase de Lengua y Literatura, donde se evidenció lo siguiente:

- Un porcentaje considerable de los estudiantes hace uso de herramientas digitales durante las actividades de clase, pero también hay un grupo que no las usa consistentemente.
- Las herramientas digitales se utilizan mayoritariamente para actividades de Lengua y Literatura, lo que sugiere una aplicación significativa, pero con espacio para mayor integración.
- Más de la mitad de los estudiantes colabora al usar herramientas digitales y completa las actividades propuestas con éxito, lo que indica un alto nivel de efectividad en su implementación. También se evidencia una tendencia al aprendizaje autónomo mediante el uso de herramientas digitales, destacando su capacidad de autogestión.
- Se evidencia la presencia de dificultades técnicas, pero que son superadas con el apoyo del docente, lo que muestra una adecuada intervención en momentos de dificultad.
- Un porcentaje menor de estudiantes se distrae o pierde interés mientras usa herramientas digitales, lo cual podría señalar la necesidad de monitorear y ajustar las actividades para mantener el enfoque de los estudiantes.

Se realizó una encuesta a los estudiantes cuyos resultados se presentan en la sección de anexos de la presente investigación (Anexo A). A continuación, se muestra una síntesis de los resultados:

- La mayoría de los estudiantes considera que el uso de herramientas digitales en el aula mejora su comprensión de los temas con un 64% de los encuestados, lo que equivale a 37 estudiantes de tercer año de bachillerato, por lo que es importante que tanto estudiantes como docentes se familiaricen con las herramientas digitales utilizadas en clase. Este conocimiento no solo facilita el acceso a los recursos educativos, sino que también optimiza el proceso de aprendizaje, permitiendo a los



estudiantes aprovechar al máximo las tecnologías disponibles para una mejor comprensión de los contenidos académicos.

- En lo que respecta a la dificultad de las herramientas utilizadas en clase, la mitad de los encuestados considera que su uso presenta una dificultad moderada, mientras que la otra mitad indica que existe un nivel de dificultad alto. Esta división en las percepciones sugiere la necesidad de proporcionar apoyo adicional y formación específica para aquellos estudiantes que encuentran más complicado el uso de estas herramientas digitales, con el fin de garantizar una experiencia educativa más accesible para todos.
- También se considera que la utilización de herramientas digitales mejora la participación de los estudiantes en las actividades de clase con un 62% que respondió afirmativamente, así como la atención con un porcentaje de 66%, lo que justifica la integración de estas herramientas en su proceso de aprendizaje. Los estudiantes se sienten motivados para utilizarlas y reconocen que los ayudan a participar más activamente en las actividades de clase, esta motivación y mayor participación hacen que la incorporación de herramientas digitales fomente un ambiente de aprendizaje más interactivo y, sobre todo, más productivo.
- Dentro del grupo, muy pocos son los estudiantes que manifiestan haber experimentado alguna dificultad técnica al utilizar herramientas digitales en clase, lo que promueve un mayor interés para recibir más formación sobre el uso de herramientas digitales para su proceso de aprendizaje.
- El 45% de los encuestados considera que el uso de juegos y actividades lúdicas son las estrategias que mejoran su motivación para aprender, siendo importante promover el uso de material multimedia como videos y podcasts, ya que estos recursos mejoran su concentración durante las clases. La incorporación de estos elementos interactivos en el proceso educativo no solo hace que el aprendizaje sea más divertido, sino que también facilita una mayor retención de la información y un compromiso más activo de los estudiantes.
- El 48% de los encuestados, por su parte señala que la retroalimentación inmediata proporcionada a través de tecnología es la más efectiva durante las actividades de clase. Además, el 66% de los encuestados afirma que el uso de historias o casos reales por parte de los profesores incrementa su interés. Esto sugiere que tanto la retroalimentación rápida como el enfoque práctico en la enseñanza aumentan la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso educativo.



- También existe un interés en recibir más formación sobre el uso de herramientas digitales para el aprendizaje, el 72% (42 estudiantes) se mostró favorable a la idea, de manera que, se evidencia como los estudiantes buscan mejorar sus habilidades digitales en el contexto educativo.
- De acuerdo con los datos se puede apreciar que el 52% de los encuestados consideran que la opción de elegir entre diferentes tipos de tareas o proyectos aumenta su motivación al poder elegir lo que más les interesa. Y finalmente, hay un grupo de estudiantes que afirman que al elegir entre diferentes tipos de tareas o proyectos los hace sentirse abrumados disminuyendo su motivación.
- El análisis de los datos de la guía de observación revela que el uso de herramientas digitales en las actividades de clase es irregular, ya que una proporción significativa de estudiantes las utiliza siempre (34.5%) o nunca (34.5%). Sin embargo, cuando estas herramientas se emplean para actividades específicas de Lengua y Literatura, su uso ocasional aumenta considerablemente (60.3%), lo que sugiere que su integración depende del tipo de actividad. Además, el entusiasmo al utilizarlas es alto, con un 69% de estudiantes mostrando interés constante, lo que indica que estas herramientas tienen el potencial de motivar a los alumnos si se implementan correctamente.
- Por otro lado, la participación y la colaboración son positivas, con más del 50% de los estudiantes involucrándose siempre en actividades digitales. La mayoría logra completar actividades propuestas (74.1%) y evidencia aprendizaje autónomo (84.5%). No obstante, algunos enfrentan problemas técnicos ocasionalmente (34.5%), aunque logran superarlos con el apoyo del docente en la mayoría de los casos (84.5%). Finalmente, es alentador observar que el desinterés o distracción mientras usan herramientas digitales es bajo (17.2%), lo que refuerza su efectividad como recurso educativo.

Discusión de los resultados

En base a lo expuesto anteriormente, se puede inferir que la integración de herramientas digitales en el entorno educativo es percibida de manera positiva por la mayoría de los estudiantes encuestados. Esta percepción positiva es un indicativo de que, cuando se implementan adecuadamente, estas tecnologías pueden enriquecer el proceso de aprendizaje como lo mencionan Astudillo, Ramírez & Reigosa (2024), su utilización implica una mayor flexibilidad y adaptación en los enfoques de enseñanza y aprendizaje.



No obstante, también se evidencia una fracción de la población estudiantil que no reconoce un beneficio directo o que muestra incertidumbre respecto a la efectividad de estas herramientas. Esto podría reflejar una variabilidad en la calidad de la implementación o en las diferencias individuales en cuanto a estilos de aprendizaje, esto se debe a que existe una gran variedad de herramientas y una constante exposición al contenido digital interactivo, frecuentemente en línea, también implica ciertos riesgos (Concha, Quispe, & Quispe, 2023).

En este sentido, una mayor cercanía con las herramientas digitales podría convertirse en un factor determinante para su aceptación y efectividad percibida. Los estudiantes que reportan un alto grado de uso con estas tecnologías tienden a tener una visión más favorable de su utilidad en el aula, lo que confirma la importancia de programas de formación y capacitación continua para estudiantes y docentes, asegurando que todos los usuarios potenciales puedan aprovechar al máximo las ventajas ofrecidas por la tecnología digital. Además, en este sentido, Echeverría & Molina (2022) mencionan que con la introducción de estas herramientas surge la necesidad de ofrecer capacitaciones continuas para que puedan utilizar estrategias, métodos y herramientas tecnológicas, con el fin de formar a los estudiantes de manera integral, proporcionándoles estructuras útiles para su vida futura.

El impacto de las herramientas digitales en la capacidad de atención de los estudiantes es notable, con un grupo significativo indicando que su concentración mejora cuando se utilizan estos recursos en clase. Sin embargo, la eficacia de las herramientas digitales para captar y mantener la atención parece depender en gran medida de cómo se utilicen, haciendo necesario la implementación de estrategias pedagógicas que no solo integren tecnología, sino que lo hagan de manera que lleguen a maximizar la participación y el enfoque de los estudiantes ya que de otra manera, las distracciones ocasionadas generan un aprendizaje incompleto y pueden producir daños al interferir en sus procesos (Alvarado, Ronquillo, Bohórquez, & Morla, 2023).

Por otro lado, en términos de facilidad de uso, los resultados muestran que existe un equilibrio entre quienes encuentran fácil utilizar estas herramientas y quienes enfrentan dificultades. De acuerdo con Morán et al. (2024), el nivel de complejidad de estas herramientas es intermedio mientras que su uso es considerado moderado, lo que sugiere una oportunidad para incrementar la incorporación de herramientas digitales en las actividades diarias de enseñanza. Este aspecto subraya la necesidad de diseñar e implementar tecnologías educativas que sean intuitivas y accesibles para todos los usuarios, independientemente de su nivel de habilidad técnica previa.



La mejora en la participación de los estudiantes en actividades de clase cuando se utilizan herramientas digitales es otro resultado positivo destacado por la encuesta. No obstante, el hecho de que algunos estudiantes señalen que el beneficio depende del tipo de actividad sugiere que la implementación de tecnologías digitales debe ser cuidadosamente planificada y adaptada a los objetivos específicos de cada actividad en el ámbito educativo.

Conclusión de los resultados

La integración de herramientas digitales en el aula ha sido percibida positivamente por la mayoría de los estudiantes, quienes destacan su utilidad para mejorar la comprensión de los temas. Este resultado indica que el uso adecuado de la tecnología en el proceso educativo puede enriquecer significativamente el aprendizaje. Sin embargo, el éxito de su implementación depende en gran medida de la familiarización de estudiantes y docentes con estas herramientas, lo que sugiere la necesidad de capacitaciones continuas para maximizar los beneficios que ofrecen.

Además, el uso de herramientas digitales ha demostrado ser un factor motivador para aumentar la participación y la atención en el aula. Muchos estudiantes reportan que estas tecnologías los incentivan a participar más activamente en las actividades de clase y a concentrarse mejor en los contenidos. Sin embargo, la eficacia de estas herramientas parece depender de cómo se implementen, por lo que, es importante integrarlas de acuerdo a cada contexto estudiantil para maximizar sus beneficios.

En conclusión, aunque la acogida general de las herramientas digitales en el aula es favorable, los educadores deben prestar atención a las variadas respuestas de los estudiantes con el fin de optimizar el uso de estas tecnologías. Hay que considerar factores como el nivel de conocimiento de tecnología, las necesidades individuales de aprendizaje y la idoneidad pedagógica de las herramientas seleccionadas para asegurar que su integración sea efectiva y beneficiosa para todos los estudiantes.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA LENGUA Y LITERATURA INTERACTIVAS

En este capítulo se describe la propuesta para fomentar la implementación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura en los estudiantes de tercero de bachillerato, donde se analizan los resultados de su implementación en el contexto específico de la institución, destacando el uso adecuado de recursos didácticos y la participación activa de los estudiantes.

Modelación de la propuesta Lengua y Literatura interactivas

Las herramientas digitales, en la educación moderna, deben poseer la capacidad de adaptarse a las necesidades específicas de los estudiantes para fomentar un ambiente de aprendizaje más efectivo. En este sentido, el uso de tecnologías avanzadas en el currículo de lengua y literatura permitiría a los educadores ofrecer metodologías más didácticas que logren estimular y potenciar el pensamiento crítico, así como la creatividad de los educandos ya que también los prepara para la obtención de competencias digitales que son necesarias en el futuro debido a la tendencia de transformación hacia nuevos procesos y es importante, que los mismos puedan aprovechar la tecnología disponible para su propio beneficio Bastidas et al., 2023

Por lo desarrollado en este estudio, se presenta la propuesta “Lengua y Literatura Interactivas” la cual es de tipo pedagógico-didáctico con un enfoque en la integración tecnológica. Esta integra sistemáticamente herramientas digitales en el currículo y aprovecha plataformas como Google Classroom, Padlet, Prezi, Canva, Educaplay, Liveworksheets y Formularios de Google para crear un aprendizaje dinámico y centrado en el estudiante.

Fundamentación

La propuesta se fundamenta en las teorías de la educación contemporáneas como el constructivismo, el conectivismo, el aprendizaje situado y la cognición distribuida, las cuales se enuncian en el capítulo 1. El constructivismo privilegia la construcción activa del conocimiento a través del vínculo digital, mientras que, el conectivismo hace mención del aprendizaje en línea, facilitado por plataformas en la web. El aprendizaje situado va más allá que de la educación contextualizada entornos digitales, trata de entender la situación social



y cultural de los alumnos de tal forma que se encuentren soluciones a los retos planteados en educación, al tiempo que la cognición distribuida se centra en el papel de los artefactos digitales como extensiones cognitivas. Estas teorías sientan las bases para el uso de herramientas interactivas para el aprendizaje colaborativo y mejoras de aclaración, retención y motivación en la propuesta.

También, la evidencia recogida en las encuestas y entrevistas (Capítulo 2) llevadas a cabo en este estudio viene a confirmar los postulados acerca de la mejora del aprendizaje del alumno mediante herramientas digitales de tecnología educativa, a lo que el 66 % dieron respuesta señalando que sí mejoró la atención que presentaban, mientras que un 64 % entendió la enseñanza y el aprendizaje si se hacía uso de las herramientas digitales. No obstante, se plantean problemas como la infraestructura tecnológica deficiente y la falta de capacitación adecuada de los docentes; estos se refieren a la necesidad de contar con un enfoque estructural para instrumentar un sistema de implementación y soporte a través del plan y la evaluación continua de la propuesta. Esto atiende las políticas educativas de Ecuador, la cual se alinea con las TIC y el currículo nacional (Ministerio de Educación, 2017), asegurando que sea institucionalmente coherente.

Objetivos de la propuesta

Objetivo General

El objetivo general de la propuesta corresponde a Diseñar una planificación microcurricular integrando herramientas digitales para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes de tercero de bachillerato.

Objetivos específicos

- Evaluar el estado actual del proceso de enseñanza de Lengua y Literatura en la Unidad Santa Isabel.
- Desarrollar e implementar actividades interactivas y recursos digitales personalizados que promuevan la participación activa y mejoren la comprensión lectora de los estudiantes.
- Validar el impacto de la integración de las herramientas tecnológicas en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes.



Características de la propuesta

La propuesta para la implementación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza de LL en los estudiantes de tercero de bachillerato posee una estructura sistemática y está formada por una serie de etapas y acciones, en las que se da prioridad a la adquisición de conocimientos, actitudes y valores necesarios para el desarrollo de la competencia planteada. Esta estrategia se distingue por las siguientes características:

Interactividad: promueve la intervención activa de los alumnos a través de espacios digitales colaborativos en tiempo real como Padlet y Prezi. También se fomenta de forma esencial en la propuesta el compromiso y el pensamiento crítico.

Enfoque centrado en el estudiante: el contenido y las actividades buscan el desarrollo de la autonomía y encamina el aprendizaje personalizado ya que se ajustan a los estilos y carencias individuales de aprendizaje.

Aprendizaje colaborativo: Actividades como proyectos, trabajos en grupo y los debates son posibles gracias a Google Classroom, colaborando así para potenciar las habilidades de trabajo en equipo y la capacidad de comunicación.

Personalización: Debe ser flexible a través de varios niveles de acceso a la tecnología y experiencia docente, pudiendo así adaptarse a diferentes estrategias de implementación.

Integración multimedia: La propuesta combina varios recursos educativos (vídeos, podcasts, hojas de trabajo interactivas, entre otros) para atender a varios modos sensoriales, mejorando así la comprensión y la retención lectora.

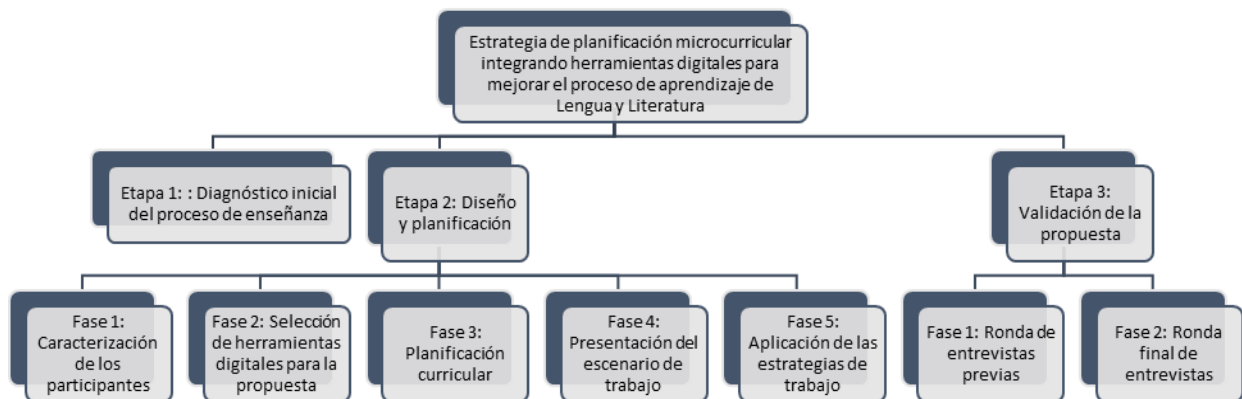
Sostenibilidad: La información que desprende este estudio contribuye de forma continua para el sostenimiento del mismo, el cual se adapta a los cambios y también a otras asignaturas, de tal forma que pueda ser sostenible en el tiempo como política de la institución.

Estructura y Dinámica de los Componentes de la propuesta

Para cumplir con la propuesta se ha establecido diferentes componentes que se relacionan como se muestra a continuación en la Figura 1:

Figura 1

Etapas de la modelación de la propuesta Lengua y Literatura interactiva



Como se detalla en la Figura 1, la propuesta de cuenta con tres etapas y varias fases. Seguidamente se enuncian dichas etapas y fases que componen esta propuesta:

- Etapa 1: Diagnóstico inicial sobre el estado actual del proceso de enseñanza y el uso de tecnologías en la Unidad Santa Isabel.
- Etapa 2: Diseño y planificación indicando las herramientas seleccionadas, indicadores y planificación dentro del currículo escolar.
- Etapa 3: Validación de la propuesta de integración.

Etapa 1: Diagnóstico inicial sobre el estado actual del proceso de enseñanza y el uso de tecnologías en la Unidad Santa Isabel.

Objetivo: realizar un diagnóstico inicial que permita conocer el estado actual del proceso de enseñanza de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Santa Isabel.

Para el desarrollo de la primera etapa, se busca detallar la situación actual del proceso de enseñanza de Lengua y Literatura para los estudiantes de tercero de bachillerato, para ello, se han propuesto las siguientes acciones:

- Análisis PEST: permitirá examinar los factores políticos, económicos, sociales y tecnológicos que afectan la integración de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura. Se investigará el respaldo institucional y las políticas públicas, la capacidad económica de la escuela y las familias, la demanda social por una educación más interactiva y tecnológica, y las condiciones tecnológicas disponibles, como la infraestructura y el acceso a internet de los estudiantes.



- Análisis DAFO: ayudará a identificar las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas del proceso educativo actual, Se evaluarán los recursos disponibles, como el uso de tecnologías avanzadas y plataformas que facilitan la comunicación, pero también se identificarán desafíos como la necesidad de capacitación continua para los docentes y la posible brecha digital entre los estudiantes y con base en estos resultados, se diseñarán estrategias.

Etapa 2: Diseño y planificación indicando las herramientas seleccionadas, indicadores y planificación dentro del currículo escolar.

Objetivo: Diseñar y planificar la integración de herramientas digitales seleccionadas en el currículo escolar, asegurando su alineación con los objetivos pedagógicos y facilitando su implementación efectiva en las actividades académicas de los estudiantes.

Para el desarrollo de esta etapa se presentan las siguientes fases que se describen a continuación de forma detallada:

Fase 1: Caracterización de los participantes

Acción 1: Recolectar datos sobre los estudiantes

- Obtener la información demográfica y de aprendizaje de los estudiantes, como la edad (17-18 años) y la preferencia por el aprendizaje virtual y práctico.
- Observar y registrar los hábitos de aprendizaje de los estudiantes, destacando su inclinación por el uso de tecnologías digitales

Acción 2: Análisis de los resultados de la observación

- Interpretar los datos recopilados para identificar características clave que guíen la selección de herramientas digitales y la personalización de estrategias pedagógicas.

Fase 2: Selección de herramientas digitales para la propuesta

El objetivo de esta fase es elegir las plataformas y herramientas que apoyen diferentes estilos de aprendizaje y mejoren la interacción entre los estudiantes como Morán, Anguaya, Baque & Maliza (2024) lo indican, estas deben basarse en el cumplimiento de criterios como el aprendizaje, la efectividad y la motivación en el proceso educativo están disponibles para alumnos y docentes a través de navegadores web en computadoras y dispositivos móviles.



Acción 1: Selección de herramientas digitales adecuadas

- Evaluar plataformas digitales que apoyen diferentes estilos de aprendizaje y faciliten la interacción en tiempo real, como:
 - **Padlet:** Para organizar materiales y recursos de estudio, facilitando el acceso de los estudiantes.
 - **Prezi, Canva, Educaplay, y Liveworksheets:** Para incentivar la participación activa en actividades académicas.
 - **Google Classroom:** Para gestionar tareas, retroalimentación continua y el seguimiento del rendimiento de los estudiantes.
 - **Google Forms:** Para crear post-test que evalúen la eficacia y el impacto de las herramientas tecnológicas implementadas.

Acción 2: Evaluar la efectividad de las herramientas

- Asegurarse de que las herramientas seleccionadas sean accesibles para estudiantes y docentes a través de computadoras y dispositivos móviles y que sean apropiadas para cumplir con los objetivos de aprendizaje establecidos.

Fase 3: Planificación curricular

Durante esta fase se presenta la estructura de la propuesta, que corresponde a la metodología que se va a aplicar indicando las estrategias pedagógicas, las herramientas a utilizar, indicadores, trimestres de aplicación o la temporalidad y los responsables de dicha implementación. Para ello, se han implementado las siguientes acciones:

Acción 1: Desarrollo de la propuesta de planificación curricular

- Definir las estrategias pedagógicas y las herramientas digitales a utilizar en cada trimestre, considerando las características y preferencias de los estudiantes de tercero de bachillerato.
- Establecer indicadores para evaluar el desempeño, la participación y la comprensión lectora de los estudiantes.



Acción 2: Definir las temporalidades y los responsables

- Especificar los trimestres en los que se implementarán las herramientas digitales y asignar a los docentes la responsabilidad de la implementación y seguimiento de las actividades.

Acción 3: Implementar los objetivos de aprendizaje

- **Desarrollo de actividades interactivas:** Uso de Padlet para organizar materiales de estudio y facilitar la comprensión lectora.
- **Fomento de la participación activa:** Uso de Prezi, Canva, Educaplay y Liveworksheets para el desarrollo de trabajos académicos de Lengua y Literatura.
- **Proveer retroalimentación continua:** Uso de Google Classroom para la entrega de tareas y comentarios en tiempo real.
- **Evaluar el impacto de las herramientas:** Realizar post-test con Google Forms para medir la eficacia de las herramientas tecnológicas implementadas.

Fase 4: Presentación del escenario de trabajo

En esta fase, se detallan las estrategias y herramientas digitales seleccionadas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura. El objetivo principal es integrar las tecnologías de manera efectiva, creando un entorno dinámico y colaborativo que permita a los estudiantes interactuar, desarrollar habilidades académicas y obtener retroalimentación constante, donde las acciones a realizar corresponden a:

Acción 1: Implementación de la estrategia ODMEP (Organización Dinámica de Materiales de Estudio con Padlet)

- Desarrollar y organizar los materiales de estudio de manera dinámica usando Padlet para facilitar el acceso y el aprendizaje colaborativo.

Acción 2: DCTTA (Desarrollo Creativo y Tecnológico de Trabajos Académicos)

- Usar Prezi, Canva, Educaplay y Liveworksheets para fomentar la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes al desarrollar proyectos académicos.

Acción 3: Implementación de retroalimentación con Google Classroom, estrategia FE (Feedback Evaluativo)



- Asegurar que los estudiantes suban sus tareas evaluativas a Google Classroom y reciban retroalimentación continua para mejorar su desempeño.

Acción 4: EETP (Evaluación de Eficacia Tecnológica con Post-Test). Evaluación con Google Forms

- Crear y aplicar post-test a través de Google Forms para evaluar la percepción de los estudiantes sobre la eficacia de las herramientas tecnológicas implementadas en su aprendizaje.

Fase 5: Aplicación de las estrategias de trabajo

Esta fase se centra en la ejecución práctica de las estrategias diseñadas en la fase anterior, permitiendo que los estudiantes y docentes interactúen con las herramientas digitales en su contexto real, para ello, se han establecido las siguientes acciones:

Acción 1: Dinámicas previas a la clase

- Los docentes deben cargar materiales de estudio relacionados con los temas planificados y utilizar herramientas interactivas como Padlet para que los estudiantes trabajen de manera individual y personalizada.

Acción 2: Trabajo dentro de las horas de clase

- Fomentar la construcción de conocimientos tanto de manera individual como en equipo, facilitando el aprendizaje colaborativo utilizando herramientas como Google Classroom y Prezi.

Acción 3: Evaluación al final de cada capítulo

- Realizar evaluaciones periódicas al final de cada capítulo y al final del curso para medir el impacto de las herramientas digitales en el aprendizaje y ajustar las estrategias según sea necesario.

Acción 4: Evaluación del impacto a largo plazo

- Evaluar la efectividad del uso de herramientas digitales para promover un aprendizaje más significativo, y realizar ajustes en la estrategia para mejorar los resultados en ciclos futuros.



En cuanto a la implementación de la propuesta para el aprendizaje de Lengua y Literatura, la estructura organizativa del proceso se distribuye entre los siguientes participantes: el administrador pedagógico, los docentes de la asignatura y los estudiantes.

- Administrador pedagógico: Su rol consiste en socializar la propuesta dentro de la comunidad educativa, coordinar la implementación y dar seguimiento a la ejecución de la estrategia.
- Docentes: Son los encargados de aplicar las herramientas digitales en el aula, utilizando las plataformas y demás recursos indicados en la fase 2, además, son responsables de llevar a cabo las actividades propuestas, fomentar la participación y proporcionar retroalimentación continua.
- Estudiantes: Deberán involucrarse activamente en las actividades propuestas, interactuar con las herramientas digitales, colaborar con sus compañeros y realizar las tareas asignadas, por lo que, su participación será esencial para fortalecer la comprensión de los contenidos de Lengua y Literatura, para desarrollar habilidades digitales y fomentar su autonomía.

Etapa 3: Validación de la propuesta de integración

Fase de evaluación

El proceso de evaluación en esta propuesta es fundamental para asegurar la efectividad y el continuo perfeccionamiento de la estrategia didáctica implementada, se evalúan dos aspectos principales: la formación de la competencia en los estudiantes y la propia estrategia didáctica. A continuación, se detallan las formas de evaluación propuestas:

- Aplicación de encuestas en línea: Estas encuestas permitirán a los estudiantes expresar sus opiniones sobre el uso de la propuesta, el instrumento puede observarse en el Anexo 6
- Aplicación de guías de observación: Los docentes utilizarán guías de observación disponibles en el Anexo 7 para evaluar el uso efectivo de las herramientas digitales por parte de los estudiantes.
- Seguimiento continuo: Los docentes llevarán a cabo un seguimiento constante para detectar posibles debilidades o amenazas en el aprendizaje de los estudiantes y tomar las medidas necesarias para mejorar su progreso.



Al aplicar la encuesta en línea con el objetivo de obtener la opinión de los estudiantes sobre el uso de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se indicó que:

- La evaluación de los conocimientos adquiridos, la participación activa en las actividades y la actitud de los estudiantes hacia la asignatura ha reflejado cómo las herramientas digitales afectan su proceso de aprendizaje.
- Si los estudiantes tienen un buen acceso a dispositivos y si los docentes están capacitados y diseñan actividades interactivas, es probable obtener un impacto positivo en las calificaciones, la participación y la actitud hacia Lengua y Literatura.

Mientras que, al aplicar la guía de observación con el objetivo de evaluar el uso efectivo de las herramientas digitales por parte de los estudiantes y su capacidad para generar contenido digital relacionado con los temas de Lengua y Literatura, los resultados fueron los siguientes:

- La mayoría de los estudiantes muestran un uso activo de las herramientas y alta calidad en sus trabajos.
- Se observa que los estudiantes creen contenido de calidad y trabajen de forma colaborativa, lo que indica que las herramientas digitales están fomentando la creatividad y el trabajo en equipo.
- Finalmente, los estudiantes están desarrollando una actitud proactiva hacia el aprendizaje digital y la educación tecnológica, lo cual es un buen indicativo del éxito de la propuesta.

Fase de valoración de la aplicación de la propuesta

Para la valoración se tuvo la participación de la vicedirectora, el docente en jefe y otro docente de Lengua y Literatura y se utilizó un guion de entrevistas, disponible en el Anexo C, para ello, primero fue presentada la propuesta y todo el proceso que se realizará con los estudiantes ya que su aplicación se dará durante el transcurso del año lectivo.

El proceso de valoración comenzó con una primera ronda de entrevistas focalizadas hacia el personal docente que se encuentra vinculado directamente con la asignatura de Lengua y Literatura basada en diferentes fases, la primera fase fue realizada antes de la presentación de la propuesta de integración de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura, donde se evaluaron las limitaciones del método tradicional, sin el uso de tecnologías, recogiendo las perspectivas de la vicedirectora y los docentes sobre la falta de interactividad, personalización y acceso a recursos. Estos resultados fueron discutidos con datos de proyectos similares.



Posteriormente, se ejecutó la siguiente fase, que se dio tras la presentación de la propuesta, consistió en una segunda ronda de entrevistas para medir las expectativas y preocupaciones respecto a la implementación de herramientas digitales. Las respuestas indicaron mejoras esperadas en accesibilidad y personalización, así como la necesidad de asegurar la equidad y capacitación docente, permitiendo evaluar los efectos de las nuevas tecnologías en el aprendizaje de los estudiantes y así tener una perspectiva completa de la eficacia de dichas herramientas.

A continuación, se presentan los principales resultados previos a la presentación de la propuesta de integración mientras que las respuestas pueden observarse en el anexo 8:

- Los entrevistados destacaron varias limitaciones del método actual de enseñanza de Lengua y Literatura sin herramientas digitales: la falta de interacción dinámica y aprendizaje personalizado (vicedirectora), dificultad para adaptar contenidos a necesidades individuales (docente en jefe), y limitaciones en ofrecer aprendizaje interactivo y visual (docente).
- Las expectativas son mejorar el acceso a materiales y fomentar un ambiente interactivo (vicedirectora), ofrecer una enseñanza adaptativa y aumentar la participación (docente en jefe), y facilitar la exploración innovadora de la literatura (docente).
- La tecnología podría mejorar la comunicación y la retroalimentación instantánea (vicedirectora), promover discusiones participativas (docente en jefe), y aumentar la colaboración (docente).
- Las preocupaciones incluyen la equidad en el acceso (vicedirectora), la dependencia excesiva de la tecnología (docente en jefe), y la posibilidad de distracción (docente).
- Los criterios de evaluación se centrarán en el rendimiento académico y competencias digitales (vicedirectora), el aprendizaje personalizado y la motivación (docente en jefe), y la mejora en comprensión y análisis de textos (docente).

La segunda ronda de entrevistas posterior a la presentación de la propuesta de integración de herramientas digitales se realizaría para evaluar las reacciones y percepciones del personal sobre la viabilidad y el impacto potencial de la propuesta. El proceso comenzaría con la presentación formal de la propuesta a los participantes, la cual incluiría una explicación detallada de las herramientas digitales, su propósito en el contexto educativo y los cambios esperados en la enseñanza de Lengua y Literatura.



Tras la presentación, se realizan las entrevistas a los mismos participantes de la primera ronda, siguiendo un guion que se encuentra disponible en el Anexo C, para explorar su opinión sobre la propuesta, identificar posibles retos de implementación, y recoger sugerencias adicionales. A continuación, se presentan los principales resultados mientras que las respuestas pueden observarse en el Anexo I:

- Los entrevistados indican que puede generar un impacto significativo en la accesibilidad a recursos y la personalización del aprendizaje (vicedirectora), mayor interactividad en las lecciones (docente en jefe), y un cambio notable en la forma de presentar y analizar textos literarios (docente).
- Los desafíos incluyen asegurar el acceso equitativo a la tecnología (vicedirectora), capacitación adecuada del profesorado (docente en jefe), e integración efectiva sin desviar la atención de los objetivos de aprendizaje (docente).
- Se asegura que la tecnología enriquezca el aprendizaje complementando los métodos existentes y apoyando objetivos claros (vicedirectora), mediante evaluaciones constantes (docente en jefe), y procesos de evaluación de herramientas (docente).

Requisitos para la implementación de la propuesta

Los requisitos fundamentales para la implementación efectiva de la estrategia son los siguientes:

- Los docentes tienen la responsabilidad de recibir formación continua en el uso de herramientas digitales y en métodos pedagógicos innovadores para cumplir con los objetivos propuestos, además, deben de ser capaces de resolver problemas técnicos y motivar a los estudiantes para que participen activamente en el aprendizaje digital.
- Los estudiantes necesitan estar familiarizados con las herramientas digitales, tener acceso a dispositivos y a internet, y ser capaces de gestionar su aprendizaje de manera autónoma, también deben mostrar motivación, responsabilidad y colaborar activamente en el uso de las tecnologías educativas.
- El apoyo institucional es fundamental en la presente propuesta, ya que las autoridades autorizan y designan recursos, y a su vez verifican que la gestión se relacione con las políticas instituciones y de magisterio ecuatoriano.
- Se debe considerar la equidad para abordar la brecha digital, donde tanto docentes y estudiantes puedan contar con dispositivos o alternativas de conectividad con bajos costos y accesos.



- Las herramientas digitales seleccionadas deben ser de fácil acceso y uso, que permitan llegar a distintos tipos de aprendizaje, alineados al currículo y que sean estándar a los dispositivos.

Los requisitos mencionados garantizan equidad, viabilidad y estar en correspondencia con los objetivos educativos vigentes.

Demostraciones / Ejemplos

Se podría ilustrar la aplicación de la propuesta con ejemplos variados:

Estrategia ODMEP (Padlet): Los alumnos acceden a un tablero de Padlet con textos seleccionados, propuestas de debate y recursos multimedia para esta unidad de poesía. Cada uno emplea el análisis y la réplica para intercambiar entre sí, facilitando así el aprendizaje colaborativo. Ejemplo de resultado: el 85 % de los estudiantes se desempeñaron en la elaboración, el 70 % en el análisis textual (Anexo E).

La estrategia “ODMEP” Organización Dinámica de Materiales de Estudio con Padlet, despertó la curiosidad del estudiante por una herramienta poco utilizada por los mismos y el novedoso escenario de trabajo. Esta se encuentra descrita en la estrategia 1 de la propuesta.

Figura 2

Estrategia 1, ODMEP



Nota: Figura de escenario de Padlet utilizado en la propuesta.

Estrategia DCTTA(Prezi): Con esta estrategia se involucra a los estudiantes en la creación de presentaciones que resuman lo tratado de las figuras de dicción sobre los temas



de una novela con elementos gráficos interactivos. Ejemplo de resultado: el 90 % de las presentaciones puntúan sobre 8/10 en creatividad y contenido.

Figura 3

Estrategia 2, DCTTA



Nota: Presentación elaborada en Canva sobre las figuras retóricas de dicción.

Estrategia FE (Google Classroom): La retroalimentación entregada por el docente sobre ensayos en Google Classroom en tiempo real mejora del 12 % en los puntajes de la escritura a lo largo de un trimestre. La estrategia "FE" Feedback Evaluativo permite la utilización de Google Classroom para que los estudiantes suban tareas evaluativas después de cada capítulo y así se asegura el feedback.

Figura 4

Estrategia 3, FE





Estrategia (Google Forms): Es una evaluación posterior para verificar la comprensión después de una unidad, esta reveló un aumento en las respuestas correctas de un 15 % con respecto al lo obtenido de la calificación previa. Esta se dio por medio de la estrategia “EETP” Evaluación de Eficacia Tecnológica con Post Test, donde se formuló un post test utilizando Google Forms para medir en los estudiantes la eficacia y efectividad de las herramientas tecnológicas implementadas.

Figura 5

Estrategia 4, EETP

The image shows a Google Form titled "Evaluación de Eficacia Tecnológica". The subtitle reads: "Sección de preguntas sobre contenido literario y sobre la eficacia de las herramientas tecnológicas implementadas (Padlet, Prezi, Canva, etc.)."

The first question is: "¿Cuál de las siguientes es una característica del género narrativo?" with four radio button options:

- Uso exclusivo de diálogos
- Narración de eventos ficticios o reales
- Composición en verso
- Uso de personajes mitológicos

The second question is: "¿Qué tan útil encontraste el uso de Padlet para organizar los materiales de estudio?" with a Likert scale from 1 to 5.

Estos ejemplos, que forman parte de la propuesta utilizada ilustran cómo las herramientas digitales demostraron de forma eficaz el mejoramiento de la participación y los resultados del aprendizaje.

Formas de Aplicación, Implementación y Evaluación. Recursos y Beneficiarios

El enfoque propuesto es por fases, el cual se aplica de la siguiente manera:

Anticipación de la clase. Se cargan materiales en las herramientas digitales, por ejemplo, en Padlet y se consignan tareas.



Actividades áulicas. Los estudiantes participan en tareas colaborativas usando Prezi, Canva o Educaplay, guiados por los profesores.

Evaluación. Se utiliza Google Classroom como repositorio de tareas y se retroalimenta mediante comentarios dentro de 48 horas. También, mediante Google Forms se realizan pruebas posteriores y encuestas para evaluar el impacto de la propuesta.

La implementación se puede desarrollar a lo largo del tiempo que el docente considere más adecuado, pero desde el punto de vista del presente estudio se lo hace en el tiempo en que se desarrolla toda una unidad de estudio, teniendo en cuenta la fase de diagnóstico e introducción de herramientas digitales, en este caso Padlet y Google Classroom.

Luego, la integración de Prezi, Canva, Educaplay y Liveworksheets, con énfasis en actividades de tipo colaborativas. Y finalmente, aplicar una evaluación utilizando Google Forms para pruebas posteriores y encuestas para evaluar los cambios obtenidos y retroalimentar según los resultados.

La Evaluación se manifiesta mediante métodos cualitativos y cuantitativos:

Cuantitativo: El uso de pruebas antes y después (Formularios de Google) para medir la comprensión de los aprendizajes (Anexo A). Se monitorean las calificaciones académicas y las tasas de participación.

Cualitativo: Las guías de observación (Anexo G) evalúan el uso de las herramientas y la eficacia de la colaboración. Las entrevistas (Anexos C y D) recopilan las percepciones de los involucrados.

Monitoreo continuo: Los docentes realizan revisiones constantes para identificar problemáticas y adaptar estrategias, garantizando una implementación adaptativa.

Recursos y Beneficiarios

Los recursos utilizados son de dos tipos:

Tecnológico: Computadoras, tabletas, celulares (que el docente y estudiantes posee) con conectividad a internet y suscripciones Canva Pro, Padlet, Google Classroom, Educaplay, Liveworksheets y Prezi (en su versión gratuita).

Humanos: Docentes, Autoridades (institucionales) y estudiantes.

En cuanto a los beneficiarios, los principales son 95 estudiantes de tercero de bachillerato del plantel Santa Isabel, de los cuales 58 se han involucrado definitivamente en la propuesta del



proyecto de la asignatura de LL. Esta propuesta sienta las bases para que los beneficiarios a futuro sean muchos más, ya que se puede adaptar la propuesta a otras asignaturas y niveles del bachillerato y por ende puede favorecer a mayor cantidad de estudiantes. Los docentes involucrados en la propuesta (dos docentes del área de Lengua y Literatura) también son los beneficiarios secundarios, teniendo en cuenta por lo anteriormente dicho de puede aumentar el número a largo plazo.

Validación de la Propuesta

Proceso de Validación

La propuesta “Lengua y Literatura Interactiva” fue validada por el criterio de expertos, la cual garantiza la calidad, relevancia y viabilidad pedagógica de la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza. Al respecto Medina et al., (2023), mencionan que los revisores expertos son fundamentales en el desarrollo de intervenciones educativas, ofreciendo así una forma de evaluación externa para mejorar la validez del contenido y pertinencia contextual de las estrategias propuestas. De esta forma, se asegura que la propuesta planteada sea propicia para los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Santa Isabel.

Para la validación presente se contactó a cinco expertos docentes con amplio historial en la docencia del nivel medio ecuatoriano y que además poseen un grado de cuarto nivel (maestría), lo que les da el conocimiento de investigación necesario para validar la propuesta que corresponde a esta propuesta. Una vez contactados y que estuvieron dispuestos a participar de este proceso, se les envió la rúbrica de validación (Anexo J). En la respectiva rúbrica de validación se describe el título de la matriz de validación, la información general de los validadores, la escala de calificación de la rúbrica, la cual es: 1 = Muy Deficiente, 2 = Deficiente, 3 = Aceptable, 4 = Muy Buena y 5 = Excelente. Además, esta con puesta por diez criterios: Claridad conceptual, Coherencia interna, Factibilidad, Innovación, Impacto en el aprendizaje, Usabilidad, Evaluación y retroalimentación, Adaptabilidad, Sostenibilidad y Pertinencia.

También se compartió con ellos la propuesta, con sus diferentes etapas y fases, para que sean revisadas y puedan emitir el criterio respectivo mediante la rúbrica dada. Luego, la rúbrica fue compartida y devuelta por los validadores, los archivos se muestran en el Anexo K. En este caso, la propuesta tendrá validez al superar los 40 puntos



Instrumento Para la Validación

Con el fin de registrar la validación de la propuesta según los expertos citados, se compartió con ellos la siguiente matriz de validación, la misma está compuesta por datos generales, la escala de validación, objetivo de la propuesta, los criterios e indicadores de evaluación, aplicabilidad, promedio y observación. A continuación, se detalla dicha matriz:

Tabla 8

Matriz de Validación

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA “LENGUA Y LITERATURA INTERACTIVA”						
DATOS GENERALES						
• Apellidos y nombres del docente Experto						
• Correo electrónico:						
• Especialidad:						
• Autor del diseño de la guía de usuario		FERNANDO AGUILAR				
ESCALA DE VALIDACIÓN						
1 = Muy Deficiente		2 = Deficiente	3 = Aceptable	4= Muy Buena	5 = Excelente	
OBJETIVO GENERAL:						
Diseñar una planificación microcurricular integrando herramientas digitales para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes de tercero de bachillerato.						
CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
Claridad Conceptual	La propuesta proporciona instrucciones claras sobre cómo elaborar la planificación microcurricular de manera precisa y comprensible, permitiendo su correcta interpretación y aplicación.					
Coherencia interna	Analiza la relación lógica entre los objetivos, estrategias metodológicas, herramientas digitales seleccionadas y el sistema de evaluación, asegurando que todos los elementos estén alineados.					
Factibilidad	Valora si la implementación de la planificación es viable en términos de disponibilidad de recursos tecnológicos, tiempo de aplicación y formación docente en herramientas digitales.					
Innovación	La propuesta posee originalidad y creatividad de la planificación, considerando su aporte en la modernización de la enseñanza de Lengua y Literatura mediante estrategias digitales innovadoras.					
Impacto en el aprendizaje	Evalúa el potencial de la planificación para mejorar la comprensión lectora, la expresión escrita y la motivación académica de los estudiantes a través del uso de herramientas digitales.					



Usabilidad	Determina si las herramientas digitales seleccionadas son accesibles, fáciles de utilizar y adecuadas para la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura.					
Evaluación y retroalimentación	Analiza si la planificación incluye estrategias efectivas para evaluar el desempeño de los estudiantes, así como mecanismos de retroalimentación que permitan mejorar el proceso de aprendizaje.					
Adaptabilidad	Valora la flexibilidad de la planificación para ser ajustada a diferentes contextos educativos y niveles de competencia tecnológica de docentes y estudiantes.					
Sostenibilidad	La propuesta busca mantenerse en el tiempo, considerando la infraestructura tecnológica disponible y el desarrollo de competencias digitales en los docentes.					
Pertinencia	Determina si la propuesta responde a las necesidades del contexto educativo, considerando las características de los estudiantes de tercero de bachillerato y las exigencias del currículo de Lengua y Literatura.					
APLICABILIDAD:						
PROMEDIO:						
OBSERVACION:						

Resultados de la validación

Los resultados obtenidos se reflejan en la siguiente tabla:

Tabla 9

Resultado de la validación por criterio de expertos

Nombre del Experto	Aplicabilidad	Puntaje
Orellana Mauricio	Aplicable	50



Albarracín María	Aplicable	49
Molina Ana	Aplicable	48
Pino Gloria	Aplicable	48
Bernal María	Aplicable	48

El resultado muestra un consenso de Aplicabilidad de la propuesta de integrar herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura para estudiantes del tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa Santa Isabel en la planificación microcurricular. De manera general promedio de la suma de los puntajes dados por cada experto es de 48,6 lo cual ratifica la aplicabilidad de la propuesta.

Discusión de resultados previo a la integración de herramientas digitales

A partir de la información recopilada dentro de la entrevista previa a la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura para los alumnos de tercero de bachillerato, se puede inferir que la principal limitación del método tradicional sin el uso de estas tecnologías es la falta de interacción dinámica y acceso inmediato a recursos amplios y diversificados aunque como lo menciona Morocho (2022), el Ministerio de Educación promueve la utilización de este tipo de recursos para el fortalecimiento de las actividades pedagógicas.

El proceso educativo inicial se establece como un aprendizaje más pasivo y menos personalizado, lo que ha generado una disminución en la motivación y el compromiso de los estudiantes, donde los docentes destacan cómo la ausencia de herramientas digitales limita la capacidad de ofrecer un aprendizaje visual e interactivo, lo que es necesario para captar la atención de los estudiantes en un entorno cada vez más digitalizado.

Las expectativas sobre la integración de herramientas digitales son positivas entre el personal docente y administrativo, tal como se evidencia en las entrevistas, ya que se espera que estas herramientas no solo mejoren el acceso a materiales educativos variados, sino que también permita preparar a los estudiantes de manera más efectiva para el mundo digital, adaptando los contenidos a las necesidades individuales y haciendo la materia más entretenida. En efecto, esto contribuye y facilita la transferencia de conocimiento y habilidades como lo indican los autores Romo et al. (2023) ya que el estudiante asumiría un rol activo bajo la dirección de los docentes.



Por otro lado, con respecto a la tecnología según las respuestas obtenidas, se espera que mejore la comunicación y el intercambio de ideas en el aula, haciendo las clases más dinámicas y permitiendo una retroalimentación instantánea que beneficiaría el proceso educativo. Las herramientas colaborativas en línea podrían facilitar discusiones más interesantes, dentro como fuera del aula, lo que no solo promoverá una mayor colaboración y discusión entre los estudiantes, sino que también permitirá a los docentes adaptar mejor las lecciones a las respuestas y necesidades de los alumnos en tiempo real, mejorando así la eficacia educativa.

Sin embargo, también existen preocupaciones respecto al uso de tecnología digital en la enseñanza, una de ellas, es asegurar que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a la tecnología para no agrandar las brechas socioeconómicas. Además, se teme que una dependencia excesiva de la tecnología podría desplazar métodos pedagógicos tradicionales aún efectivos y necesarios para el aprendizaje. Por ello, como menciona Gómez (2023) es necesario que los docentes guíen a sus estudiantes para utilizar las herramientas adecuadas y sacarle el máximo beneficio a nivel educativo.

En términos de soporte y formación técnica, se debe proporcionar capacitación continua a los docentes y asegurar un soporte técnico que pueda resolver problemas rápidamente para no interrumpir el proceso de aprendizaje. Los entrevistados resaltan la necesidad de talleres de capacitación regulares y acceso a asistencia técnica para garantizar que los docentes se sientan confiados y competentes en el uso de nuevas tecnologías, asegurando así una transición productiva hacia métodos de enseñanza más modernos. Además, así se mantiene un mejor desempeño profesional como se promulga desde el Ministerio de Educación, quienes deben cumplir con ciertos parámetros para brindar una educación de calidad, destacando que es un derecho de los docentes mantenerse en procesos de actualización en todos los niveles (Santos, 2021).

Discusión de resultados posterior a la integración de herramientas digitales

El impacto más importante de la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura, según se destaca en los resultados de las entrevistas ha sido una mayor accesibilidad a recursos diversificados y la capacidad de personalizar el aprendizaje para cada estudiante, lo que ha permitido a su vez una mejor adaptación de los contenidos a las necesidades individuales así como facilitar la presentación y análisis de textos literarios de maneras innovadoras, de acuerdo con otras investigaciones



realizadas como la de Poaquiza (2022), que indica que la incidencia de este tipo de recursos generan una innovación en el sistema promoviendo el interés para obtener mejoras en el rendimiento académico.

La integración de herramientas digitales permite el desarrollo de la motivación y el compromiso de los estudiantes hacia la asignatura de Lengua y Literatura, verificando así una mayor participación, especialmente aquellas que potencian la interactividad y la visualización de contenidos. Esta situación es similar a la generada a otras propuestas, una de estas corresponde a la utilización de estos recursos en la Unidad Educativa Diez de Agosto, donde los estudiantes mencionaron que se han motivados a escribir textos y leer libros desde que se han implementado ciertas plataformas, además, les ha permitido realizar trabajo en equipo, permitiendo reforzar su conocimiento (Andrade C. , 2023).

Sin embargo, la incorporación de herramientas digitales no ha estado exenta de problemas, por lo que, las instituciones han respondido mejorando la infraestructura y proporcionando dispositivos a quienes los necesitan, implementando programas de formación continua para el cuerpo docente debido a que como lo menciona Romo et al. (2023), ciertos alumnos no cuentan con las mismas facilidades, por lo que es importante asegurar que todos tengan acceso igualitario para aprovechar al máximo las herramientas digitales en la educación, que permitan superar las barreras iniciales y asegurar una integración efectiva de la tecnología en el aula, centrandolo su uso en mejorar la comprensión y el análisis de los textos.

Para asegurarse de que el uso de la tecnología enriquezca y optimice el aprendizaje de los estudiantes, los educadores han adoptado diversas estrategias como: que cada herramienta pase por un proceso de evaluación riguroso para asegurarse de que contribuye efectivamente al análisis literario y a la comprensión, lo que también incluye la realización de evaluaciones constantes para verificar el impacto y ajustar las estrategias en el caso de que sea necesario. Para ello, uno de los ejemplos propuestos por Andrade (2023) corresponde a la utilización de páginas web donde el cuerpo docente puede no sólo evaluar los contenidos sino también verificar el manejo de la tecnología al mismo tiempo.

En términos de resultados de aprendizaje, se ha observado que los estudiantes que utilizan de manera constante las herramientas digitales tienden a mostrar mejoras en su capacidad para investigar y analizar textos de manera independiente, así como mejores habilidades de presentación en sus trabajos. Estos estudiantes suelen tener un mejor desempeño en tareas que requieren pensamiento crítico y creatividad, desarrollando una mayor fluidez en la



navegación de recursos digitales y una mejor capacidad de análisis literario. De acuerdo con Morocho (2022) en su estudio se demostró la efectividad del uso de estas herramientas ya que permitió el fortalecimiento de las competencias y habilidades de los estudiantes, donde se convirtieron en los autores de su propio conocimiento al realizar actividades de investigación, identificación y discriminación de información para sus trabajos.

Los planes de mejora para el uso de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura incluyen la expansión de la infraestructura digital, así como el estudio e inclusión de nuevas tecnologías como la realidad aumentada e inteligencia artificial enfocada en el ámbito científico. Además, se considera la posibilidad de crear proyectos interdisciplinarios que integren herramientas digitales y la implementación de más plataformas de colaboración en línea para fomentar la discusión literaria más allá del aula con el fin de conectar con estudiantes de otras partes del mundo para intercambiar ideas y perspectivas.

En este contexto, se planea continuar con la ruta establecida y expandir la infraestructura digital explorando nuevas tecnologías como la realidad aumentada y creando proyectos interdisciplinarios que integren herramientas digitales que permitan mejorar la enseñanza de Lengua y Literatura.

Por lo tanto, en base a los resultados presentados, se puede inferir que la integración de la propuesta para integrar herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura permitirá impulsar una transformación significativa en el proceso educativo de la Unidad Santa Isabel destacando que se mantiene una coherencia pedagógica entre los objetivos de la materia, así como la adaptabilidad de recursos.



CONCLUSIONES

Tras analizar la importancia de la integración de herramientas tecnológicas educativas en el rendimiento académico de los estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Santa Isabel, se concluye que la manifiesta integración corresponde de manera óptima en el desempeño académico de los alumnos.

Mediante los resultados obtenidos en la investigación empírica y demás instrumentos aplicados, se observó que la implementación de herramientas digitales tuvo un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes, además, se identificó una mayor participación de los estudiantes durante las clases y en el aumento del interés por los contenidos de Lengua y Literatura. Además, se evidenció una mejora en las calificaciones de los estudiantes, particularmente en aquellos que utilizaron las herramientas digitales de manera constante.

A través de la indagación teórica, se identificaron varias herramientas digitales que resultaron ser efectivas en la mejora de la comprensión lectora y la retención de información, entre ellas, se tiene a Prezi, Canva, Educaplay, Liveworksheets, Padlet, Google Classroom y Forms, de manera que, permiten personalizar el ritmo de aprendizaje y fomentan la participación activa, facilitando un mejor procesamiento de la información y un mayor nivel de retención en los estudiantes. De manera que, en la propuesta se estableció el uso de Padlet que se enfoca en el trabajo individual y personalizado porque empodera a los estudiantes a gestionar su aprendizaje de manera autónoma mientras que, Google Classroom y Prezi se orientan más hacia la colaboración y actividades grupales.

Las características que hacen que estas herramientas digitales sean más adecuadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de tercer año de bachillerato se incluye a la interactividad, la adaptabilidad y la accesibilidad, además, permiten el feedback inmediato, que se ajustan a las necesidades individuales de los estudiantes y que pueden ser utilizadas fácilmente tanto dentro como fuera del aula, fueron valoradas favorablemente.

A pesar de los beneficios observados, se identificaron varios desafíos en la implementación de herramientas digitales, tanto desde el lado de los estudiantes como de los docentes. Entre ellos, destacan la falta de infraestructura tecnológica adecuada y la limitada capacitación de los docentes en el uso de estas herramientas, además, algunos estudiantes enfrentaron dificultades para acceder a dispositivos o a una conexión de internet estable, lo que limitó en algún sentido su participación plena, entonces se manifiesta la necesidad de inversiones en



infraestructura y formación continua para garantizar una implementación eficaz de la propuesta.

Con base en las investigaciones realizadas, se desarrolló una planificación microcurricular que integra herramientas digitales de manera estratégica, alineándolas con los objetivos de aprendizaje de la materia, donde resalta el uso de plataformas interactivas, recursos multimedia y aplicaciones de aprendizaje colaborativo que, combinadas, mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En conclusión, la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura ha demostrado ser un factor clave para mejorar tanto la motivación como el desempeño académico de los estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Santa Isabel. Sin embargo, es crucial continuar abordando los desafíos relacionados con el acceso a la tecnología y la capacitación docente para garantizar una implementación exitosa y sostenible de estas herramientas en el futuro.



RECOMENDACIONES

Se recomienda continuar e intensificar la integración de herramientas tecnológicas educativas en el currículo de tercer año de bachillerato en la Unidad Santa Isabel, asegurando que su implementación sea cada vez más estratégica y alineada con los objetivos pedagógicos, en el futuro, sería necesario realizar evaluaciones periódicas de las estrategias tecnológicas implementadas, con el fin de ajustar las metodologías según el progreso de los estudiantes y los resultados obtenidos.

Se recomienda llevar a cabo estudios longitudinales que permitan evaluar el impacto a largo plazo de la integración de herramientas tecnológicas en el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades de los estudiantes. Este tipo de investigaciones proporcionará una comprensión más profunda de los efectos de la tecnología sobre el aprendizaje, ayudando a identificar tendencias, áreas de mejora y nuevas oportunidades de optimización en el uso de herramientas digitales.

Para avanzar en este campo, se sugiere que futuros estudios examinen cómo las características de interactividad, adaptabilidad y accesibilidad pueden ser optimizadas para diferentes contextos, ya que en la investigación no se abordó completamente su adaptación en diferentes contextos socioeconómicos o a entornos educativos rurales, por lo que sería interesante realizar investigaciones centradas en la equidad tecnológica.

También se debería enfocar en superar las barreras de infraestructura tecnológica y la falta de capacitación docente, explorando soluciones innovadoras, como el uso de tecnologías de bajo costo o asociaciones público-privadas. Asimismo, se sugiere fomentar la colaboración entre los profesores para compartir mejores prácticas y desarrollar estrategias innovadoras que maximicen el potencial de la tecnología en el aula.

Para asegurar que la integración de las herramientas tecnológicas sea verdaderamente efectiva, se recomienda establecer una cultura de evaluación y retroalimentación constante. Esto puede incluir la implementación de encuestas periódicas para recopilar la opinión de los estudiantes, así como la realización de sesiones de reflexión y discusión entre los docentes para compartir y analizar los resultados. Tal retroalimentación permitirá ajustar y mejorar las prácticas educativas en función de las necesidades y preferencias de los estudiantes, garantizando así una integración efectiva de la tecnología en el proceso de aprendizaje.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, E., Cedeño-Tapia, S., Diaz-Jurado, L., Escalona-Márquez, L., Ramírez-Pérez, T., & Vargas, E. (2023). Importancia de la lectoescritura académica en la formación de estudiantes de enfermería. *Gaceta Médica Boliviana*, 46(1), 51-58.
- Agrazal, J. (2023). Investigación basada en métodos mixtos: desafíos y oportunidades. *Centros*. Obtenido de <https://portal.amelica.org/ameli/journal/228/2284295001/2284295001.pdf>
- Alpizar, M. &. (6 de Marzo de 2024). *Perspectiva de estudiantes de nivel medio superior respecto al uso de la inteligencia artificial generativa en su aprendizaje*. Obtenido de <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1830>
- Altamirano, M., Guaña, J., Arteaga, Y., Patiño, L., Chipuxi, L., & Flores, P. (2022). Uso de las herramientas digitales en la educación virtual en Ecuador. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 194-202. Obtenido de <https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3446/1/USO%20DE%20LAS%20HERRAMIENTAS.pdf>
- Alvarado, E., Ronquillo, F., Bohórquez, A., & Morla, E. (2023). Impacto de las TICs en el proceso de Aprendizaje de los estudiantes. *Journal of science and research*.
- Alzate, C. &. (2021). *El uso de recursos educativos digitales de interacción educativa en el área de Ciencias Políticas y Económicas para el fortalecimiento del pensamiento crítico de los estudiantes de educación media de la Institución Educativa Antonia Santos del municipio*. Obtenido de <https://hdl.handle.net/11227/13535>
- Andrade, C. (2023). *Influencia de las tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje de lengua y literatura en segundo año de bachillerato general unificado de la unidad diez de agosto de la ciudad de Otavalo*. Obtenido de <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14930/2/PG%201610%20Tesis.pdf>



- Andrade, G. (2024). Ventajas y desventajas del uso de plataformas virtuales para profesores y estudiantes universitarios. *Revista Docencia Universitaria*, 1-18.
- Araya. (2019). *Los Principios de la Conciencia Fonológica en el Desarrollo de la Lectoescritura Inicial*. Obtenido de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/38981>
- Arevalo. (2018). Obtenido de Arevalo: <https://red.uao.edu.co/bitstream/handle/10614/10253/T07911.pdf;jsessionid=4D40871AAEDA7FBC82F2C28F37E04A82?sequence=5>
- Arias, F. (2023). Investigación documental, investigación bibliométrica y revisiones sistemáticas. *REDHECS*.
- Arroyo, G. (2021). Modelo educativo implementado en Ecuador. Análisis y percepciones. *Dom. Cien.*, 1019-1030.
- Astudillo, F., Ramírez, C., & Reigosa, A. (2024). Integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje: Formación docente para el fortalecimiento de las TIC. *Polo del conocimiento*, 292-310.
- Bastidas, E., Caicedo, M., & Ortiz, W. (2023). Herramientas digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes del tercer año de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra. *Sinergia*. Obtenido de <https://www.sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/165/867>
- Bermeo, A. &. (2023). *Estrategias para gestionar los refuerzos pedagógicos en los estudiantes de la Unidad Educativa Santa Isabel*. Obtenido de <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/12832>
- Borrero Argudo, D., & Escandón Astudillo, R. (9 de Marzo de 2023). Guía didáctica con la utilización de herramientas digitales educativas, para fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura en el sexto “A” de la Unidad Educativa Particular “Sudamericano”. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2922>



- Buñay Tipan, R., & Cazorla Basantes, A. (2023). Estrategias de aprendizaje multisensorial en la lecto-escritura del segundo año de educación básica. *Polo del Conocimiento*, 8(5), 404-422.
- Carrillo, M. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Vida Científica*, 9(18), 9-12.
- Carrillo, R., & Gutierrez, B. (2021). *Importancia de herramientas virtuales en el aprendizaje en tiempos de COVID-19, Colegio "Beatriz Cueva de Ayora-Loja"*.
Obtenido de <http://biblioteca.uteg.edu.ec:8080/bitstream/handle/123456789/1616/IMPORT~2.PDF?sequence=1&isAllowed=y>
- Castro, A. &. (1 de Enero de 2023). *Laboratorio Virtual de Electromagnetismo como estrategia didáctica utilizando el enfoque de aprendizaje situado en ingeniería*.
Obtenido de <https://doi.org/10.30827/publicaciones.v53i2.26827>
- Chacha, R. &. (Julio de 2020). *Procesos iniciales de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del nivel de preparatoria*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7437987>
- Cisneros, A., Guevara, A., Urdánigo, J., & Garcés, J. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que apoyan a la Investigación Científica en tiempo de Pandemia. *Dom. Cien.*, 8(1), 1165-1185.
doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i41.2546>
- Colado, J., Miranda, A., & Becerra, A. (2022). Algunas consideraciones sobre el empleo de los métodos en las investigaciones pedagógicas. *Varona*.
- Concha, J., Quispe, M., & Quispe, M. (2023). Importancia del uso de las herramientas digitales en la inclusión educativa. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 1374-1386.
- Córdoba. (04 de Mayo de 2023). Obtenido de Aplicaciones digitales educativas para mejorar la interacción en el área de lengua y literatura de tercer grado de la



escuela de educación básica Continente Americano.:
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/9455>

Cueva, G. &. (1 de Enero de 2020). *La influencia del conectivismo para el uso de las tic en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de <https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.1975>

Cusme, L. (2023). Análisis de la Educación tradicional en el siglo XXI . *Revista Tecnopedagogía E Innovación*, 57-67. Obtenido de <https://editorialscientificfuture.com/index.php/rti/article/view/33/23>

Delgado, V. &. (2023). Obtenido de HERRAMIENTAS DIGITALES COMO RECURSO DE APRENDIZAJE INNOVADOR EN LOS ESTUDIANTES DE LENGUA Y LITERATURA: <https://doi.org/10.46296/yc.v7i12.0284>

Díaz. (18 de Octubre de 2023). Obtenido de Los organizadores gráficos interactivos como herramienta didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje de lengua y literatura en la unidad educativa del milenio “San Gabriel de Piquiucho”: <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14981>

Díaz, C. &. (Abril de 2022). *Recursos para el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de la Educación General Básica*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8482973>

Echeverría. (2013). Obtenido de Investigación de campo del Programa de Nutrición dirigido a los padres de familia del Ecuador.: <http://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/2517>

Echeverría, V., & Molina, P. (2022). Herramientas digitales en el aprendizaje y su relación con las habilidades creativas de los estudiantes. *Sinapsis*.

Erazo, A. (2024). Integración de las TICs en el aula: Un análisis de su impacto en el rendimiento académico. *Revista Científica Zambos*, 3(1), 56-72.

Flores, D., Guzmán, F., Martínez, Y., Ibarra, E., & Alvear, E. (2020). Educación 4.0, origen para su fundamentación. *Contribuciones de la tecnología digital en el*



desarrollo educativo y social, 165-177. Obtenido de <https://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2020/09/contec17.pdf>

Flores, H. &. (2022). *Conciencia fonológica en la lectura inicial una revisión sistemática*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8838309>

Fuentes, S., Rosário, P., Valdés, M., Delgado, A., & Rodríguez, C. (2023). Autorregulación del Aprendizaje: Desafío para el Aprendizaje Universitario Autónomo. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 21-39.

Galván, A., & Siado, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*.

Gómez, I. (2023). *Las TIC como estrategia didáctica para la comprensión lectora de la asignatura Lengua y Literatura en estudiantes del Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Leopoldo Lucero*. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/3249/1/Las%20TIC%20como%20estrategia%20did%C3%A1ctica%20para%20la%20comprensi%C3%B3n%20lectora%20de%20la%20asignatura%20Lengua%20y%20Literatura.pdf.pdf>

González, M., Abad, E., & López, E. (2021). Educación e historia desde la teoría y la práctica: Tendencias investigativas. *Utopía y Praxis Latinoamericana*.

Gonzembach, A. &. (2020). *Estrategias metodológicas una práctica docente para el alcance de la lectoescritura*. Obtenido de <https://orcid.org/0000-0003-4571-5627>

Guzmán. (Diciembre de 2016). Obtenido de Guzmán: <http://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/5931>

Islas. (19 de Febrero de 2021). *Conectivismo y neuroeducación: transdisciplinas para la formación en la era digital*. Obtenido de <http://orcid.org/0000-0001-9929-4990>



Jácome, M. &. (28 de Febrero de 2024). Obtenido de Propuesta de la narrativa digital como estrategia didáctica en la creación de recursos educativos abiertos para la asignatura de Lengua y Literatura: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12466>

Lahera, P. &. (22 de Abril de 2022). *Compromiso académico de los estudiantes de licenciatura en enfermería en condiciones de educación a distancia*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-03192022000100010&script=sci_arttext

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI). (2021). Obtenido de https://gobiernoabierto.quito.gob.ec/Archivos/Transparencia/2021/04abril/A2/ANEXOS/PROCU_LOEI.pdf

Llorens. (14 de Julio de 2020). *El proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en educación infantil*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10234/191909>

López, A., & Ramos, G. (2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa. *Revista Conrado*, 22-31.

Medina Romero, M. Ángel, Hurtado Tiza, D. R., Muñoz Murillo, J. P., Ochoa Cervantez, D. O., & Izundegui Ordóñez, G. (2023). *Método mixto de investigación: Cuantitativo y cualitativo*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.105>

Ministerio de Educación. (2017). *Lengua y Literatura*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>

Monserrate, M. &. (2023). Obtenido de Repositorio de herramientas tecnológicas para la gestión de las etapas del diseño instruccional: <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5988>



- Mora. (7 de Julio de 2022). *Cognición distribuida y estética de la acumulación fragmentaria en "Permanente obra negra", de Vivian Abenshushan*. Obtenido de https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2022386899
- Morales. (s.f.). Obtenido de TPACK para integrar efectivamente las TIC en educación: Un modelo teórico para la formación docente: <https://doi.org/10.5377/recsp.v3i1.9796>
- Morales, P. R. (Diciembre de 2020). *Proceso didáctico y destrezas en la lectura en niños de primer año de educación básica*. Obtenido de <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i16.142>
- Morán, J., Anguaya, L., Baque, M., & Maliza, W. (2024). Herramientas digitales para fortalecer el proceso de enseñanza en los docentes de bachillerato técnico. *593 Digital Publisher*, 941-953.
- Morán, J., Anguaya, L., Baque, M., & Maliza, W. (2024). Herramientas digitales para fortalecer el proceso de enseñanza en los docentes de bachillerato técnico. *593 Digital Publisher CEIT*, 941-953.
- Morocho, B. (2022). *Herramientas educativas digitales para la comprensión de textos científicos en los estudiantes de tercer año del BGU, paralelo "B" de la Unidad Educativa "Ovidio Decroly" periodo 2020 - 2021*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22338>
- Nogueira, D., Medina, A., Medina, Y., & Assafiri, Y. (2024). Matriz DAFO y análisis CAME, herramientas de control de gestión: caso de aplicación. *Universidad y Sociedad*, 34-45.
- Otero-Potosi, S., Nuñez-Silva, G., Valencia, C., & Castillo, D. (2023). El proceso de enseñanza en el aula desde la perspectiva del aprendizaje significativo. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(7), 13-24.
- Oyarvide, N., Tenorio, E., Oyarvide, R., Oyarvide, H., & Racines, T. (2024). Factores influyentes para el uso de herramientas digitales en estudiantes universitarios. *Vitalia*, 5(2).



- Pachay, C. &. (14 de Julio de 2021). *El desarrollo de la conciencia fonológica y su influencia en el aprestamiento a la lectoescritura en los niños de 4-5 años*. Obtenido de <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v7i14.12001>
- Padilla, Y., & Abreu, J. (2021). El 2020: Un Antes y Un Después en la Educación. *Daena: International Journal of Good Conscience*, 1-11.
- Palmett, A. (2020). Metodos inductivo, deductivo y teoría de la pedagogía crítica. *Petroglifos Revista Crítica Transdisciplinar*. Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/journal/650/6503406006/6503406006.pdf>
- Paolucci. (2021). *Sentido y cognición : la narratividad entre semiótica y ciencias cognitivas*. Obtenido de <https://ddd.uab.cat/record/254874>
- Parra, C. &. (9 de Junio de 2023). *Inclusión Tecnológica en Época de Pandemia: Una Mirada al Constructivismo como Fundamento Teórico*. Obtenido de <https://doi.org/10.37843/rted.v13i2.288>
- Poaquiza, 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*". Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/34261>
- Rea, B. (2024). *Herramientas digitales como estrategia didáctica para la enseñanza de la escritura en estudiantes de básica media*. Obtenido de <https://dspace.ucacue.edu.ec/server/api/core/bitstreams/401eee12-c066-4274-9bb3-d60e5e691499/content>
- Rodriguez, M. &. (Octubre de 2022). *Publicación: Desarrollo del pensamiento geométrico mediante el uso de recursos educativos digitales en "Matific" con estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Santa Isabel*. Obtenido de <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/7276>
- Rojas, C. &. (Diciembre de 2021). *Estrategia de Intervención digital basada en el constructivismo para el conocimiento de lavado de manos en estudiantes de*



enfermería. Obtenido de
<https://revistas.ufps.edu.co/index.php/cienciaycuidado/article/view/2916>

Román, J., Panta, A., & Figueroa, D. (2023). La lectoescritura como elemento fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Básica Media. *Digital Publisher CDEIT*, 8(1), 328-347.

Romo, G., Rubio, C., Gómez, V., & Nivel, M. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica. *Polo del conocimiento*, 313-344.

Romo, G., Rubio, C., Gómez, V., & Nivel, M. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica. *Polo del conocimiento*, 313-344.

Roque. (2021). *Proyecto formativo usando recursos tecnológicos para el desarrollo de la lectoescritura en niños de cinco años en escenarios remotos.* Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3604>

Santos, N. (2021). *La capacitación docente y la incorporación de las tic en época de pandemia.* Obtenido de <https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/10272/1/PP-000243.pdf>

Sarmiento. (7 de Noviembre de 2023). *Herramienta Quizizz como aporte al proceso evaluativo de la materia de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo año en la Unidad Educativa Ciudad de Coca.* Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/3254>

Serna, R., & Alvites-Huamaní, C. (2021). Plataformas Educativas: Herramientas digitales de mediación de aprendizajes en educación. *Hamut'ay*, 8(3), 66-74.

Sineace. (2020). *Guía para el diseño y aplicación de entrevistas en profundidad.* Obtenido de <https://repositorio.sineace.gob.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12982/6437/Guia%20para%20el%20dise%C3%B1o%20y%20aplicaci%C3%B3n%20de%20entrevistas%20en%20profundidad.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



- Solano. (2023). Obtenido de Metodología de la investigación: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/3548/4/CAP%20III%20METODOLOGIA.pdf>
- Universidad San Marcos. (2020). *Técnicas de investigación*. Obtenido de <https://repositorio.usam.ac.cr/xmlui/bitstream/handle/11506/1268/LEC%20MET%200008%202020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vargas Amézquita, S., Castro, A., & Carrión, M. (2024). Estrategias Pedagógicas de Lectoescritura Implementadas en la Básica Primaria en América Latina: Revisión de la Literatura. *Saber Ser*, 1(1), 75-91.
- Vélez-De La Cruz, M., & Delgado, L. (2023). Herramientas digitales como recurso de aprendizaje innovador en los estudiantes de Lengua y Literatura. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada Yachasun*, 215-238.
- Vilalba, V. &. (11 de Septiembre de 2020). *Aprendizaje situado con dispositivos móviles en contextos artísticos: estudio descriptivo con estudiantes universitarios*. Obtenido de <https://doi.org/10.22206/cyed.2020.v4i3.pp45-64>
- Zambrano. (2019). *Estrategias de motricidad fina y gruesa en el desarrollo de la lectoescritura*. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/2304>
- Zambrano, M., Berrús, A., & Goncalves, G. (2023). *Principios de Estadística*. Obtenido de <https://uees.edu.ec/descargas/libros/2023/principios-de-estadistica.pdf>
- Zumba, G. &. (Diciembre de 2021). *Recursos audiovisuales para la enseñanza de lectoescritura*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8976653>



ANEXOS

Anexo A. Tablas de los resultados de encuestas a estudiantes

Tabla 10

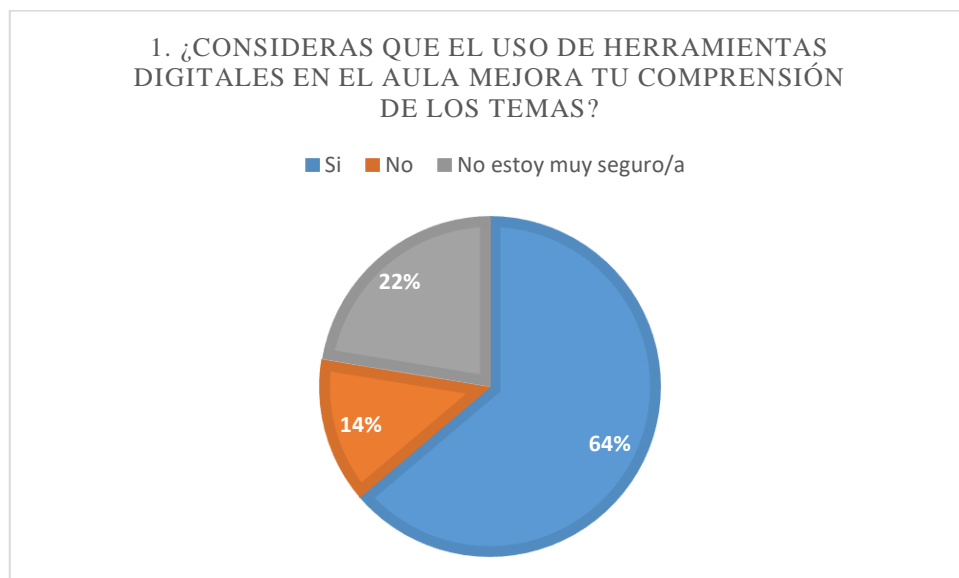
Influencia de herramientas digitales en la mejora de comprensión.

Calificación	Si	No	No estoy muy seguro/a	Total
Nro. de encuestados	37	8	13	58

Nota: Elaboración propia.

Figura 4

Uso de herramientas digitales



De la tabla y gráfico pertenecientes a la primera pregunta de la encuesta realizada se puede apreciar que el 64% de los encuestados (representados por 37 estudiantes de 3ro de bachillerato), si consideran que el uso de herramientas digitales en el aula mejora su comprensión de los temas. Mientras que el 14% de los encuestados (conformados por 8 estudiantes de 3ro de bachillerato) no consideran que el uso de herramientas digitales en el aula mejora su comprensión de los temas. Y finalmente, el 22% restante de los encuestados



(representados por 13 estudiantes de 3ro de bachillerato), no están muy seguros de que el uso de herramientas digitales en el aula mejore su comprensión de los temas.

Tabla 11

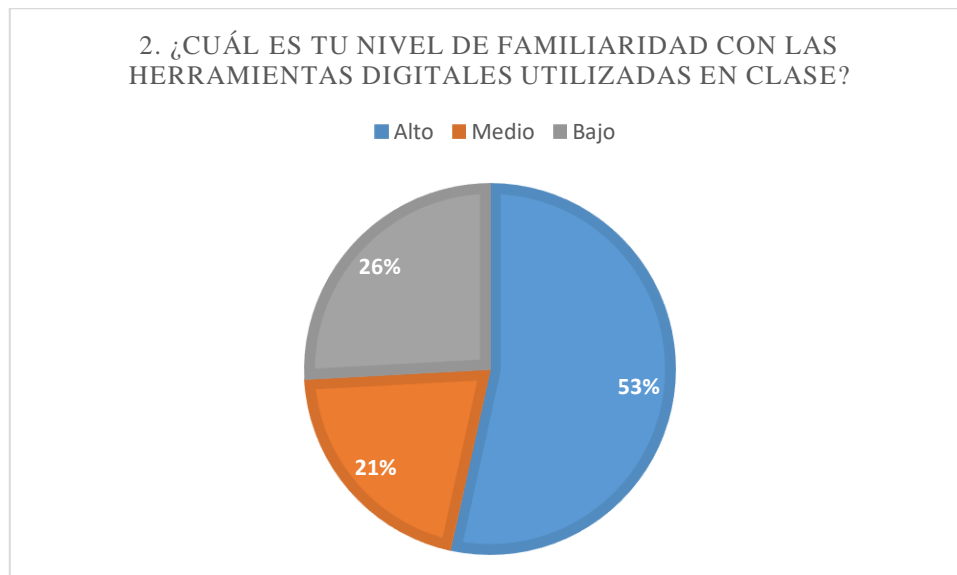
Nivel de familiaridad con las herramientas digitales en clase

Calificación	Alto	Medio	Bajo	Total
Nro. de encuestados	31	12	15	58

Nota: Elaboración propia.

Figura 5

Nivel de familiaridad con herramientas digitales



Nota: Elaboración propia.

De la tabla y gráfico pertenecientes a la segunda pregunta de la encuesta realizada se puede apreciar que el 53% de los encuestados (conformados por 31 estudiantes de 3ro de bachillerato), manifiestan poseer un nivel de familiaridad alto en relación a las herramientas digitales utilizadas en clase. Por otro lado, el 21% de los encuestados (representados por 12 estudiantes de 3ro de bachillerato), afirman poseer un nivel de familiaridad medio en relación a las herramientas digitales utilizadas en clase. Y finalmente, el 26% restante de los



encuestados (conformados por 15 estudiantes de 3ro de bachillerato), los cuales declaran poseer un nivel de familiaridad bajo en relación a las herramientas digitales utilizadas en clase.

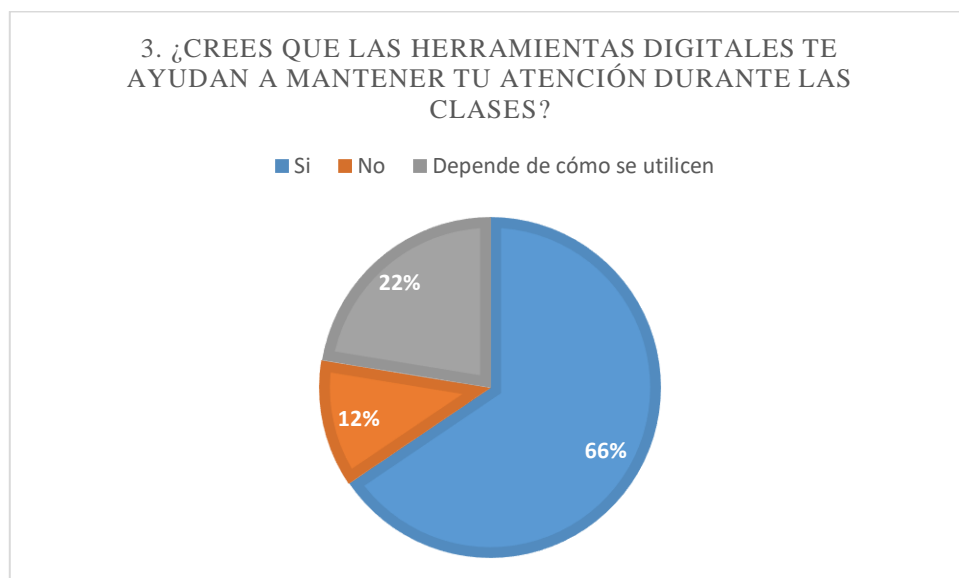
Tabla 12

Impacto de las herramientas digitales en la atención a clases

Calificación	Si	No	Depende de cómo se utilicen	Total
Nro. de encuestados	38	7	13	58

Figura 6

Perspectiva sobre uso de herramientas digitales



De la tabla y grafico pertenecientes a la tercera pregunta de la encuesta realizada se puede apreciar que el 66% de los encuestados (representados por 38 estudiantes de 3ro de bachillerato), si creen que las herramientas digitales les ayudan a mantener su atención durante las clases. Por otro lado, el 12% de los encuestados (conformados por 7 estudiantes de 3ro de bachillerato), no creen que las herramientas digitales les ayudan a mantener su



atención durante las clases. Y finalmente, el 22% restante de los encuestados (representados por 13 estudiantes de 3ro de bachillerato), consideran que las herramientas digitales solo les ayudarían a mantener su atención durante las clases, dependiendo de cómo estos se utilicen.

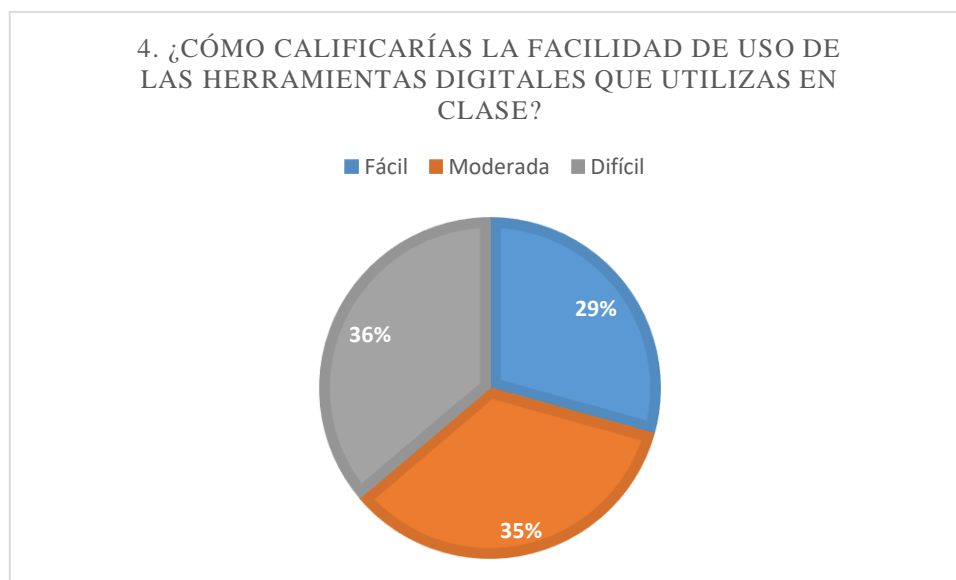
Tabla 13

Facilidad de uso de herramientas digitales en clase

Calificación	Fácil	Moderada	Difícil	Total
Nro. de encuestados	17	20	21	58

Figura 7

Facilidad de uso de herramientas digitales en clase



De la tabla y gráfico pertenecientes a la cuarta pregunta de la encuesta realizada se puede apreciar que el 29% de los encuestados (conformados por 17 estudiantes de 3ro de bachillerato), los cuales califican con una dificultad fácil el uso de herramientas digitales dentro de clases. Por otro lado, el 35% de los encuestados (representados por 20 estudiantes de 3ro de bachillerato), califican con una dificultad moderada el uso de herramientas digitales dentro de clases. Y finalmente, el 36% restante de los encuestados (conformados por 21



estudiantes de 3ro de bachillerato), mismos los cuales califican con una dificultad difícil el uso de herramientas digitales dentro de clases.

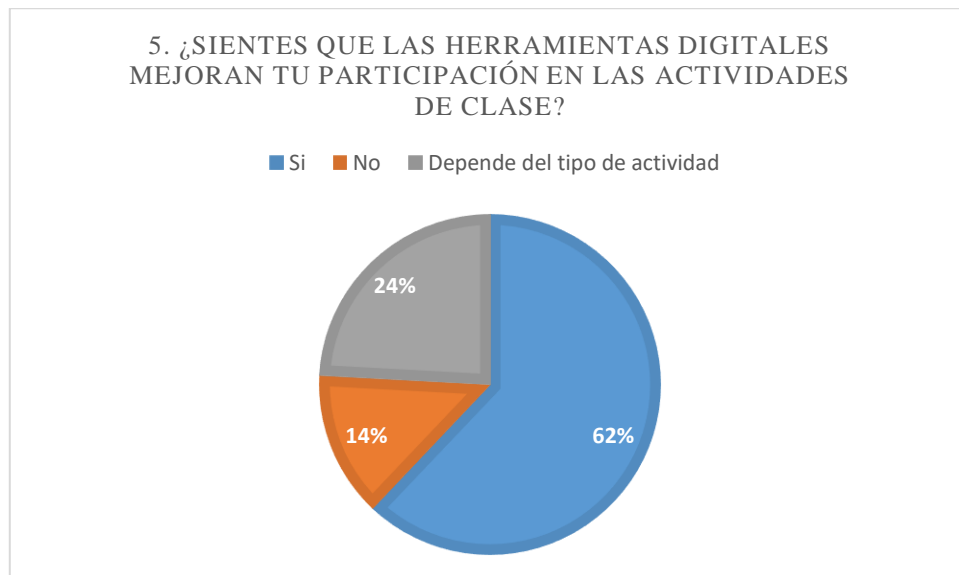
Tabla 14

Perspectiva de mejora con el uso de herramientas digitales

Calificación	Si	No	Depende del tipo de actividad	Total
Nro. de encuestados	36	8	14	58

Figura 8

Perspectiva de mejora con el uso de herramientas digitales



De la tabla y gráfico pertenecientes a la quinta pregunta de la encuesta realizada se puede apreciar que el 62% de los encuestados (representados por 36 estudiantes de 3ro de bachillerato), los cuales si sienten que las herramientas digitales mejoran su participación en las actividades de clase. Por otro lado, el 14% de los encuestados (conformados por 8 estudiantes de 3ro de bachillerato), los cuales no sienten que las herramientas digitales mejoran su participación en las actividades de clase. Y finalmente, el 24% restante de los encuestados (representados por 14 estudiantes de 3ro de bachillerato), consideran que las



herramientas digitales solo mejorarían su participación en las actividades de clase, dependiendo de cómo estas se utilicen.

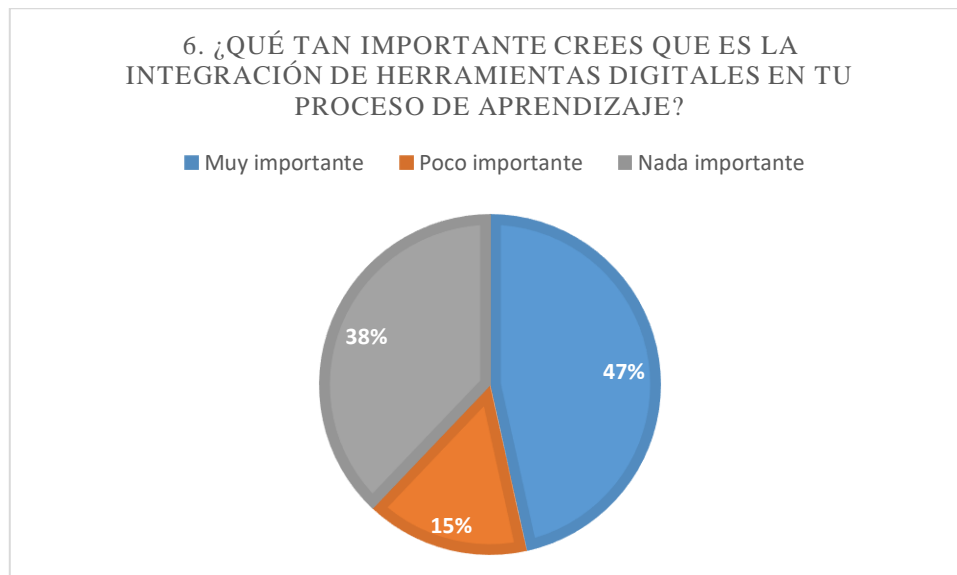
Tabla 15

Importancia de la integración de herramientas digitales

Calificación	Muy importante	Poco importante	Nada importante	Total
Nro. de encuestados	27	9	22	58

Figura 9

Importancia de la integración de herramientas digitales



De la tabla y gráfico pertenecientes a la sexta pregunta de la encuesta realizada se puede apreciar que el 47% de los encuestados (conformados por 27 estudiantes de 3ro de bachillerato), los cuales consideran muy importante la integración de herramientas digitales en su proceso de aprendizaje. Por otro lado, el 15% de los encuestados (representados por 9 estudiantes de 3ro de bachillerato), mismos los cuales consideran poco importante la integración de herramientas digitales en su proceso de aprendizaje. Y finalmente, el 38% restante de los encuestados (conformados por 22 estudiantes de 3ro de bachillerato), los



cuales no consideran para nada importante la integración de herramientas digitales en su proceso de aprendizaje.

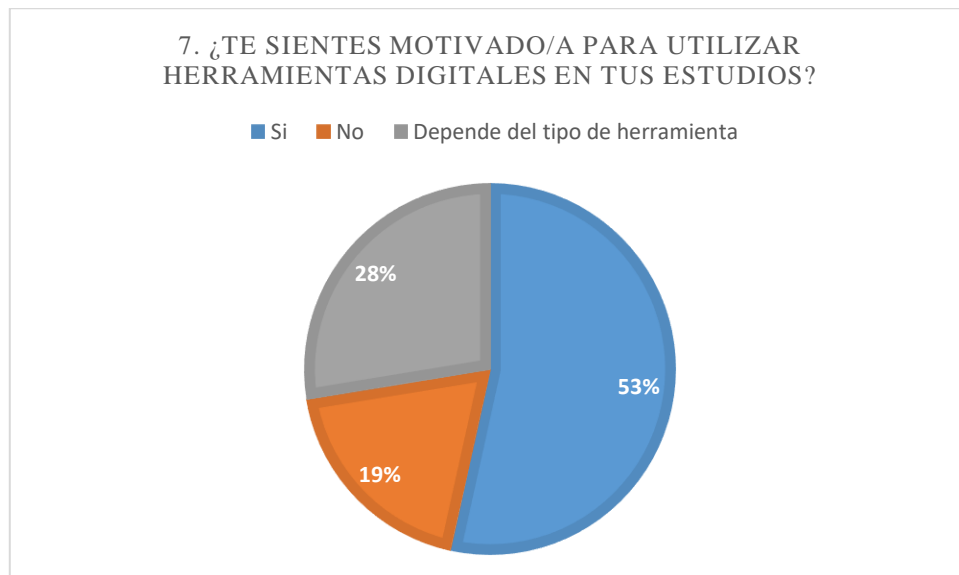
Tabla 16

Motivación para el uso de herramientas digitales

Calificación	Si	No	Depende del tipo de herramienta	Total
Nro. de encuestados	31	11	16	58

Figura 10

Motivación para el uso de herramientas digitales



De la tabla y grafico pertenecientes a la séptima pregunta de la encuesta realizada se puede apreciar que el 53% de los encuestados (representados por 31 estudiantes de 3ro de bachillerato), los cuales si se sienten motivados para utilizar herramientas digitales en sus estudios. Por otro lado, el 19% de los encuestados (conformados por 11 estudiantes de 3ro de bachillerato), los cuales no se sienten motivados para utilizar herramientas digitales en sus estudios. Y finalmente, el 28% restante de los encuestados (representados por 16 estudiantes



de 3ro de bachillerato), los cuales manifiestan que solo se sentirían motivados para utilizar herramientas digitales en sus estudios, dependiendo del tipo de herramientas que se utilicen.

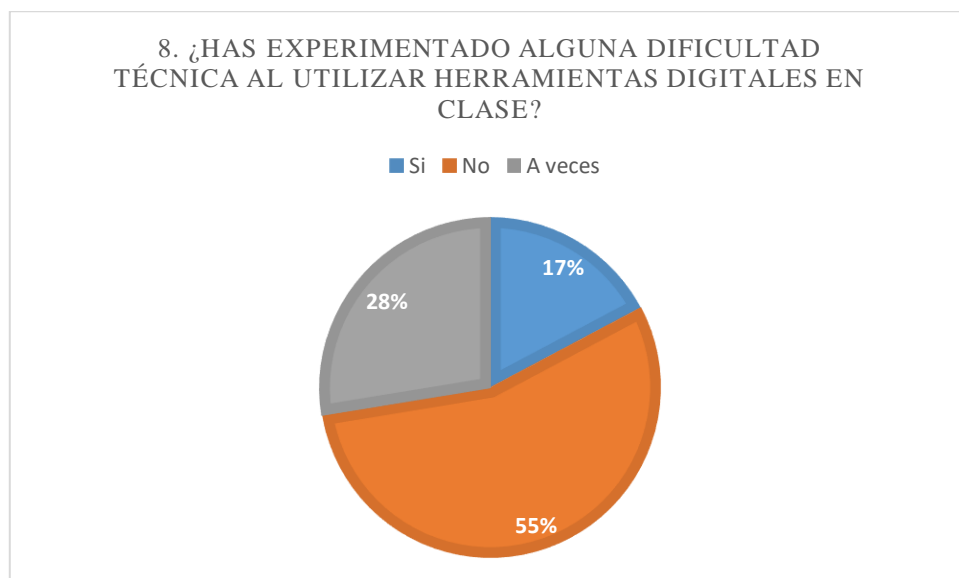
Tabla 17

Dificultades para el uso de herramientas digitales

Calificación	Si	No	A veces	Total
Nro. de encuestados	10	32	16	58

Figura 11

Dificultades para el uso de herramientas digitales



De la tabla y gráfico pertenecientes a la octava pregunta de la encuesta realizada se puede apreciar que el 17% de los encuestados (conformados por 10 estudiantes de 3ro de bachillerato), mismos los cuales manifiestan si haber experimentado alguna dificultad técnica al utilizar herramientas digitales en clase. Por otro lado, el 55% de los encuestados (representados por 32 estudiantes de 3ro de bachillerato), afirman no haber experimentado alguna dificultad técnica al utilizar herramientas digitales en clase. Y finalmente, el 28% restante de los encuestados (conformados por 16 estudiantes de 3ro de bachillerato),



manifiestan solo a veces haber experimentado alguna dificultad técnica al utilizar herramientas digitales en clase.

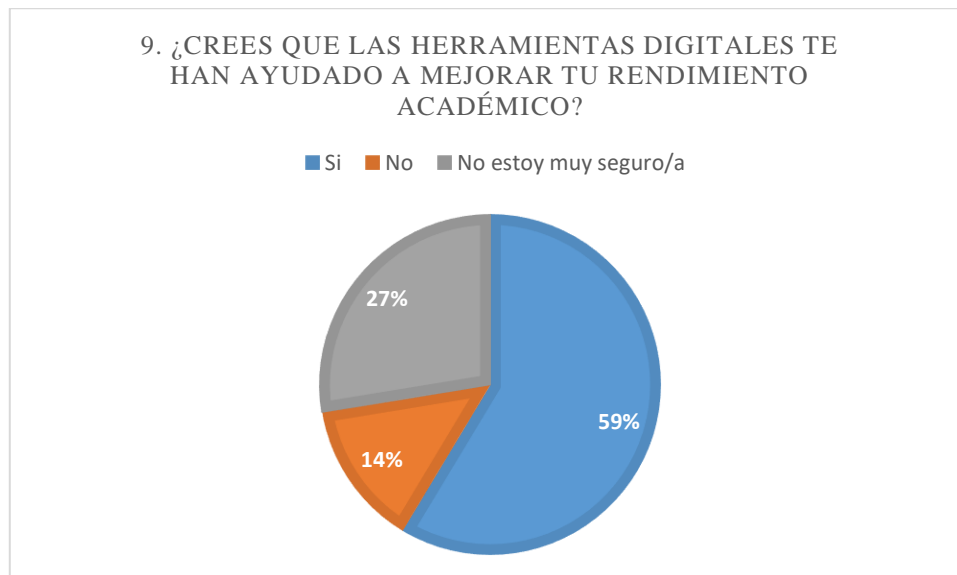
Tabla 18

Percepción de ayuda de las herramientas digitales

Calificación	Si	No	No estoy muy seguro/a	Total
Nro. de encuestados	34	8	16	58

Figura 12

Percepción de ayuda de las herramientas digitales



De la tabla y gráfico pertenecientes a la novena pregunta de la encuesta realizada se puede apreciar que el 59% de los encuestados (representados por 34 estudiantes de 3ro de bachillerato), mismos que si consideran que las herramientas digitales les han ayudado a mejorar su rendimiento académico. Por otro lado, el 14% de los encuestados (conformados por 8 estudiantes de 3ro de bachillerato), manifiestan que las herramientas digitales no les han ayudado a mejorar su rendimiento académico. Y finalmente, el 27% de los encuestados



(representados por 16 estudiantes de 3ro de bachillerato), no están muy seguros de si las herramientas digitales les han ayudado a mejorar su rendimiento académico o no.

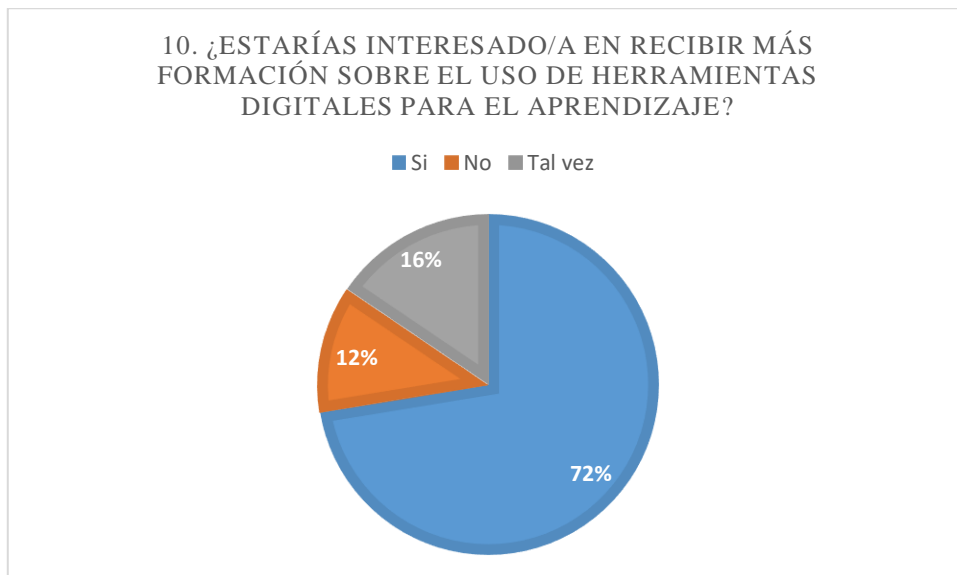
Tabla 19

Interés para recibir información sobre herramientas digitales

Calificación	Si	No	Tal vez	Total
Nro. de encuestados	42	7	9	58

Figura 13

Interés para recibir información sobre herramientas digitales



De la tabla y gráfico pertenecientes a la décima pregunta de la encuesta realizada se puede apreciar que el 72% de los encuestados (conformados por 42 estudiantes de 3ro de bachillerato), afirman si estar interesados en recibir más formación sobre el uso de herramientas digitales para el aprendizaje. Por otro lado, el 12% de los encuestados (representados por 7 estudiantes de 3ro de bachillerato), los cuales confirman no estar interesados en recibir más formación sobre el uso de herramientas digitales para el aprendizaje. Y finalmente, el 16% restante de los encuestados (conformados por 9



estudiantes de 3ro de bachillerato), manifiestan tal vez estar interesados en recibir más formación sobre el uso de herramientas digitales para el aprendizaje.

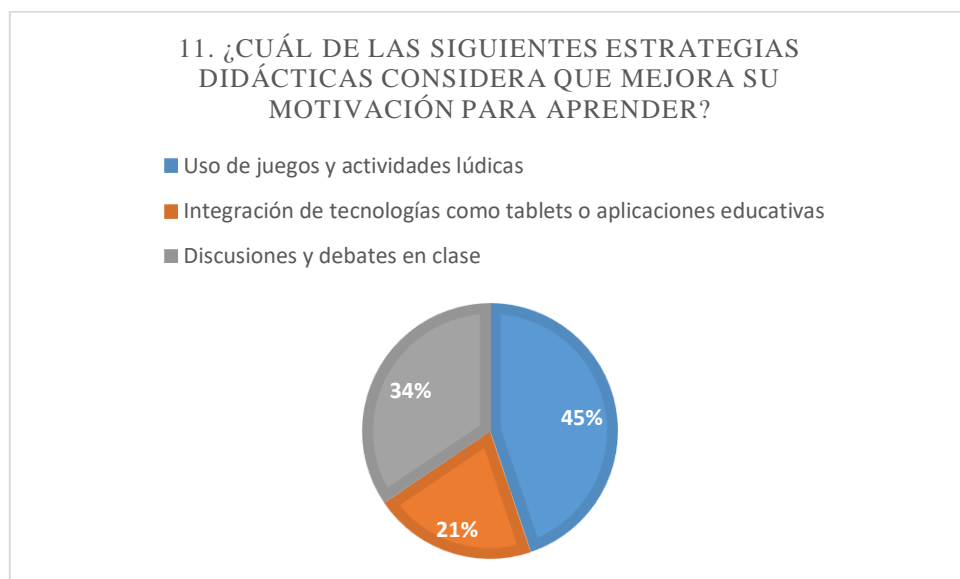
Tabla 20

Estrategias didácticas que motivan a aprender

Calificación	Uso de juegos y actividades lúdicas	Integración de tecnologías como tablets o aplicaciones educativas	de como o Discusiones y debates en clase	Total
Nro. de encuestados	26	12	20	58

Figura 14

Afectación del uso de material multimedia para la concentración



De manera que el 45% de los encuestados (representados por 26 estudiantes de 3ro de bachillerato), mismos que consideran que el uso de juegos y actividades lúdicas son las



estrategias que mejoran su motivación para aprender. Por otro lado, el 21% de los encuestados (conformados por 12 estudiantes de 3ro de bachillerato), manifiestan que la integración de tecnologías como tablets o aplicaciones educativas son las estrategias que mejoran su motivación para aprender. Y finalmente, el 34% de los encuestados (representados por 20 estudiantes de 3ro de bachillerato), afirman que las discusiones y debates en clase son las estrategias que mejoran su motivación para aprender.

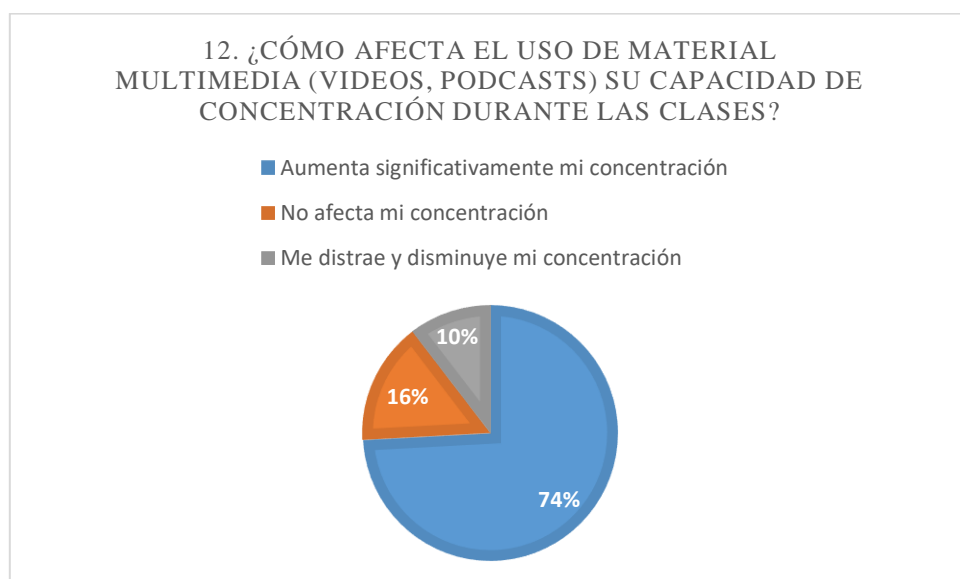
Tabla 21

12. ¿Cómo afecta el uso de material multimedia (videos, podcasts) su capacidad de concentración durante las clases?

Calificación	Aumenta significativamente mi concentración	No afecta mi concentración	Me distrae y disminuye mi concentración	Total
Nro. de encuestados	43	9	6	58

Figura 15

Afectación del uso de material multimedia para la concentración



Un porcentaje correspondiente al 74% de los encuestados (conformados por 43 estudiantes de 3ro de bachillerato), afirman que el uso de material multimedia (videos, podcasts), aumentan significativamente su concentración durante clases. Por otro lado, el



16% de los encuestados (representados por 9 estudiantes de 3ro de bachillerato), los cuales confirman que el uso de material multimedia (videos, podcasts), no afectan para nada su concentración durante clases. Y finalmente, el 10% restante de los encuestados (conformados por 6 estudiantes de 3ro de bachillerato), manifiestan que el uso de material multimedia (videos, podcasts), distrae y disminuye su concentración durante clases.

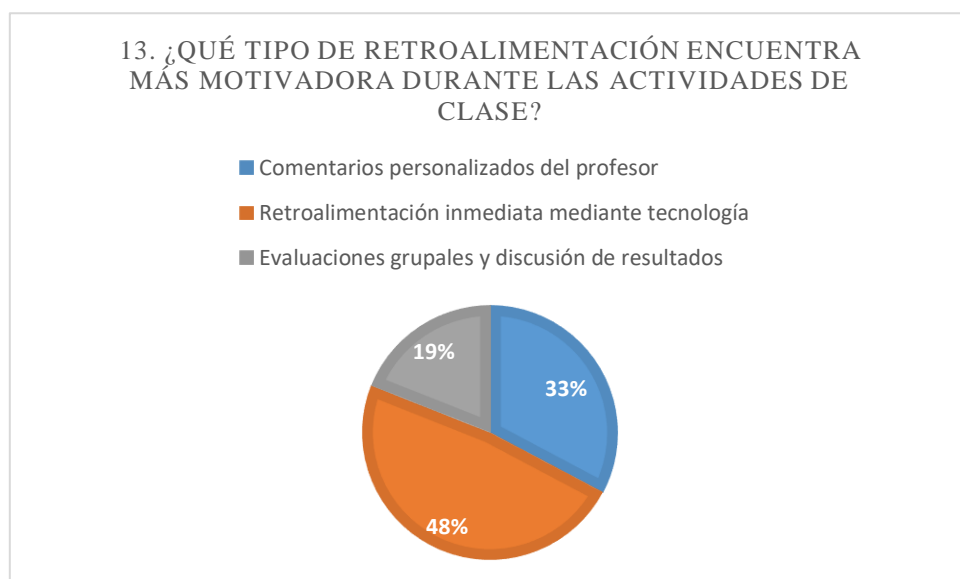
Tabla 22

Tipo de retroalimentación

Calificación	Comentarios personalizados del profesor	Retroalimentación inmediata mediante tecnología	Evaluaciones grupales y discusión de resultados	Total
Nro. de encuestados	19	28	11	58

Figura 16

Tipo de retroalimentación





El 33% de los encuestados (representados por 19 estudiantes de 3ro de bachillerato), mismos que encuentran los comentarios personalizados de los profesores como la retroalimentación más motivadora durante las actividades de clase. Por otro lado, el 48% de los encuestados (conformados por 28 estudiantes de 3ro de bachillerato), manifiestan encontrar a la retroalimentación inmediata mediante tecnología como la retroalimentación más motivadora durante las actividades de clase. Y finalmente, el 19% de los encuestados (representados por 11 estudiantes de 3ro de bachillerato), afirman encontrar a las evaluaciones grupales y discusión de resultados como la retroalimentación más motivadora durante las actividades de clase.

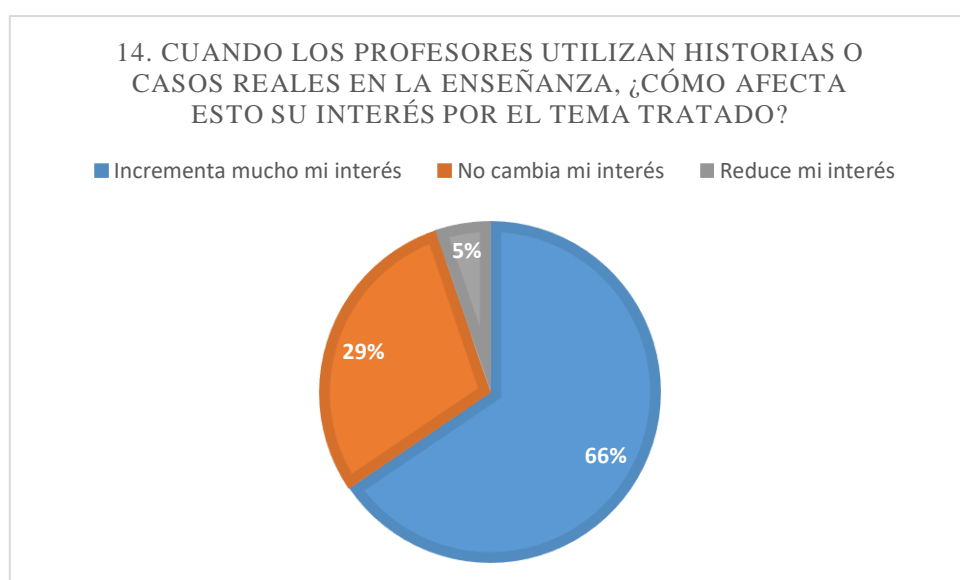
Tabla 23

Historias de casos reales de enseñanza

Calificación	Incrementa mucho mi interés	No cambia mi interés	Reduce mi interés	Total
Nro. de encuestados	38	17	3	58

Figura 17

Historias de casos reales de enseñanza





Se puede apreciar que el 66% de los encuestados (conformados por 38 estudiantes de 3ro de bachillerato), afirman que cuando los profesores utilizan historias o casos reales en la enseñanza, incrementan mucho su interés. Por otro lado, el 29% de los encuestados (representados por 17 estudiantes de 3ro de bachillerato), los cuales confirman que cuando los profesores utilizan historias o casos reales en la enseñanza, no cambia su interés. Y finalmente, el 5% restante de los encuestados (conformados por 3 estudiantes de 3ro de bachillerato), manifiestan que cuando los profesores utilizan historias o casos reales en la enseñanza reducen su interés.

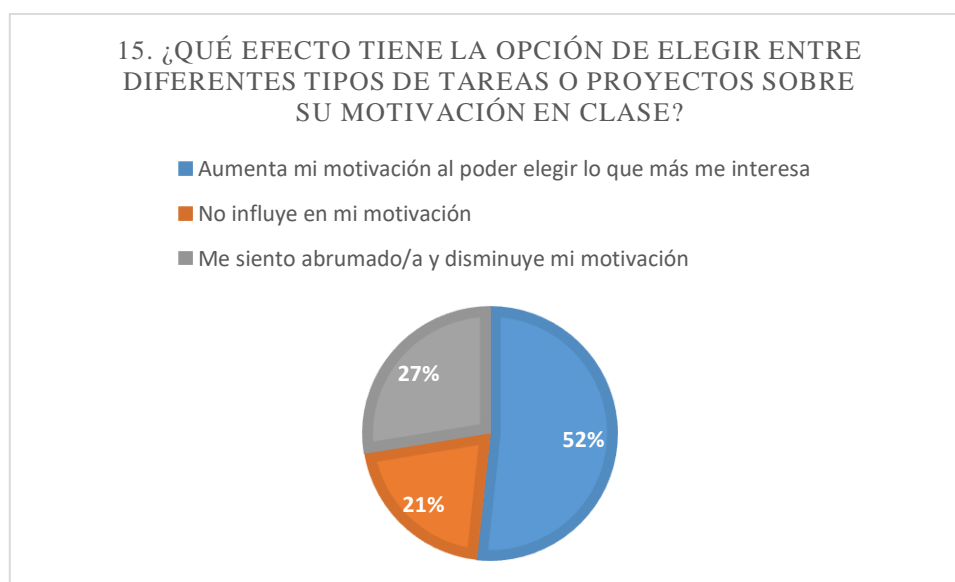
Tabla 24

Motivación para tipos de proyectos

Calificación	Aumenta mi motivación al poder elegir lo que más me interesa	No influye en mi motivación	Me siento abrumado/a y disminuye mi motivación	Total
Nro. de encuestados	30	12	16	58

Figura 18

Motivación para tipos de proyectos



De acuerdo con los datos se puede apreciar que el 52% de los encuestados (representados por 30 estudiantes de 3ro de bachillerato), consideran que la opción de elegir entre diferentes tipos de tareas o proyectos aumenta su motivación al poder elegir lo que más les interesa. Por otro lado, el 21% de los encuestados (conformados por 12 estudiantes de 3ro de bachillerato), manifiestan que la opción de elegir entre diferentes tipos de tareas o proyectos no influye en su motivación. Y finalmente, el 27% de los encuestados (representados por 16 estudiantes de 3ro de bachillerato), afirman que la opción de elegir



entre diferentes tipos de tareas o proyectos los hace sentirse abrumados disminuyendo su motivación.

Tabla 25

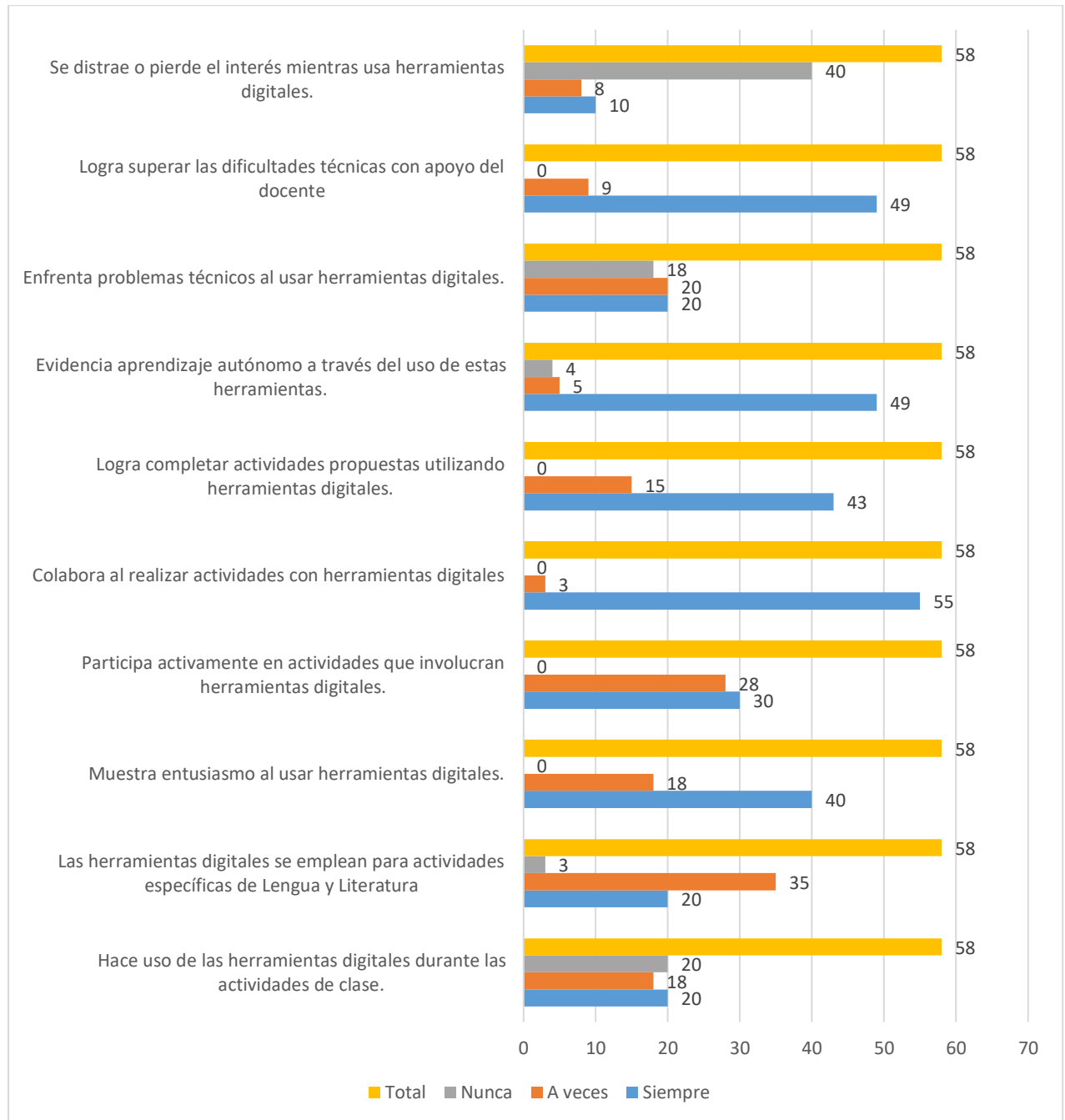
Desempeños evaluados en la guía de observación

Característica del desempeño a evaluar	Siempre	A veces	Nunca	Total
Hace uso de las herramientas digitales durante las actividades de clase.	20	18	20	58
Las herramientas digitales se emplean para actividades específicas de Lengua y Literatura	20	35	3	58
Muestra entusiasmo al usar herramientas digitales.	40	18	0	58
Participa activamente en actividades que involucran herramientas digitales.	30	28	0	58
Colabora al realizar actividades con herramientas digitales	55	3	0	58
Logra completar actividades propuestas utilizando herramientas digitales.	43	15	0	58
Evidencia aprendizaje autónomo a través del uso de estas herramientas.	49	5	4	58
Enfrenta problemas técnicos al usar herramientas digitales.	20	20	18	58
Logra superar las dificultades técnicas con apoyo del docente	49	9	0	58
Se distrae o pierde el interés mientras usa herramientas digitales.	10	8	40	58



Figura 19

Desempeños evaluados en la guía de observación





Anexo B

Tabla 26

Guía de observación de integración de herramientas digitales

Nombre del estudiante:			
Fecha :			
Hora:			
Característica del desempeño a evaluar	Siempre	A veces	Nunca
Hace uso de las herramientas digitales durante las actividades de clase.			
Las herramientas digitales se emplean para actividades específicas de Lengua y Literatura			
Muestra entusiasmo al usar herramientas digitales.			
Participa activamente en actividades que involucran herramientas digitales.			
Colabora al realizar actividades con herramientas digitales			
Logra completar actividades propuestas utilizando herramientas digitales.			
Evidencia aprendizaje autónomo a través del uso de estas herramientas.			
Enfrenta problemas técnicos al usar herramientas digitales.			



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Logra superar las dificultades técnicas con apoyo del docente			
Se distrae o pierde el interés mientras usa herramientas digitales.			



Anexo C
Tabla 27

Formato de entrevista previa a la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura

Entrevistados Preguntas	Vicedirectora	Docente en jefe del área de Lengua y Literatura	Docente de Lengua y Literatura
¿Cuáles considera que son las principales limitaciones del método actual de enseñanza de Lengua y Literatura sin el uso de herramientas digitales?			
¿Qué expectativas tiene sobre la integración de			





**herramientas digitales
en la enseñanza de
Lengua y Literatura?**

**¿Cómo cree que la
introducción de
herramientas digitales
podría afectar la
interacción en el aula
entre estudiantes y
profesores?**

**¿Existen
preocupaciones o
reservas que tenga
respecto al uso de
tecnología digital en la
enseñanza de esta
asignatura?**

**¿Qué criterios
considerará para**





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

**evaluar la efectividad
de las herramientas
digitales una vez
implementadas?**

**¿Qué tipo de soporte
técnico y formación
cree que será
necesario para
implementar
efectivamente las
herramientas digitales
en el aula?**



La Universidad para todos



**Anexo D.
Tabla 28**

Formato de entrevista posterior a la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura

<i>Entrevistados</i> <i>Preguntas</i>	Vicedirectora	Docente en jefe del área de Lengua y Literatura	Docente de Lengua y Literatura
¿Cuál ha sido el impacto más significativo de la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de			





Lengua y Literatura
en su experiencia?

Desde la
implementación de
herramientas
digitales, ¿han
notado cambios en
la motivación y el
compromiso de los
estudiantes hacia la
asignatura de
Lengua y Literatura?

¿Qué desafíos
enfrentan al
incorporar
herramientas
digitales en la
enseñanza de





Lengua y Literatura
y cómo los han
superado?

¿Cómo se aseguran
de que el uso de
tecnología no solo
se limite a una
herramienta más,
sino que realmente
enriquezca y
profundice el
aprendizaje de los
estudiantes?

En términos de
resultados de
aprendizaje, ¿ha
observado
diferencias entre los
estudiantes que





utilizan
intensivamente las
herramientas
digitales y aquellos
que no?

Mirando hacia el
futuro, ¿qué planes
o ideas tienen para
mejorar o expandir
el uso de
herramientas
digitales en la
enseñanza de
Lengua y Literatura?





Anexo E.
Propuesta

Etapas 1: Diagnóstico inicial sobre el estado actual del proceso de enseñanza y el uso de tecnologías en la Unidad Santa Isabel.

Análisis PEST

El análisis del macroentorno estratégico externo se define como análisis PEST, que se refiere a los siguientes factores, Políticos, Económicos, Sociales, y tecnológicos (Arevalo, 2018). Se utiliza esta información para determinar el impacto de la propuesta debido a que entre los resultados obtenidos se evidenció la carencia de herramientas digitales en la enseñanza aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes de tercero bachillerato.

Tabla 4

Análisis PEST

Factor Político	Factor Económico
<ul style="list-style-type: none">• Integración de elementos tecnológicos para enseñar el tema de estudio de forma sencilla.• Respaldo institucional para el plan propuesto de solución.• Respaldo de las políticas públicas relacionadas con el derecho a la educación.	<ul style="list-style-type: none">• Capacidad de la escuela para invertir en nuevas tecnologías.• Capacidad económica de las familias para acceder a estas tecnologías• Asequibilidad de las herramientas y plataformas digitales para las instituciones y los estudiantes.
Factor Social	Factor Tecnológico
<ul style="list-style-type: none">• Demanda de los estudiantes y padres por una educación más interactiva y tecnológicamente avanzada.• Necesidad de adaptar las herramientas tecnológicas a diferentes estilos y capacidades de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none">• Disponibilidad y desarrollo de nuevas herramientas que faciliten el aprendizaje.• Mejoras en la infraestructura tecnológica.• Nivel de acceso a internet y a dispositivos tecnológicos entre la población estudiantil.





De acuerdo con la tabla anterior se detallan el panorama en el cual surge la necesidad de desarrollar una propuesta de planificación microcurricular integrando herramientas digitales para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes de tercero de bachillerato, de manera que, se cuenta con una base que permite abordar las necesidades y diseñar estrategias adecuadas al proceso de implementación de herramientas digitales educativas para el aprendizaje de Lengua y Literatura.

Análisis DAFO

La matriz DAFO es una herramienta que permite detallar la situación actual para posteriormente, establecer estrategias para mejorar los procesos ya que potencia las fortalezas, minimiza las debilidades, aprovecha las oportunidades y aborda las amenazas de manera anticipada y estratégica (Nogueira, Medina, Medina, & Assafiri, 2024). De manera que, en este caso permite evaluar los recursos que se tienen, así como los desafíos presentes y la manera de aprovecharlos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.



Tabla 5

Matriz DAFO

<p>Factores Internos</p> <p>Factores externos</p>	<p>Fortalezas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uso de tecnologías avanzadas que estimulan el pensamiento crítico y la creatividad. 2. Herramientas y aplicaciones que se adaptan a diversos estilos de aprendizaje. 3. Plataformas que permiten una comunicación constante entre estudiantes y profesores. 	<p>Debilidades</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Riesgos asociados con la sobre explotación de herramientas digitales. 2. Requerimiento de capacitación continua para los educadores. 3. Posible brecha digital que afecta a estudiantes con menor acceso a tecnología.
	<p>Oportunidades</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Preparación de estudiantes para competencias en un mundo digitalizado. 2. Posibilidad de explorar literatura desde múltiples perspectivas digitales 3. Adopción de métodos pedagógicos que reflejen los desafíos del mundo real. 	<p>Estrategia FO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Implementar herramientas digitales en búsqueda del mejoramiento institucional de forma general.
<p>Amenazas</p>	<p>Estrategias FA</p>	<p>Estrategias DA</p>





1. Fallos tecnológicos que pueden interrumpir el proceso de aprendizaje.	• Aprovechar la robusta plataforma de colaboración para mantener la continuidad del aprendizaje incluso durante fallos técnicos.	• Invertir en robustecer y actualizar regularmente la infraestructura tecnológica de la institución educativa.
2. Riesgo de que el uso excesivo de herramientas digitales desplace aspectos fundamentales de la enseñanza tradicional.	• Implementar protocolos de contingencia para mantener la conexión a través de diferentes medios, como foros de discusión y chats en tiempo real.	• Facilitar el uso de herramientas tecnológicas durante las sesiones de clase para proporcionar orientación y permitir a los estudiantes completar sus trabajos de manera efectiva.
3. Posible oposición de parte de la comunidad educativa hacia la integración de métodos innovadores.		

En cuanto, al análisis DAFO, se plantea una estrategia clara para integrar tecnologías en la educación, aprovechando fortalezas como el fomento del pensamiento crítico y la mejora en la comunicación, mientras se abordan debilidades como la brecha digital y la necesidad de capacitación docente mediante programas de formación, también se consideran a las oportunidades, que incluyen preparar a los estudiantes para el entorno digital y aplicar métodos pedagógicos innovadores, aunque las amenazas como fallos técnicos y resistencia al cambio pueden ser superadas con plataformas colaborativas y protocolos de contingencia.

Etapa 2: Diseño y planificación indicando las herramientas seleccionadas, indicadores y planificación dentro del currículo escolar.

Objetivo: Diseñar y planificar la integración de herramientas digitales seleccionadas en el currículo escolar, asegurando su alineación con los objetivos pedagógicos y facilitando su implementación efectiva en las actividades académicas de los estudiantes.

Para el desarrollo de esta etapa se presentan las siguientes fases que se describen a continuación de forma detallada:

Fase 1: Caracterización de los participantes



En esta sección se presenta la información sobre los participantes que corresponde a la muestra de estudiantes seleccionados, estos datos fueron obtenidos mediante la observación de los investigadores, en la siguiente tabla, se presentan las características más relevantes:

Tabla 6*Características de los participantes*

Institución Educativa	Unidad Educativa Santa Isabel
Ubicación geográfica	Zona 6, al oeste de la Provincia del Azuay
Muestra	58
Edad de los estudiantes	17 a 18 años
Preferencia en el aprendizaje	Virtual Práctico

Fase 2: Selección de herramientas digitales para la propuesta

El objetivo de esta fase es elegir las plataformas y herramientas que apoyen diferentes estilos de aprendizaje y mejoren la interacción entre los estudiantes como Morán et al., (2024) lo indican, estas deben basarse en el cumplimiento de criterios como el aprendizaje, la efectividad y la motivación en el proceso educativo están disponibles para alumnos y docentes a través de navegadores web en computadoras y dispositivos móviles, por ello, se plantea utilizar las herramientas:

- Padlet: Permite la organización y el archivo de presentaciones, documentos y enlaces como materiales de estudio disponibles según el avance del curso.
- Prezi, Canva, Educaplay y Liveworksheets: Son herramientas para desarrollar trabajos académicos de Lengua y Literatura, incentivando la participación activa de los estudiantes.
- Google Classroom: La implementación de esta plataforma se presenta para gestionar la retroalimentación continua entre estudiantes y docentes, centralizando la entrega de tareas evaluativas, la comunicación y el seguimiento del rendimiento académico.



- Google Form: Se utiliza para la creación de post tests con el objetivo de medir la eficacia y efectividad de las herramientas tecnológicas implementadas en el proceso de aprendizaje.

Fase 3: Planificación curricular

Durante esta fase se presenta la estructura de la propuesta, que corresponde a la metodología que se va a aplicar indicando las estrategias pedagógicas, las herramientas a utilizar, indicadores, trimestres de aplicación o la temporalidad y los responsables de dicha implementación. Estos contenidos se basan en el análisis realizado previamente y también se consideró las características de los estudiantes de tercero de bachillerato.



Tabla 7

Propuesta matriz de objetivos

Objetivos	Estrategias	Indicadores	Año 2024-2025				Recursos Financiero s	Responsable s
			Trimestres					
			T1	T2	T3	T4		
Desarrollar actividades interactivas para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Santa Isabel.	“ODMEP” Organización Dinámica de Materiales de Estudio con Padlet consiste en el diseño de presentaciones, documentos y enlaces que serán organizados como materiales de estudio y se mantendrán disponibles de acuerdo con el avance del curso utilizando la herramienta de Padlet.	Participación y nivel de desempeño en las actividades interactivas. Calificaciones y nivel de comprensión de los temas.					00.00	Docentes
Incentivar el uso de plataformas digitales para el fomento de la	“DCTTA” Desarrollo Creativo y Tecnológico de Trabajos Académicos consiste en la	Tasa de participación en actividades digitales.					00.00	Docentes





participación activa de los estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Santa Isabel.	implementación de la herramienta de Prezi, canva, educaplay y liveworskeets para el desarrollo de los trabajos de lengua y literatura.	Frecuencia de uso de herramientas digitales.						
Implementar sistemas para que los docentes puedan proporcionar retroalimentación continua de manera eficiente y efectiva a los estudiantes.	“FE” Feedback Evaluativo permite la utilización de Google Classroom para que los estudiantes suban tareas evaluativas después de cada capítulo y así se asegura el feedback.	Frecuencia de entrega de tareas. Número de interacciones entre estudiantes y docentes en los comentarios de las tareas.					00.00	Docentes
Evaluar el impacto de las herramientas tecnológicas en el rendimiento académico de los estudiantes en comparación con	“EETP” Evaluación de Eficacia Tecnológica con Post Test” se basa en la formulación de un post test utilizando Google Forms para que los estudiantes medir la eficacia y efectividad de	Número de estudiantes que perciben una mejor comprensión del contenido. Porcentaje de estudiantes satisfechos con el uso de					00.00	Docentes





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

métodos de enseñanza tradicionales.	las herramientas tecnológicas implementadas.	herramientas tecnológicas en su aprendizaje.						
-------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Nota. Elaborado en base a la información proporcionada por (Guzmán, 2016)



La Universidad para todos



Por tanto, la propuesta se considera una experiencia innovadora basada en la integración de herramientas tecnológicas educativas como Google Classroom, Google Forms, Padlet, Prezi, Canva, Educaplay y liveworskeets que permitan el desarrollo de habilidades necesarias, considerando estos recursos como fáciles y adaptables tanto al plan de trabajo académico y a las necesidades estudiantiles, logrando el cambio de un esquema tradicional hacia la innovación para la Unidad Educativa en mención.

Fase 4: Presentación del escenario de trabajo

“ODMEP” Organización Dinámica de Materiales de Estudio con Padlet

Figura 20

Estrategia 1



“DCTTA” Desarrollo Creativo y Tecnológico de Trabajos Académicos consiste en la implementación de la herramienta de Prezi, canva, educaplay y liveworskeets para el desarrollo de los trabajos de lengua y literatura.

Figura 21
Estrategia 2



“FE” Feedback Evaluativo permite la utilización de Google Classroom para que los estudiantes suban tareas evaluativas después de cada capítulo y así se asegura el feedback.

Figura 22
Estrategia 3



“EETP” Evaluación de Eficacia Tecnológica con Post Test” se basa en la formulación de un post test utilizando Google Forms para que los estudiantes medir la eficacia y efectividad de las herramientas tecnológicas implementadas.



Figura 23

Estrategia 4

Evaluación de Eficacia Tecnológica
Sección de preguntas sobre contenido literario y sobre la eficacia de las herramientas tecnológicas implementadas (Padlet, Prezi, Canva, etc.).

¿Cuál de las siguientes es una característica del género narrativo?

- Uso exclusivo de diálogos
- Narración de eventos ficticios o reales
- Composición en verso
- Uso de personajes mitológicos

¿Qué tan útil encontraste el uso de **Padlet** para organizar los materiales de estudio?

1 2 3 4 5

Evaluación de Eficacia Tecnológica
Sección de preguntas sobre contenido literario y sobre la eficacia de las herramientas tecnológicas implementadas (Padlet, Prezi, Canva, etc.).

¿Cuál de las siguientes es una característica del género narrativo?

- Uso exclusivo de diálogos
- Narración de eventos ficticios o reales
- Composición en verso
- Uso de personajes mitológicos

¿Qué tan útil encontraste el uso de **Padlet** para organizar los materiales de estudio?

1 2 3 4 5

Fase 5: Aplicación de las estrategias de trabajo

En cuanto al plan de clase se mantienen por procesos, donde como primer punto se establecen dinámicas para su desarrollo previo a la clase, aquí los docentes cargan material relacionados con los temas planificados, se utilizan herramientas interactivas que faciliten el proceso ya que lo realizarán de manera individual. El segundo punto corresponde al trabajo dentro de las horas de clase que permiten la construcción de conocimientos, así como el trabajo en equipo. Posteriormente, se realiza una evaluación al final de cada capítulo y al final





del curso para el reconocimiento de las destrezas utilizadas, el impacto en el aprendizaje de los estudiantes y de los cambios que deben realizarse para mejorar la eficacia del curso.

Anexo F.

Encuesta en línea

Datos generales (demográficos):

- Edad:
- Género:
- Curso:

Uso de herramientas digitales:

- ¿Cuánto tiempo utilizas las herramientas digitales propuestas (Padlet, Prezi, Canva, Google Classroom, etc.) para tus actividades de Lengua y Literatura?
 - A. Siempre
 - B. Frecuentemente
 - C. Algunas veces
 - D. Nunca
- ¿Qué tan fácil fue aprender a usar las herramientas digitales propuestas en el curso?
 - A. Muy fácil
 - B. Bastante fácil
 - C. Algo difícil
 - D. Muy difícil
- ¿Consideras que las herramientas digitales facilitaron tu aprendizaje en Lengua y Literatura?
 - A. Mucho
 - B. Bastante





- C. Poco
- D. Nada

Grado de satisfacción:

- ¿Qué tan satisfecho(a) estás con la estrategia didáctica implementada utilizando herramientas digitales?
 - A. Muy satisfecho(a)
 - B. Satisfecho(a)
 - C. Poco satisfecho(a)
 - D. Nada satisfecho(a)
- ¿Te parece que el uso de herramientas digitales ha hecho las clases más dinámicas e interesantes?
 - A. Sí, definitivamente
 - B. En algunos casos
 - C. No mucho
 - D. No en absoluto

Percepción del aprendizaje:

- ¿Cómo calificarías tu nivel de comprensión de los temas de Lengua y Literatura al utilizar las herramientas digitales?
 - A. Alta comprensión
 - B. Buena comprensión
 - C. Comprensión regular
 - D. Baja comprensión
- ¿Las herramientas digitales te han permitido expresar mejor tus ideas y aprender de forma más creativa?





- A. Sí, mucho
 - B. Sí, algo
 - C. No mucho
 - D. No en absoluto
- ¿Sientes que el uso de herramientas digitales ha mejorado tu capacidad para realizar tareas y proyectos en Lengua y Literatura?
 - A. Sí, mucho
 - B. Bastante
 - C. Poco
 - D. Nada



Anexo G.

Guía de Observación

	Siempre	Frecuentemente	Algunas veces	Nunca
El estudiante utiliza las herramientas digitales (Padlet, Prezi, Canva, Google Classroom, etc.) de manera activa y con regularidad.				
El estudiante demuestra un buen dominio de las herramientas digitales necesarias para las actividades de Lengua y Literatura				
Los trabajos y proyectos digitales presentados por el estudiante son creativos y cumplen con los requisitos académicos.				
El estudiante participa activamente en foros, discusiones o proyectos colaborativos en línea.				
El estudiante interactúa con el docente de manera efectiva a través de herramientas como Google Classroom, Google Form, etc., para recibir retroalimentación.				
El estudiante demuestra una actitud positiva y disposición para aprender utilizando las herramientas digitales.				





Anexo H.

Tabla 29

Entrevista previa a la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura

<i>Entrevistados</i> <i>Preguntas</i>	Vicedirectora	Docente en jefe del área de Lengua y Literatura	Docente de Lengua y Literatura
¿Cuáles considera que son las principales limitaciones del método actual de enseñanza de Lengua y Literatura sin el uso de herramientas digitales?	La principal limitación es la falta de interacción dinámica y acceso inmediato a recursos amplios y diversificados. Sin herramientas digitales, se tiene un aprendizaje pasivo y menos personalizado, lo que puede afectar su motivación y compromiso.	Desde mi perspectiva, la mayor limitación es la dificultad para adaptar los contenidos a las necesidades individuales de los estudiantes y para hacer la materia más atractiva y accesible para generaciones cada vez más digitales.	La falta de herramientas digitales limita nuestra capacidad para ofrecer un aprendizaje interactivo y visual, que es importante para captar la atención de los estudiantes en la actualidad.
¿Qué expectativas tiene sobre la integración de	Espero que la integración de estas herramientas mejoren significativamente el acceso a	Mis expectativas son altas; creo que permitirán una enseñanza más adaptativa y personalizada, y espero	Anticipo que facilitarán una mayor interacción en el aula y proporcionarán formas innovadoras





herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura?	materiales diversificados y fomente un ambiente de aprendizaje más interactivo y colaborativo, ayudando a preparar mejor a los estudiantes para el mundo digital.	que aumenten la participación del estudiante mediante el uso de medios y formatos más atractivos.	de explorar la literatura, mejorando la comprensión y el análisis crítico de los textos.
¿Cómo cree que la introducción de herramientas digitales podría afectar la interacción en el aula entre estudiantes y profesores?	La tecnología podría mejorar la comunicación y el intercambio de ideas, haciendo las clases más dinámicas y permitiendo una retroalimentación instantánea que beneficiaría el proceso educativo.	Veo un potencial para mejorar la interacción mediante herramientas colaborativas en línea que pueden facilitar discusiones más ricas y participativas tanto dentro como fuera del aula.	Creo que promoverán una mayor colaboración y discusión entre los estudiantes, además de permitirme como docente adaptar mejor las lecciones a las respuestas y necesidades de los alumnos en tiempo real.
¿Existen preocupaciones o reservas que tenga respecto al uso de tecnología digital en la	Una preocupación es asegurar que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a la tecnología y que no se agranden las brechas socioeconómicas.	Mi reserva principal es la posible dependencia excesiva de la tecnología, que podría desplazar métodos pedagógicos tradicionales aún efectivos y necesarios para el aprendizaje profundo.	Me preocupa que la tecnología pueda ser una distracción más que una herramienta de aprendizaje si no se implementa con una estrategia pedagógica clara y efectiva.





enseñanza de esta
asignatura?

¿Qué criterios
considerará para
evaluar la efectividad
de las herramientas
digitales una vez
implementadas?

Evaluaré su impacto en el
rendimiento académico, la
participación de los estudiantes y
la eficacia en la adquisición de
competencias críticas y digitales.

Consideraré el grado en que estas
herramientas faciliten un aprendizaje
personalizado y aumenten la
motivación y el compromiso de los
estudiantes con la asignatura.

Los criterios incluirán la mejora en la
comprensión y análisis de textos, así
como la capacidad de los
estudiantes para utilizar estas
herramientas para investigar y
presentar sus ideas de manera más
efectiva.

¿Qué tipo de soporte
técnico y formación
cree que será
necesario para
implementar
efectivamente las
herramientas digitales
en el aula?

Será esencial proporcionar
formación continua para los
docentes y asegurar un soporte
técnico robusto que pueda
resolver problemas rápidamente
para no interrumpir el proceso de
aprendizaje.

Necesitaremos talleres de
capacitación regulares y acceso a
asistencia técnica para garantizar
que los docentes se sientan
confiados y competentes en el uso
de nuevas tecnologías.

Además de la formación técnica
inicial, será importante contar con
recursos continuos para aprender
sobre nuevas herramientas y
métodos para integrar la tecnología
de manera efectiva en nuestras
lecciones.





Anexo I.
Tabla 30

Entrevista posterior a la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura

Entrevistados Preguntas	Vicedirectora	Docente en jefe del área de Lengua y Literatura	Docente de Lengua y Literatura
¿Cuál ha sido el impacto más significativo de la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura en su experiencia?	El impacto más significativo ha sido la mayor accesibilidad a recursos diversificados y la capacidad de personalizar el aprendizaje para cada estudiante, lo que ha enriquecido notablemente el proceso educativo.	He observado una mayor interactividad en las lecciones y un enriquecimiento del contenido a través de medios multimedia que captan mejor la atención de los estudiantes.	El cambio más notable ha sido en la forma de presentar y analizar textos literarios, utilizando herramientas interactivas que permiten a los estudiantes explorar los textos de manera más profunda y personalizada.





Desde la implementación de herramientas digitales, ¿han notado cambios en la motivación y el compromiso de los estudiantes hacia la asignatura de Lengua y Literatura?

Sí, he observado cambios significativos en la motivación y el compromiso de los estudiantes desde la implementación de herramientas digitales. Estas herramientas han facilitado una interacción más dinámica y participativa en el aula, permitiendo que los estudiantes se involucren de manera más activa en su aprendizaje.

Sí, los estudiantes parecen más comprometidos y dispuestos a participar en las actividades de la clase, especialmente en proyectos que involucran el uso de herramientas digitales.

Claramente, los estudiantes muestran un mayor interés en las clases donde se utilizan tecnologías, especialmente aquellos que disfrutan de la interactividad y la visualización de contenidos.

¿Qué desafíos enfrentan al incorporar herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura?

Uno de los principales desafíos ha sido asegurar que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a la tecnología. Hemos trabajado en mejorar la infraestructura y proporcionar dispositivos a quienes los necesitan.

Al principio, el desafío fue la capacitación adecuada del profesorado. Hemos superado esto mediante programas de formación continua y compartiendo mejores prácticas entre colegas.

El reto inicial fue la integración efectiva de la tecnología sin que esta desviara la atención de los objetivos de aprendizaje. Lo hemos superado planificando cuidadosamente las actividades y centrando las herramientas digitales en mejorar la comprensión y análisis de los textos.





y cómo los han superado?

¿Cómo se aseguran de que el uso de tecnología no solo se limite a una herramienta más, sino que realmente enriquezca y profundice el aprendizaje de los estudiantes?

Me aseguro de que la tecnología se utilice para complementar y ampliar los métodos de enseñanza existentes, no solo para sustituirlos, y que apoye los objetivos de aprendizaje claros de cada curso.

Dentro de mi área realizamos evaluaciones constantes para ver cómo las herramientas digitales afectan el aprendizaje y ajustamos nuestras estrategias en consecuencia para asegurar que realmente añadan valor.

Cada herramienta digital que implementamos pasa por un proceso de evaluación para asegurarse de que contribuye de manera efectiva al análisis literario y a la comprensión, y no se utiliza solo como un medio para captar la atención.

En términos de resultados de aprendizaje, ¿ha observado diferencias entre los estudiantes que utilizan

Sí, los estudiantes que utilizan intensivamente herramientas digitales tienden a mostrar mejoras en su habilidad para investigar y analizar textos de manera independiente, además de mejores habilidades de presentación.

He notado que los estudiantes que se involucran más con las herramientas digitales suelen tener un mejor desempeño en tareas que requieren pensamiento crítico y creatividad.

Aunque todos los estudiantes se benefician del uso de la tecnología, aquellos que la utilizan más intensamente a menudo desarrollan una mayor fluidez en la navegación de recursos digitales y una mejor capacidad de análisis literario.





intensivamente las herramientas digitales y aquellos que no?

Mirando hacia el futuro, ¿qué planes o ideas tienen para mejorar o expandir el uso de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura?

Planeo expandir nuestra infraestructura digital y explorar nuevas tecnologías emergentes, como la realidad aumentada, para hacer que la literatura sea más accesible y atractiva.

Estoy considerando la posibilidad de crear proyectos interdisciplinarios que integren herramientas digitales, combinando Lengua y Literatura con otras áreas como historia o artes visuales.

Mi objetivo es integrar más plataformas de colaboración en línea para fomentar la discusión literaria más allá del aula y posiblemente conectar con estudiantes de otras partes del mundo para intercambiar ideas y perspectivas.





Anexo J. Rúbrica de evaluación de expertos en blanco

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA INTEGRACION DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL MICROCURRÍCULO DE LENGUA Y LITERATURA						
DATOS GENERALES						
• Apellidos y nombres del docente experto						
• Correo electrónico:						
• Especialidad:						
• Autor del diseño de la guía de usuario	FERNANDO AGUILAR					
ESCALA DE VALIDACIÓN						
1 = Muy Deficiente	2 = Deficiente	3 = Aceptable	4= Muy Buena	5 = Excelente		
OBJETIVO GENERAL:						
Desarrollar una planificación microcurricular que facilite la integración de herramientas digitales en la enseñanza de LL para estudiantes del tercer año de bachillerato en la UESI.						
CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
Claridad conceptual	La propuesta proporciona instrucciones claras sobre cómo elaborar la planificación microcurricular de manera precisa y comprensible, permitiendo su correcta interpretación y aplicación.					
Coherencia interna	Analiza la relación lógica entre los objetivos, estrategias metodológicas, herramientas digitales seleccionadas y el sistema de evaluación, asegurando que todos los elementos estén alineados.					
Factibilidad	Valora si la implementación de la planificación es viable en términos de disponibilidad de recursos tecnológicos, tiempo de aplicación y formación docente en herramientas digitales.					
Innovación	La propuesta posee originalidad y creatividad de la planificación, considerando su aporte en la modernización de la enseñanza de Lengua y Literatura mediante estrategias digitales innovadoras.					



Impacto en el aprendizaje	Evalúa el potencial de la planificación para mejorar la comprensión lectora, la expresión escrita y la motivación académica de los estudiantes a través del uso de herramientas digitales.					
Usabilidad	Determina si las herramientas digitales seleccionadas son accesibles, fáciles de utilizar y adecuadas para la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura.					
Evaluación y retroalimentación	Analiza si la planificación incluye estrategias efectivas para evaluar el desempeño de los estudiantes, así como mecanismos de retroalimentación que permitan mejorar el proceso de aprendizaje.					
Adaptabilidad	Valora la flexibilidad de la planificación para ser ajustada a diferentes contextos educativos y niveles de competencia tecnológica de docentes y estudiantes.					
Sostenibilidad	La propuesta busca mantenerse en el tiempo, considerando la infraestructura tecnológica disponible y el desarrollo de competencias digitales en los docentes.					
Pertinencia	Determina si la propuesta responde a las necesidades del contexto educativo, considerando las características de los estudiantes de tercero de bachillerato y las exigencias del currículo de Lengua y Literatura.					
APLICABILIDAD:						
PROMEDIO:						
OBSERVACIÓN:						

Nota: La guía de usuario de Plataformas Digitales tendrá validez cuando el puntaje asignado supere los 40 puntos en la escala de valoración "Excelente"

FIRMA DEL EXPERTO:.....

FECHA:.....

