

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

REPÚBLICA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCION DEL TITULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

Tema

**El uso de Canva en el aprendizaje de Lengua y Literatura de séptimo año en la
Unidad Educativa Ciudad Ariel**

Autor/es

Priscila Calle

Verónica Moreira

Tutor

PhD. Oscar García Fernández

Ecuador

Guayaquil, 2023

DEDICATORIA

En primer lugar, a mis papás, por el esfuerzo y dedicación en todo este largo camino. A mi padre, a pesar de no encontrarse físicamente, desde el cielo vela por toda mi familia. Asimismo, a mi mamá, por su apoyo motivacional en todo momento.

Priscila Calle

Dedico el proyecto a mis papás, Virginia y Agustín porque siempre han estado guiando y acompañándome desde el cielo en cada uno de mis logros.

A mi amado hijo Agustín por ser mi fortaleza, pilar e inspiración para ser cada día una mejor una mejor mamá, amiga, profesional y ser humano. Eres lo mejor que ha pasado en mi vida.

Verónica Moreira Lara

AGRADECIMIENTO

Primero, doy gracias a Dios por permitirme estar con salud y vida para poder desarrollar todo este proceso, a mi papá por sus consejos y apoyo mientras se encontraba físicamente junto a mí. De igual manera, a mi mamá y hermana, pues han sido el soporte ante todas las dificultades.

Por otra parte, agradezco a mi tutor de tesis por estar pendiente de todo este proceso y tener la disponibilidad para encaminar este proyecto con todos sus conocimientos, orientaciones y apoyo pedagógico. Entre las personas que han desarrollado un papel importante en mi vida, agradezco a Pablo por su apoyo y soporte en este largo trayecto, al ser persistente y paciente en mi desarrollo profesional.

Priscila Calle

Quiero agradecer a Dios por tenerme con vida y brindarme la fortaleza para avanzar en los inconvenientes que se han presentado. A mi hijo Agustín al ser paciente y comprensivo mientras estaba en clases, aunque necesitaba de su mamá, sabía que todo sacrificio tiene su recompensa, al culminar con éxito la maestría. A mi director de tesis el PhD. Oscar García por ser mi mentor y guía, compartiendo sus conocimientos y su ayuda incondicional, a la ingeniera Ana María Pazmiño rectora de la Unidad Educativa Ciudad de Ariel por la ayuda brindada. A mi compañera de tesis Priscila que durante este tiempo se ha convertido en una amiga a la distancia a quien estimo y quiero mucho por compartir sus conocimientos, risas y experiencia.

Verónica Moreira Lara

RESUMEN

El proyecto de titulación tiene como objetivo elaborar un libro digital interactivo con la herramienta digital Canva para contribuir a mejorar a través del trabajo en proyectos el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo grado de educación básica. La implementación del libro digital se plantea como una metodología atractiva debido a las falencias diagnosticadas en el desarrollo de la investigación, tales como el rendimiento bajo y poco interés por los estudiantes en la asignatura mencionada, por otra parte, los docentes no aplican estrategias motivadoras en el proceso de aprendizaje, sino que más bien, se las omite por desconocimiento del empleo de herramientas digitales educativas.

El tipo de esta investigación es mixta ya que mezcla dos tipos de enfoques, cualitativo y cuantitativo, se realizó la recopilación de datos medibles y a la vez valoraciones cualitativas del proceso pedagógico, con la aplicación de encuestas, entrevistas, observaciones, en dos momentos, al inicio de la investigación y de igual manera al final de esta, lo que posibilita reforzar la validez de los resultados alcanzados.

Entre los principales resultados alcanzados se encuentra la implementación de un libro digital en la Unidad Educativa Ciudad de Ariel para contribuir al desarrollo del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura. El diseño instruccional del LDI permitió su desarrollo en Canva, resultó ser un activo de conocimiento que promueve y estimula porque permite un aprendizaje significativo, desarrollando habilidades digitales y los estudiantes aprenden jugando.

Palabras claves: Libro digital interactivo, Lengua y Literatura, Canva, enseñanza aprendizaje

ABSTRACT

The objective of the degree project is to prepare an interactive digital book with the digital tool Canva to contribute to improving the learning process of Language and Literature in seventh grade basic education students through project work. The implementation of the digital book is proposed as an attractive methodology due to the shortcomings diagnosed in the development of the research, such as low performance and little interest on the part of students in the aforementioned subject; on the other hand, teachers do not apply motivational strategies in the learning process, but rather, they are omitted due to ignorance of the use of educational digital tools.

The type of this research is mixed since it mixes two types of approaches, qualitative and quantitative, the collection of measurable data was carried out and at the same time qualitative assessments of the pedagogical process, with the application of surveys, interviews, observations, in two moments, at beginning of the investigation and likewise at the end of it, which makes it possible to reinforce the validity of the results achieved.

Among the main results achieved is the implementation of a digital book in the Ciudad de Ariel Educational Unit to contribute to the development of learning the subject of Language and Literature. The instructional design of the LDI allowed its development in Canva, it turned out to be a knowledge asset that promotes and stimulates because it allows meaningful learning, developing digital skills, students learn by playing.

Keywords: interactive digital book, Language and Literature, Canva, teaching-learning

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
ÍNDICE GENERAL.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS.....	xvi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xvii
LISTADO DE ANEXOS	xviii
Introducción.....	1
Justificación del problema	1
Tema	3
Objeto de la investigación.....	4
Objetivo general.....	4
Planteamientos hipotéticos.....	4
Categorías de la Investigación	4
Objetivos específicos de la investigación.....	6
Identificación de los métodos	6
Población y muestra	8
Declaración del tipo de investigación	8
Principales aportes	9
Importancia y actualidad científica	9
Descripción breve del contenido de los capítulos.....	9
CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO.....	11

1. El proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura y su relación con el empleo de las herramientas digitales educativas.	11
1.1 Argumentación desde la filosofía, psicología, sociología y pedagogía del proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura apoyada en las herramientas digitales educativas.	11
1.2 Las herramientas digitales educativas y la creación de contenido digital. La elaboración de textos digitales su lectura y comprensión.....	16
1.3 Las herramientas digitales educativas, evolución de su empleo en la Lengua y Literatura en Ecuador.....	21
1.4 Beneficios de las herramientas tecnológicas.....	23
1.5 Antecedentes las herramientas educativas digitales, evolución de su empleo en la Lengua y Literatura en Ecuador	25
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA PARA LA INVESTIGACIÓN.....	29
2.1 Categorías de la Investigación.....	29
2.2 Operacionalización de las variables	30
2.3 Conceptualización de libro digital interactivo.....	31
2.4 Enfoque de la Investigación.....	32
2.5 Alcance de la investigación.....	33
2.6 Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica	33
2.7 Declaración y justificación del tipo de investigación.....	34
2.8 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	34
2.8.1 Métodos teóricos	34
2.8.2. Métodos empíricos	35
2.8.3 Métodos estadísticos.....	36
2.9. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	36
2.10 Delimitación de la población y la muestra	37
2.11 Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.....	38

2.12 Estrategia investigativa o proceder metodológico general. Se describe el contenido de las siguientes etapas.....	38
2.13 El análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial se presenta en este epígrafe	40
2.14 Objetivos del diagnóstico	40
2.15 Descripción de la Muestra	41
2.16 Indicadores.....	41
2.17 Descripción de los resultados de cada instrumento aplicado	41
2.18 Analizar los resultados de los sujetos estudiados para buscar las causas del problema de investigación.....	44
CAPÍTULO III: Modelación de la propuesta	46
3.1 Fundamentación.....	46
3.2 Metodología para elaborar la propuesta	46
3.2.1 Etapa 1: Diseño didáctico	47
3.2.2 Etapa II: Diseño informático.....	48
3.2.3 Etapa III Diseño Gráfico.....	49
3.3 Herramientas.....	49
3.4 Objetivo general de la propuesta.....	50
3.5 Etapas del Diseño Libro Interactivo Digital.....	51
3.5.1 Etapa 1 Diseño pedagógico	51
3.5.2 Etapa 2 Diseño informática.....	58
3.5.3 Etapa 3 Diseño gráfico	61
3.6 Validación de la propuesta	63
3.7 Opiniones críticas para perfeccionar la propuesta.....	67
3.8 Opiniones favorables a la propuesta	67
CONCLUSIONES	69

RECOMENDACIONES.....	71
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	72
ANEXOS	78

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Variable independiente.....	31
Tabla 2 Variable dependiente.....	32
Tabla 3. Validación de expertos.....	64
Tabla 4. Valoración de los especialistas sobre la validez del instrumento.....	65
Tabla 5. Escala de resultados obtenidos de través de kunder y richardson.....	66
Tabla 6. Resultados de las encuestas a los docentes, directivos y especialistas.....	67
Tabla 7 Encuesta para evaluar la calidad del libro digital interactivo.....	90
Tabla 8 Encuesta a especialistas para valorar el instrumento de evaluación.....	91

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Acceso a Internet.....	42
Figura 2 Experiencia en la Navegación de Internet.....	42
Figura 3 Experiencia del Uso del Internet en la Asignatura de Lengua y Literatura.....	43
Figura 4 Recursos Empleados en sus Actividades Escolares.....	43
Figura 5 Dominio de Instrumentos Digitales.....	44
Figura 6 Diagrama del proyecto educativo.....	50
Figura 7 Edición de un EBook en Canva.....	60
Figura 8 Edición de un EBook en Canva.....	61
Figura 9 Portada e Índice del Libro Interactivo Digital.....	62
Figura 10 Contenido del Libro Interactivo Digital.....	62
Figura 11 Validación de la propuesta LDI.....	92
Figura 12 Validación por Especialistas del Diseño del LDI.....	92
Figura 13 Clase en la que se Empleó el Prototipo de LDI.....	93
Figura 14 Valoración del LDI en Lengua y Literatura.....	94

LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1 Instrumentos para el diagnóstico.....	78
Anexo 2 Encuesta a estudiantes sobre el dominio de la Lengua y Literatura (diagnóstico).....	80
Anexo 3 Entrevista a los docentes de Lengua y Literatura (diagnóstico).....	82
Anexo 4 Encuesta a estudiantes Lengua y Literatura.....	84
Anexo 5 Entrevista a docentes.....	86
Anexo 6 Herramientas para elaborar actividades interactivas en el LDI.....	87
Anexo 7 Encuesta para evaluar calidad del libro digital interactivo.....	90
Anexo 8 Encuesta a especialistas para valorar el instrumento de evaluación.....	91
Anexo 9 Validación de la propuesta de LDI.....	92
Anexo 10 Validación del LDI en una clase de Lengua y Literatura.....	93
Anexo 11 Entrevista y resultados significativos.....	94

Introducción

Justificación del problema

La investigación que se desarrolla es imprescindible para la institución educativa, debido a que beneficia para que el proceso de enseñanza aprendizaje se desarrolle de mejor manera en el ámbito literario y a su vez se active la curiosidad por descubrir temas relacionados a la materia.

Al respecto, (Ramos, 2021) hace énfasis en la posibilidad de utilizar la perspectiva de un aprendizaje por medio de la inversión, en el cual el estudiante utiliza de forma práctica la tecnología y a su vez desarrolla un razonamiento lateral y constructiva. Los autores consultados coinciden en la necesidad, en que en el entorno institucional se debe utilizar variadas herramientas digitales educativas para propiciar la calidad de la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

Las investigaciones consultadas revelan que se ha originado en cierta manera comunicativa un equilibrio entre la utilización de dispositivos y la práctica lectora en plataformas digitales, por tal razón se inclinan por emplear una herramienta digital acompañada de métodos y procedimientos que orienten la actividad del estudiante hacia la lectura y comprensión crítica de los textos digitales (Ramos, 2021).

Por su parte (Carrillo y Martínez, 2018) plantea que la metodología docente ha sido poco empleada debido a la escasa inversión en educación e investigación a nivel mundial. Según esta investigación el resultado es que el aprendizaje no se efectúa de manera correcta en las diversas áreas educativas, de manera específica en Lengua y Literatura, por lo cual ha conducido a restablecer una enseñanza monótona, basada en reglas y olvidando lo dinámico y creativo que debe ser todo aprendizaje.

Otros autores como (Cordón, 2018) en su investigación menciona que dirigen el empleo y elaboración de libros digitales para evitar la lectura rápida de los titulares a que invitan hoy los entornos digitales. Dicho autor recurre al proceso de elaborar dichos libros con herramientas digitales. Estas herramientas digitales para edición de libros y revistas (Canvas, FlipPDF, Kotobee, Calibre entre otras) ponen al alcance de los estudiantes el proceso editorial y en algunos casos su publicación. La interacción de los estudiantes en el diseño de los libros digitales motiva entre otros factores al aprendizaje de Lengua y Literatura.

Añadiendo a lo anterior expuesto, estos proyectos permiten ampliar los conocimientos de los docentes en el área designada, y así relacionar la tecnología a la didáctica en Lengua y Literatura generando de esta manera un aprendizaje interactivo que se revierte en el desarrollo y preparación profesional estudiantil.

En este sentido, (Burgos, 2022) ha empleado una técnica de la utilización de libros digitales para despertar el interés de los estudiantes en las materias de aprendizaje. Aunque no incursionó en la Lengua y Literatura, hay que tener en cuenta sus logros. El uso de las TIC y su intervención en los procesos de aprendizaje mutuo de las asignaturas de Lengua y Literatura desarrollado en Milagro propone el uso de tecnologías multimedia con el fin de que los docentes impulsen e inspiren la creación de nuevos métodos de aprendizaje y fomenten aprendizajes más allá de la lectura y la escritura.

Sin embargo, la diferencia de la investigación detallada, con las investigaciones consultadas radica en el contexto educativo donde se realiza la investigación. Los recursos digitales educativos deben ser elaborados para edades diferentes. Y además el contenido del libro digital corresponde a actividades interactivas que despierten el interés como Quizizz, Educaplay, Renderforest y Liveworksheets.

La aplicación de algunos instrumentos de diagnóstico permitió comprobar que en la Unidad Educativa Ciudad de Ariel existen insuficiencias en el aprendizaje de la Lengua y Literatura. Los resultados de los instrumentos teóricos y prácticos, así como la experiencia de las autoras permitieron revelar las siguientes manifestaciones:

- Limitaciones en el conocimiento de herramientas digitales por parte de los docentes.
- Aplicación de una metodología tradicional en el área de Lengua y Literatura, los docentes se limitan solamente a las actividades propuestas en el texto y no buscan formarse en tecnología educativa.
- Necesidad de que la actividad educativa en Lengua y Literatura optimice el desarrollo de cada uno de los estudiantes a través de la utilización de las herramientas digitales que favorezcan su aprendizaje.

La existencia de estas, sugieren el planteamiento de actividades enfocadas en una diferente manera de trabajar con los docentes, por tanto, la institución requiere de una propuesta innovadora con soluciones que guíen de forma correcta el proceso de preparación educativa para obtener el aprendizaje deseado.

En este sentido, se plantea el siguiente problema científico:

¿Cómo el uso de la herramienta digital Canva puede contribuir a mejorar la educación didáctica en Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Ciudad de Ariel?

Tema

El uso de Canva para mejorar el aprendizaje en Lengua y Literatura en el séptimo año de la Unidad Educativa Ciudad Ariel”.

Objeto de la investigación

Proceso de educación didáctica en Lengua y Literatura de estudiantes de Séptimo año de la Unidad Educativa Ciudad de Ariel.

Objetivo general

Elaborar un libro digital interactivo con la herramienta digital Canva para mejorar a través del trabajo en proyectos la educación didáctica de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de educación general básica.

Planteamientos hipotéticos

Idea a defender:

La utilización de un libro digital interactivo para Lengua y Literatura mejora el aprendizaje de los estudiantes.

Categorías de la Investigación

Recursos digitales educativos: Herramientas que facilitan el trabajo docente y lo que los estudiantes aprenden. Tecnología que integra el contexto educativo de los estudiantes y el espacio virtual, que está al alcance de la mayoría de toda la sociedad educativa (Cubillo et al., 2014).

Herramientas digitales educativas: (Ramos, 2021) define a la tecnología como un instrumento importante en todas las etapas educativas. En consecuencia, describe que las herramientas digitales se han elaborado para mejorar el rendimiento académico motivando e involucrando más a los alumnos y sobre todo a considerar las necesidades y modalidad de aprendizaje de cada niño.

Libro digital interactivo: (San Martín y Chacón, 2018) resalta su carácter interactivo y como rasgo distintivo su propuesta de relacionarse el lector con los significados de forma diferente, más lúdica, fragmentada, cambiante e icónica. Esto obliga al docente a la innovación

Aprendizaje: Caracterizado por la relación entre discernimiento previos y nuevo, de tal forma alcanzan representación para el sujeto y los adquiridos tienen nueva estabilidad intelectual (Moreira, 2012). “Aprender habla de adquirir y cambiar los aprendizajes, ideologías, comportamientos, destrezas y aptitudes” (Leiva, 2005, p.66).

Aprendizaje significativo: (Moreira, 2012) plantea que la enseñanza significativa consiste en los pensamientos simbólicos que se comunican de forma sustancial y parcial con lo que el estudiante ya conoce. Además, la persona que aprende debe fomentar un pensamiento crítico con su proceso cognitivo y sobre todo trabajar activamente por apropiarse por los significados (Rodríguez, 2008).

Aprendizaje activo: (Huber, 2008) manifiesta que la educación interactiva no se puede adquirir por otro sujeto, más bien, se tiene que aprender por iniciativa propia. Por ello, los docentes deben presentar conocimientos por lecciones magistrales relacionados con el aprendizaje autónomo.

Aprendizaje interactivo: Es una educación que se diseña e imparte teniendo en el centro a los estudiantes al fomentar la comunicación, trabajo en equipo, la potenciación de habilidades y aptitudes, fomentando la participación y reflexión continua de los estudiantes a través de actividades que promueven actitudes positivas. Las tareas de enseñanza interactiva están caracterizadas en incluir orientaciones motivacionales y desafíos que guían y profundizan en el aprendizaje, además los estudiantes desarrollan habilidades de indagación y observación de los contenidos, promoviendo la adecuación activa en la resolución de problemas. El interés está en desarrollar habilidades de grados sencillos a complicados.

Trabajo en proyecto: Combinar teoría con la práctica es uno de los métodos más fundamentales para formar sujetos con las actitudes para establecerse de manera óptima a sus campos de especialización. El trabajo por proyectos promueve la capacidad de analizar razonamientos, la imaginación, competencia para iniciar, planteamiento de problemas y el tener estabilidad en las decisiones (Ferrer et al., 2007).

Objetivos específicos de la investigación

1. Fundamentar desde la teoría y la práctica pedagógicas el proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y la Literatura y su relación con el empleo de las herramientas digitales educativas.

2. Diagnosticar el nivel de desarrollo alcanzado en la enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura y su relación con el empleo de las herramientas digitales educativas.

3. Elaborar el libro digital interactivo y sus orientaciones metodológicas con Canva para contribuir a enriquecer la educación interactiva en Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de educación básica.

4. Corroborar la pertinencia del libro digital interactivo a través de la opinión de especialistas y talleres de socialización.

5. Validar los resultados de la utilización del libro digital interactivo por medio de un pre experimento.

Identificación de los métodos

Métodos teóricos

- **Histórico – lógico:** con el objetivo de determinar el continuo histórico del objeto de estudio en cuestión.

- **Análisis – síntesis:** durante el proceso de investigación para estudiar y analizar el comportamiento e influencia del empleo de las herramientas digitales en el proceso educativo de Lengua y Literatura.
- **Enfoque de Sistema:** Determinación de sus elementos o componentes que integran la estructura de contenido del libro digital y las actividades interactivas necesarias en cada uno de sus temas para alcanzar sus objetivos.

Métodos empíricos

- **Observación:** La observación del comportamiento de estudiantes y maestros en el séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Ciudad de Ariel”.

Entrevistas:

- **Entrevistas:** a docentes y estudiantes con el fin de comprobar el conocimiento y la autovaloración acerca de la Lengua y Literatura y del empleo de las herramientas digitales educativas para enriquecer la práctica pedagógica.

Encuestas:

1. A los docentes, estudiantes y especialistas con la finalidad de conocer el dominio de herramientas digitales educativas, su aplicación en las actividades docentes y extradocentes y recoger los criterios de los especialistas sobre la propuesta de la investigación.
- **Estudio Documental:** Revisión de documentos y contenidos que posibilitan conocer aspectos importantes para la investigación.
 - **Talleres de socialización:** para socializar la efectividad de los logros científicos de la investigación.

- **Ejemplificación:** para valorar la posible innovación del libro digital interactivo con su introducción en la práctica.

Métodos estadísticos

- **Análisis Descriptivo:** para determinar la efectividad del aprendizaje de los estudiantes en la Lengua y Literatura, y los niveles de empleo de herramientas digitales implementadas por los docentes.
- **Análisis Inferencial:** para valorar el grado de desarrollo que han obtenido por los estudiantes de séptimo año en Lengua y Literatura, después de la aplicación del libro digital interactivo en las clases a través de la prueba de hipótesis.

Población y muestra

La Unidad Educativa “Ciudad de Ariel” presenta en total 593 estudiantes desde 1° grado hasta III Bachillerato. La muestra corresponde a un total de 42 entre 35 estudiantes y 7 docentes del 7° año de Educación General Básica Media del paralelo “A” en la institución mencionada. La muestra es no probabilística e intencional, debido a que los sujetos han sido seleccionados por los investigadores. Según (Scharager y Reyes, 2001) este tipo de muestra es un método de muestreo en el que el examinador selecciona la muestra apoyándose en una opinión valorativa en lugar de elegir por casualidad.

Declaración del tipo de investigación

Es una investigación mixta ya que combina el enfoque cualitativo y cuantitativo. Como investigación educativa recoge datos medibles y a la vez hace valoraciones cualitativas del proceso pedagógico. Al combinar ambos criterios valorativos es posible reforzar la efectividad de los resultados alcanzados. Además, es una investigación de campo pues los investigadores participan directamente al obtener información de los datos reales del lugar estudiado.

Principales aportes

El aporte práctico es: el libro digital interactivo en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en el 7° año de educación básica.

La novedad científica se expresa en combinar la interactividad del libro digital propuesto con las orientaciones para su empleo a través del trabajo en proyectos. De esta forma se logran acciones pedagógicas individuales y colectivas utilizando una herramienta digital educativa.

Importancia y actualidad científica

La presente investigación surge frente a la necesidad educativa por parte de los docentes dado que no se utilizan metodologías que motiven el proceso de enseñanza aprendizaje, más bien, estas no son empleadas por la falta de conocimiento y el poco uso de las herramientas digitales educativas.

De acuerdo con lo expuesto con anterioridad, este es un proyecto actual debido a que la utilización de un libro digital de carácter multimedia e interactivo facilitará a los docentes integrar en sus planificaciones las tecnologías digitales que se estén desarrollando actualmente y las que puedan emerger en el futuro, con el objetivo de estimular e impulsar la implementación de nuevos procedimientos en el aprendizaje la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura.

Descripción breve del contenido de los capítulos

El informe de la tesis de maestría tiene tres capítulos. En el capítulo uno se analiza los referentes teóricos y prácticos que sustentan el empleo de las herramientas digitales educativas en la enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura. Se asume posiciones en la utilización de los libros digitales interactivos en el aprendizaje de esta disciplina.

El capítulo dos se fundamenta y describe la estructura metodológica de la investigación. La operacionalización y conceptualización de las variables y categorías. Se definen los métodos, así como el alcance y tipo de investigación. Se describen los instrumentos y las etapas de la investigación y además se constata a través de un diagnóstico, el estado actual del proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura apoyada en las herramientas digitales educativas.

En el capítulo tres se estructura el contenido del libro digital educativo, se elaboran sus actividades interactivas y orientaciones metodológicas para su empleo didáctico. Se realiza la corroboración de su pertinencia a través del criterio de especialistas, los talleres de socialización y se ejemplifica su introducción en la práctica para valorar su posible efectividad en la enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura.

CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO

1. El proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura y su relación con el empleo de las herramientas digitales educativas.

1.1 Argumentación desde la filosofía, psicología, sociología y pedagogía del proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura apoyada en las herramientas digitales educativas.

Actualmente, la educación digital resulta ser un factor imprescindible en el ámbito educativo debido a que permite consolidar el aprendizaje junto con lo que se enseña, progresar en los aportes de acceso a lo que se sabe y reforzar formas de colaboración, sin embargo, este nuevo enfoque de sistema cultural reestructura al mundo social entero en un propósito de control, pues la tecnología pasa a ser parte del ambiente físico y social en la vida cotidiana.

En este sentido el mundo de ahora se desenvuelve en una plataforma virtual que necesita de personas que produzcan su propio concepto y no sean simplemente aquellos que adquieren información. Por lo tanto, es importante la integración y utilizar la tecnología en las aulas educativas y de esta manera ayudar al crecimiento de los estudiantes puedan mentalizar los asuntos que están en la web, estos son: investigar, recopilar, entre otros (Ricoy et al., 2010).

El debate sobre las comunidades de aprendizaje y la vinculación con la tecnología se ha ido desarrollando en todo ámbito social, la propuesta debe regirse en adaptarla según los contextos educativos, temporales y de intereses. En consecuencia, se manifiestan los ambientes digitales de aprendizaje y los llamados EVEA plataformas digitales de formación con diferentes diseños por Internet.

Cada uno de estos entornos elaborados contribuyen a actualizar y aportar seguimientos en el desarrollo de actividades y mejorar en el ámbito educativo con el planteamiento de escenarios

educativos a través de lo virtual y los dispositivos inalámbricos, pues todo se ha hecho más accesible y, posiblemente, más satisfactorio (Amar, 2017).

Al respecto, (Fainholc, 2007) hace énfasis en la tecnología en crisis, para ello plantea la hipótesis valorativa de la tecnología, que se debe desarrollar el análisis de las nuevas formas de segmentación y desigualdad asociadas al tecnologismo del siglo XXI, puesto que en el transcurso del tiempo se van incrementando nuevos desafíos como la apropiación de la tecnología donde los docentes deben adaptarse a las falencias de los estudiantes y lograr una comunidad más igualitaria.

En la misma línea, la autora recalca desde la epistemología que la tecnología educativa se constituye un proyecto investigativo al articular varias ciencias y saberes, que pretenden brindar una propuesta profunda en la teoría del conocimiento y que sea alternativa a los enfoques tradicionales y lineales (Fainholc, 2007).

De este modo, la tecnología educativa apropiada y crítica se la define como el campo del conocimiento tecnológico educativo especial, mismo que debe ser considerado un espacio abierto donde se incentive la reflexión y la investigación. Además, este debe contrastar junto con las prácticas educativas al igual que proyectos y materiales educativos cada vez más articulado a las TIC.

De acuerdo a lo anteriormente expuesto, la utilización de las herramientas tecnológicas en la educación permite que la enseñanza y aprendizaje resulte más factible, es decir, el docente y estudiantes interactúan en un ambiente de motivación e interés.

En este caso, para la asignatura se debe basar con un enfoque tecnológico crítico y apropiado puesto que favorece el desarrollo de habilidades de comunicación, reflexión de usos lingüísticos sociales que son considerados el punto central en la vida cotidiana.

Además, filosóficamente se menciona que es importante que los docentes reflexionen la era digital que se encuentra la sociedad cursando y los posibles beneficios que esta puede generar en la educación, puesto que cada vez asciende la información disponible en cualquier medio sea auditivo o visual, facilidades técnicas y dispositivos móviles para acceder a ellos con mayor facilidad.

Dicho de otra manera, la generación de estudiantes pasa la mayoría de su tiempo en productos digitales, especialmente vídeos, blogs sociales y lo que ofrecen aquellas tecnologías, presentan imágenes; pero no aprovechan o relacionan de mejor manera su aprendizaje estudiantil con los mismos recursos disponibles, es ahí, donde la función del docente debe ser la de liderar este cambio al vincular con Lengua y Literatura con actividades de interés en las que se relacione el conocimiento obtenido con el uso de los recursos digitales que el estudiante ya conoce.

El aprendizaje en Lengua y Literatura se ha transformado con la ciencia digital. Al respecto, las autoras (Vélez y Delgado, 2023), plantean que el uso de implementos tecnológicos es imprescindible y metodológicas en todos los ámbitos educativos, puesto que como se conoce la mayor parte de cosas adquieren mayor funcionalidad mediante internet; por lo mismo la mayoría de los procesos deben estar vinculados con la digitalización y convertir su uso en un algo esencial para el humano.

De tal forma, (Torrego, 2012) sintetiza en el uso educativo de las TIC en el aspecto literario considerando varios ejemplos de actividades que se encuentran con fácil acceso en la

conectividad a internet, para ello plantea una nueva manera de enseñar mediante un blog que permita el estudio y reforzar aquellos juicios literarios.

Asimismo, el autor plantea esta herramienta con el propósito de que en las aulas se tenga un sitio de referencia con varias tareas y, además, se le brinde momentos de exposición y retroalimentar del resto de sus pares simultánea e interactiva (Torrego, 2012).

Cabe mencionar, en esta interacción los docentes deben innovar su papel en el entorno educativo, en primer lugar, debe ser el organizador de la comunicación entre los alumnos e incentivar de forma constante a los estudiantes a generar su propio aprendizaje activo basado en la creación y participación.

Por otra parte, en una propuesta práctica enfocada en el videoblog en el área de Lengua y Literatura (Blanch et al., 2016) en su investigación plantean que “en el sentido de Literatura se pueden encontrar gracias a la tecnología nuevas formas simbólicas, esquemas más dinámicos para mejorar la comunicación y la adquisición de lenguaje escrito y oral” (p.34).

Al respecto, en un proyecto de investigación basado en las herramientas digitales diversas en Lengua y Literatura, (Gal y Naranjo, 2021) consideran relevante que esté siempre vinculada con la tecnología, dado que cuando los estudiantes llegan al subnivel Básica Superior o Educación General Básica, los estudiantes se enfrentan nuevas realidades con educadores diferentes para cada asignatura, donde la complejidad epistemológica, disciplinar y pedagógica se vuelven más complejos.

Esto implica que, la formación académica estudiantil debe regirse en base al Currículo 2016 donde se guía todas las destrezas a cumplir en cada subnivel con el del joven que culmina el tercero de bachillerato, es decir, el docente debe buscar los medios, recursos, actividades que

respondan a los estudiantes para la sociedad donde se desenvuelven, y que garantice un proceso de enseñanza y aprendizaje de calidad (Gal y Naranjo, 2021).

Además, en el currículo ecuatoriano, se plantea que la lectura es el eje esencial en el desarrollo de las capacidades de los educandos, por lo tanto, las actividades didácticas que se planifiquen deben vincularse con el desarrollo de esta competencia. Sin embargo, (Gal y Naranjo, 2021) manifiestan que en la mayoría de los niveles superiores se presentan deficiencias y espacios no completos en relación con las habilidades de lectura, escritura y oralidad, que deben reforzarse en el subnivel con el trabajo de temas asignados.

La asignatura más adecuada que permite lograr esta destreza es el área de Lengua y Literatura, además se vuelve necesario la vinculación con tecnologías innovadoras que logren despertar la imaginación en la elaboración de textos, y de igual forma que permita cumplir las destrezas planificadas en el menor tiempo posible. Del mismo modo, (Cruzatty et al., 2022) en su investigación donde menciona las TIC hacen mayor énfasis que al implementar las nuevas formas de tecnología e información, el docente debe considerar herramientas digitales que fomenten el trabajo en equipo, aprendizaje cooperativo con el objetivo de formar profesionales competitivos y eficientes en su labor diaria.

Con la finalidad de que el empleo de tecnologías informáticas comunicativas, la enseñanza se convierta en un área de mayor facilidad, además, permita a los estudiantes mejorar habilidades de motivación, comunicación, interactividad, creatividad, entre otras y así prepare a los estudiantes con un potencial en el que puedan demostrar lo que saben en relación con la asignatura (Cruzatty et al., 2022).

Al respecto, (Méndez y Concheiro, 2018) en un estudio sobre herramientas digitales que sirve para escribir de mejor manera como es el Padlet, hacen relevancia en el uso de herramientas digitales para interactuar en el medio, esto es, implementar la motivación, pero sobre todo viene

a cubrir un problema claro en el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura y es la falta de exposición al idioma.

Este hecho es frecuente en situaciones de no inmersión, ya que con frecuencia las clases de Lengua y Literatura se ofrecen entre tres a cuatro horas a la semana. Además, este contacto directo con las herramientas digitales ayuda a desarrollar la diversidad cultural, es decir, la destreza para proceder de manera correcta y tolerante con persona de otras culturas.

Por consiguiente, el sistema educativo actual en Lengua y Literatura presenta la obligación de desarrollar manifestaciones orales y para ello es fundamental proponer medios y normativas pedagógicas más innovadoras que faciliten a los docentes y estudiantes construir un aprendizaje de forma más activa e interactiva (Méndez y Concheiro, 2018).

Por tal motivo, una alternativa a todas estas necesidades educativas en esta asignatura están las actividades en internet que se pueden esquematizar de manera estratégica variedad de tareas que llamen la atención para reforzar y consolidar las expresiones oral y escrita.

1.2 Las herramientas digitales educativas y la creación de contenido digital. La elaboración de textos digitales su lectura y comprensión

(Martínez y Hernández, 2020) proponen como contenido digital las narrativas multimodales de tradición oral para mejorar las facultades digitales y literarias en el cargo docente, esto con el fin de reinterpretar el uso de los textos en otros espacios o contextos y así motivar una reinvención de la realidad, constituyendo un enfoque de pensamiento y de interpretación de comportamientos y valores.

Para el desarrollo de este contenido digital, los autores se enfocan en la investigación de la literatura tradicional que forman parte del currículo actual, planteando de esta forma la relevancia de estos relatos para la revisión de diferentes expresiones; ampliando su presencia en nuevos medios y plataformas.

Entre las nuevas presencias literarias, se plantean los blogs como herramienta digital que facilita la difusión y creación de contenidos en literatura con actividades que permitan a los estudiantes la integración de una capacidad crítica e interpretativa en la comunicación literaria y a su vez genere un cambio en el asunto de lectura de los jóvenes en la red.

Por otro lado, (Méndez y Concheiro, 2018) proponen trabajar en conjunto escribiendo mediante Padlet, consiste en enfocarse en la explotación didáctica de las herramientas digitales con una planificación que tenga en cuenta diferentes aspectos cognitivos y emocionales de los estudiantes y así no generar estrés tecnológico o frustración en que pueda darse, puesto que al buscar resultados positivos sobre la motivación pueda provocar la respuesta contraria.

De este modo, se plantea la herramienta digital Padlet para la creación de contenidos digitales, misma que ofrece una pizarra donde se puede aportar y corregir de forma aleatoria. La ventaja de este recurso es que no requiere de un sinnúmero de requisitos para poder utilizarla, es decir, no hay restricciones de edad o limitaciones en general.

El objetivo de esta propuesta fue proporcionar un espacio de aprendizaje que vaya más allá del ambiente presencial y de esta manera los estudiantes interactúen en varias situaciones reales con diferentes hablantes, proponiendo así un reto lingüístico al momento de intercambiar diferentes producciones escritas, puesto que, se buscaba que los participantes pudiesen responder las interrogantes planteadas dentro de un tiempo límite.

Del mismo modo, se plantea para la creación de contenidos el diseño de narrativas transmedia, las que se consolidan como un ejemplo de relato que se origina de un desprendimiento y que permite ampliar una narración mediante diversas formas e idiomas que permiten comunicarse (Alonso y Murgia, 2018).

Estas características de los textos narrativos pueden ser pensadas como una forma de promover un aprendizaje independiente al momento de enseñar contenidos curriculares y desarrollar experiencias de exploración o creación de producciones en distintos formatos, a la vez, se presenta estos contenidos digitales como recursos comunicativos para plantear asuntos en el currículo de Lengua y Literatura la comunicación del profesor y estudiante.

Los autores recalcan que con el desarrollo de la narrativa transmedia se acepta el desafío de acercar la escuela a la comunidad donde se desenvuelve el aprendizaje estudiantil e implementar una conversación que permita conocer las necesidades, dudas y conocimientos de esta asignatura para reforzar el plan educativo.

Entre otras herramientas que permiten la elaboración de textos digitales se encuentra el recurso digital Canva, por ello (Arcentales et al., 2020) enfatizan en su propuesta Canva como un plan educativo en enseñanza de Lengua y Literatura que se basó en una metodología en proyectos con un mapa mentalizado en los profesores.

De ahí, que la implementación de las TIC y el manejo de la aplicación Canva con el contenido digital que el docente proponga permite el desarrollo de capacidades como atender, comunicarse, comprender e integrar a través de la imaginación.

Los autores plantean que con el empleo adecuado del recurso didáctico Canva, puede elaborar textos de diferente carácter mediante actividades como un post, historietas, resúmenes,

infografías y más probabilidades de acuerdo con cada contexto acorde a la imaginación y necesidades del estudiante.

Por tanto, quedó comprobada así la efectividad de esta herramienta pues cuando adoptan habilidades digitales con el empleo de las TIC como videos para promocionar textos literarios, blogs y páginas virtuales; es así que desarrollaron saberes relacionadas con el aprendizaje literario y estrategias de leer y comprender de mejor manera a través de varias obras literarias planteadas (Arcentales et al., 2020).

De forma similar ocurre con que (Álvarez, 2022) en su obra resalta la herramienta digital Canva como un medio de interacción en los talleres literarios. La autora manifiesta que las personas leen y escriben para aprender, por ello hace énfasis en que esta herramienta facilita la adquisición competencial discursiva y ortográfica en inicial y primaria.

De ahí radica la importancia de la Lengua y Literatura para ello el adquirir nuevos saberes desde los primeros años escolares y participar en la formación académica son de vital importancia “redacción de una obra, diseño de una infografía, elaboración de un cartel, son la consecuencia de escribir de forma adecuada a través de leer eventualmente” (Álvarez, 2022, p. 64).

En este sentido, es fundamental hacer hincapié en la responsabilidad, esfuerzo y motivación que lleva consigo desarrollar aptitudes enfocadas en la producción de textos y la comprensión de estos. Se puede señalar que, además de las destrezas planteadas con anterioridad, esta herramienta interviene en el discurso digital, habilidades verbales, normas ortográficas, entre otros.

Entonces, para la implementación de esta herramienta se debe realizar una previa planificación de manera adecuada y se pueda aumentar el proceso enseñanza aprendizaje y

cumplir con los objetivos que exige el currículo nacional considerando que el docente debe guiar todo el proceso y actuar en relación con la tecnología.

Por otra parte, (Berrios, 2019) se enfoca en la vivencia didáctica desde los hipertextos digitales y diferentes modelos educativos con docentes de Lengua y Literatura; destaca que existe diferentes maneras de leer y escribir, las mismas dan inicio desde la década de los 90 debido al avance del internet y la tecnología.

El autor, destaca este hipertexto virtual debido a que permite enlazar unidades de textos entre sí, ayuda a los estudiantes aceptar a los datos por las opciones relacionadas en vez de hacerlo de manera ordenada. De igual forma que altera las previas nociones sobre escritura y lectura, provocando revolución en las concepciones que se tenían de la lectura; así se motiva la investigación sobre literatura digital y sus dos elementos principales: el autor y el lector.

El lector debe ser capaz de construir su propio significado a partir de lo que relee el texto, por tanto, estos recursos digitales deben cumplir ciertos aspectos importantes como motivar y anticipar, inspirar a la navegación de contenidos, coherencia en la información y la posibilidad de establecer de forma autónoma similitudes y representaciones simbólicas (Berrios, 2019).

Mientras que, (San Martín y Chacón, 2018) analizan diferentes formas en los cambios del texto impreso con el digital, asumen que en la actualidad los balances entre las ciencias aplicadas y el avance virtual deben ser apreciados por los docentes e innovar la formación académica.

Interpretando estas comparaciones entre el libro impreso y el libro digital, se define el contenido digital como el que establece una relación diferente con los significados, más lúdica, diversa y dinámica, la relación que incentiva con éxito la industria del entretenimiento, que se

caracteriza por ser más icónica que alfabética, por tanto, este se adapta a la cultura y contexto actual (San Martín y Chacón, 2018).

1.3 Las herramientas digitales educativas, evolución de su empleo en la Lengua y Literatura en Ecuador

Hoy en día el mundo tecnológico transforma las formas de hacer en la educación. Las estrategias activas que ofrecen las plataformas educativas y los diversos recursos informáticos que las acompañan muestran que la educación tradicional está llegando a su fin; por supuesto, siempre y cuando el profesorado aproveche las oportunidades y tecnologías que brinda Internet. Sumado a este problema, la sociedad enfrenta hoy una crisis sanitaria que exige a los actores educativos adaptarse a los cambios en la educación presencial, virtual y en línea. Por lo tanto, obliga a los docentes a repensar cómo encontrar mecanismos y nuevas estrategias didácticas para desarrollar didácticamente al estudiante.

Por un lado, existe necesidad urgente en el mundo de la tecnología de utilizar los materiales gratuitos de menor dificultad de la web, por otro lado, el distanciamiento social exige una mayor colaboración a través de internet. El Ministerio de Educación de Ecuador lo avaló en 2016 en el programa de Lengua y Literatura, en el que se enfatiza la importancia de utilizar las TICS para desarrollar habilidades comunicativas, la comprensión lectora, redacción y aquellos recursos informáticos [TIC], optimizando el proceso de comunicación y estimulando la investigación estudiantil.

Además, es urgente mejorar la calidad de la educación, ya que más de 617 millones de niños y jóvenes, según (Instituto de Organización de las Naciones Unidas destinadas a la educación, la Ciencia y la Cultura, 2017) [UNESCO], no superan el nivel propuesto de Matemáticas y Alfabetización. Respecto a esto último, el 36% de adolescentes e infantes en América no leen lo

suficiente, pero los jóvenes son los más afectados, con un 53% que no alcanza el nivel mínimo de alfabetización.

Por otro lado, según (Pinzón y Guerrero, 2018) se puede plantear que los estudiantes “nativos digitales”, son excelentes en el manejo de las redes sociales, pero al emprender tareas académicas, sus habilidades tecnológicas son insuficientes debido al poco empleo de tecnología digital educativa; la mayoría de los casos demandan de una guía para desarrollar las habilidades básicas del autoaprendizaje.

Ante esta situación, entre los estudiantes, es necesario considerar aquellas aptitudes digitales y desarrollar trabajos grupales para crear experiencias novedosas, enriquecedoras y que conduzcan a buenos resultados. El empleo de Canva, una herramienta de creación y diseño de contenido digital, además colaborativa e interactiva permite a sus usuarios de cualquier edad, incentivar la creatividad y la adquisición del conocimiento. El fácil manejo de esta al crear plantillas prediseñadas, diseñar historietas, libros digitales, infografías, carteles y diversidad de imágenes que se pueden editar y pueden emplearse en el aprendizaje de las más variadas áreas del conocimiento.

Aunque son insuficientes las investigaciones en torno a esta herramienta, y su uso en la Lengua y Literatura. Sin embargo, las ventajas enunciadas indican la posibilidad de la creación de textos muy variados por su finalidad y extensión. En general el uso de Canva y de los recursos digitales elaborados con esta herramienta desarrollan y fortalecen entre los estudiantes destrezas en la lectoescritura, en el área de Lengua y Literatura. El trabajo colaborativo que incentiva acelera la apropiación de habilidades y aprendizajes variados.

En consecuencia, la finalidad de esta investigación es determinar el efecto de Canva en el proceso educativo en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes del séptimo de básica de la Unidad Educativa Ciudad de Ariel. A la vez, se parte de las siguientes preguntas ¿Qué medios de Canva estimulan e incentivan su uso eficaz en el proceso educativo? ¿En qué habilidades se evidencian rangos superiores al aplicar la herramienta digital Canva? y ¿De qué manera aporta Canva el proceso educativo en la asignatura de Lengua y Literatura? Por lo tanto, la hipótesis planteada es: De qué forma los materiales interactivos como Canva, contribuyen en el desenvolvimiento de habilidades en la asignatura de Lengua y Literatura.

1.4 Beneficios de las herramientas tecnológicas

Los beneficios de la tecnología, novedades, planificaciones destinadas al refuerzo educativo se encuentran con la mejora virtual. Son muy variadas las variantes de definiciones de las TIC. Esto ha generado permutaciones en las típicas clases y maneras de enseñar haciendo posible la innovación; integran los entornos de aprendizaje, sus métodos y estrategias emergentes sus formas de evaluar y presentar el contenido digital, entre sus características se indica la calidad del periodo como el lugar; la variedad en sus recursos; la adaptabilidad de las demandas de los estudiantes; mejoran la relación entre los estudiantes y lo que están analizando diariamente en clases; originan diferentes formas de estabilidad comunicativa y consecución del aprendizaje inicial (De Benito, 2008).

El uso de las TIC es considerada como una herramienta innovadora pues posibilita la implementación de recursos digitales y plantean acciones importantes como el transmitir, representar y procesar la información desde la teoría, (Coll et al., 2007) por tal motivo las herramientas digitales son considerados como mediadores de los procesos mentales desde la teoría de Vygotski. Son mediadores porque relacionan los contenidos de aprendizaje con los

sujetos, además, se encargan de posibilitar la relación mutua entre todos los integrantes de la comunidad. Con respecto, a lo que se ha planteado anteriormente, la utilización adecuada de las TIC que se relacionan con la planificación de actividades propuestas por el docente para guiar los temas académicos, también, utilizar medios para la colaboración e instrumentos que mejoren la cognición facilitan el alcance de los objetivos de aprendizaje.

Las interrelaciones e interacciones en la sociedad actual han cambiado a lo largo de estas dos décadas, se han establecido recursos tecnológicos claros y adaptables, cuyas figuras principales, docentes y estudiantes, trabajan de forma autónoma sin considerar el contexto o el tiempo en el que estén.

Estos han sido añadidos a la comunidad educativa (Vidal et al., 2008), como técnicas que apoyan en el ambiente educativo por medio de tareas que se encuentran en la red en diferentes espacios. Para (Arcentales et al., 2020), estos ambientes son considerados muy importantes debido a que potencian el aprendizaje y fomentan un aprendizaje dinámico de los estudiantes, sobre todo, en entornos semipresenciales; medios como imágenes y textos de forma secuencial benefician al aprendizaje. Los estudiantes tienen la opción de cargar y guardar documentos, mejorando la comunicación con los contenidos digitales entre docente y estudiante.

Para el empleo de herramientas digitales se encuentra Canva, colección de documentos web escritos, redes sociales, sitios webs personales, mismos que aportan a la participación docente un objetivo pedagógico distinto, esto se debe porque es el docente quien debe planificar los medios a través de estos medios digitales. Frente a esto, se plantea que las TIC permite oportunidades en cualquier modalidad educativa sea presencial o virtual por medio de ambientes y perspectivas que posibilitan el diseño y a la vez implementar.

Sin embargo, es importante un cambio en los sujetos, en este caso, el cambio en la metodología con docentes que se encuentren en formaciones continuas y presenten los requisitos adecuados, es decir, sean capaces de elaborar recursos y trabajos en equipo; así como el orientar la utilización de herramientas y tareas de forma correcta; por otro lado, se hace énfasis en la participación del estudiante al presentar nuevos retos que demandan preparación y formación continua.

1.5 Antecedentes las herramientas educativas digitales, evolución de su empleo en la Lengua y Literatura en Ecuador

Según, (San Martín y Chacón, 2018) expresa sobre las herramientas digitales como recursos en los ambientes tecnológicos como aplicaciones, mismas que son definidas como programas que acceden a un proceso dinámico y aportan para que el estudiante tenga competencias dentro del entorno educativo. De igual forma, (Cruzatty et al., 2022) en su estudio conceptualiza a las herramientas educativas digitales como elementos que se diseñan para el desarrollo de las acciones e interrelación de lo que aprenden diario y ya adquirieron previamente en las aulas educativas.

Entre lo que se utiliza con mayor frecuencia están los recursos de Office, mientras que la utilización de recursos nuevos es nula. Es así, que se estableció capacitar a los docentes sobre planificaciones didácticas, aumentando el rendimiento académico. El aporte radica en que la educación necesita de adaptaciones y mejoras de forma estable.

Para lograr que esto se desarrolle de manera eficaz es fundamental alcanzar los requisitos digitales mediante una formación docente accediendo y aplicando las reservas necesarias.

Por tal razón, se plantea un plan que potencie aquel conocimiento digital en aquellos que presentan falencias y errores de manera total, sobre todo en el uso de aquellos bienes digitales.

Cabe recalcar que en esta investigación se recalca la exigencia de un personal docente con el dominio necesario en el entorno digital, solo así se interactúa con sus estudiantes sea de forma individual o grupal y a la vez contribuyendo con un aprendizaje más motivacional y cognitivo.

Al respecto (Sandoval y Soriano, 2021) en su proyecto proponen recursos y actividades en la enseñanza de la lengua materna, esta propuesta, tenía una perspectiva con una crítica social y un carácter autorreflexivo. Además, la población abarcaba 30 estudiantes que pertenecían al 4° año en Lengua y Literaria, participando 14 estudiantes por motivos personales.

En relación con la propuesta planteada, se aplicaron métodos como el diálogo, análisis de clases, preguntas, observaciones, comparaciones y el proyecto que finalmente realizaron los estudiantes. De esta forma, la metodología se dividió en dos etapas, inicialmente se trató de elaborar plantillas que faciliten el sistema educativo entre enseñar y aprender, en segundo lugar, se trató de trabajos investigativos didácticos para la lengua materna. Al realizar estos dos momentos se consiguió observar que el docente indaga conocimientos de forma conceptual y los procedimental, a comparación de la segunda etapa en la que se visualizó el trabajo con nuevos aspectos para el desarrollo teórico en relación del contenido a tratar.

En un estudio basado en aquellos instrumentos digitales que influyen en los conocimientos adquiridos, se proyectó el objetivo de observar los momentos de los docentes de institución del cantón Durán mejoran el proceso de enseñanza con la utilización del medio virtual disponible. La revisión bibliográfica junto con la indagación en la web fueron la metodología empleada, esto permitió obtener información que dio el realce al proyecto investigativo, por otra parte, los participantes de esta fueron 17 docentes encuestados con origen en una perspectiva cuantitativa y no experimental puesto que las preguntas sobre la utilización de las herramientas digitales que con mayor frecuencia realizadas fueron cerradas, finalizando con el tipo de nivel explicativo.

Al respecto, (Berrios, 2019) plantea en su estudio el nivel de la escritura española con esta finalidad de examinar el cómo escribe en colaboración con la enseñanza española, la metodología empleada para el mismo fue una investigación de campo con una minuciosa revisión bibliográfica la muestra fue de 35 estudiantes de séptimo año con 7 docentes de una población de 60 sujetos de la Unidad Educativa Ciudad de Ariel en Guayaquil; para el proceso de los datos recopilados se basó en una estadística descriptiva con un enfoque cualitativo y su nivel analítico.

El resultado de esta investigación en cuanto a las TIC fue que el 90,2% estudiantil le dan la utilidad con creatividad, el 82% los utiliza en estrategias de redacción y comprensión de textos, mientras que, 20 de 35 estudiantes en Lengua y Literatura casi nunca emplean la herramienta digital Canva. El valor fue mayor a Chi cuadrado, es decir, fue de 0,123 lo que resulta ser mayor a 0,05, dando como conclusión que entre el empleo de las ciencias y virtualidad con el progreso de la lectoescritura no existe relación alguna. Sobre los resultados cuantitativos se pudo notar que para que se desarrollen las destrezas comunicativas se debe influenciar con el uso de recursos didácticos. En cuanto al aporte investigativo, se nota que los estudiantes están predispuestos para la formación y empleo de las tecnologías informativas, no obstante, requieren de indicaciones y apoyo docente que disminuya la dificultad del tema, para lo cual necesitan de una preparación digital.

Entre las herramientas que se indagaron se encuentra que el 75% de los docentes lo utilizan casi siempre, tales como, Drive y Dropox, así mismo, en un rango de un 90% están las aplicaciones de Excel o Prezi, concluyendo finalmente que Google Classroom es la herramienta digital más empleada junto con aquellas que permiten editar en conjunto entre docentes y aquellas que permiten generar contenidos y proponer auxiliares didácticos.

Así mismo, (Espinoza y Cortez, 2019) en su investigación buscan la implementación de metodologías que cooperen al proceso educativo en Lengua y Literatura desde la realización de actividades con varios materiales que acerquen al estudiante a la vida real.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA PARA LA INVESTIGACIÓN

2.1 Categorías de la Investigación

Herramientas digitales educativas: Son una amplia variedad de herramientas para buscar, producir, modificar, organizar, guardar o reutilizar contenido digital educativo. Estas se establecen en las plataformas virtuales. Ahora bien, están sumadas a estas las aplicaciones móviles.

Recursos digitales educativos: Tecnología que forma parte del entorno educativo de los alumnos, y el contenido virtual al que se accede, y que está al alcance de la mayoría de toda la sociedad educativa (Cubillo et al., 2014). Son las variadas formas que puede adquirir el contenido digital que suelen gestionarse por medio de las herramientas digitales educativas.

Libro digital interactivo: (San Martín y Chacón, 2018) que resalta su carácter interactivo y como rasgo distintivo su propuesta de relacionarse el lector con los significados de forma diferente, más lúdica, fragmentada, cambiante e icónica. Ello obliga al docente a la innovación.

Aprendizaje: Caracterizado por aquello en lo que el alumnado va relacionando lo nuevo con lo que ya conocía, de tal forma va tomando forma su propio conocimiento (Moreira, 2012). “Aprender entonces son aquellas actitudes, metodologías, costumbres, tradiciones y comportamientos” (Leiva, 2005, p.66).

Aprendizaje Significativo: Las ideas manifestadas interactúan y se destacan en su relación no arbitraria con lo que el estudiante ya conoce (Moreira, 2012).

Aprendizaje activo: (Huber, 2008), manifiesta que no se puede aprender por otros, más bien por sí mismos. Por ello, los docentes deben presentar conocimientos por lecciones magistrales relacionados con el aprendizaje autónomo.

Aprendizaje interactivo: es una forma de enseñanza que estimula la iniciativa de los estudiantes a través de actividades prácticas, debates, preguntas abiertas, etc. En este aprendizaje su enfoque está basado en el alumno para motivar la autorreflexión mediante el trabajo en equipo, motivación diaria y comunicación constante (Gutiérrez et al., 2018).

Trabajo en proyecto: un trabajo en proyectos permite que una persona tome por sí mismo la iniciativa para resolver problemas, imaginación, libertad de pensamiento y opinión autónoma (Alvarez et al., 2010). De hecho, la utilización de esta categoría permite desenvolverse de forma idónea dentro de un ámbito profesional, dado que enlaza la teoría con la práctica permitiendo obtener experiencias positivas (Sarceda et al., 2016).

2.2 Operacionalización de las variables

Las variables representan aquellos factores ligados a cualquier cambio, es decir, se caracteriza por ser inconstante, permitiendo determinar en un grupo específico un elemento no especificado (Espinoza, 2018).

Las variables independientes permiten saber al investigador qué es lo que va a manipular, en este caso son las características del contenido de la Lengua y Literatura a través del libro digital interactivo, sus dimensiones, subdimensiones e indicadores. En este caso la variable independiente que se asume es el libro digital interactivo como lo explica (San Martín y Chacón, 2018).

Tabla 1 Variable independiente

Dimensión	Subdimensiones	Indicadores	Escala
Libro digital interactivo	Contenidos	Cientificidad Hipermedia Accesibilidad	Escala dicotómica
	Actividades	Problémico e interactivo Cooperativo y colaborativo Seguimiento y control	
	Evaluación	Carácter continuo Carácter diferenciado	
	Diseño	Calidad	

Nota: Esta tabla muestra las variables independientes del uso libro digital interactivo para Legua y Literatura

2.3 Conceptualización de libro digital interactivo

Conceptualización operativa: Es el libro digital interactivo para la enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura de séptimo año de la educación básica y que se caracteriza por su contenido hipermedia, sus actividades interactivas y la evaluación continua y diferenciada entre otros ítems que se corresponden con cada indicador.

Por otro lado, la variable dependiente en este caso es fundamentar los contenidos de Literatura por los estudiantes permite conocer cuáles son los efectos producidos por la variable independiente en el aprendizaje. Entre sus dimensiones e indicadores se encuentran:

- Conceptualización de dominio del contenido de Lengua y Literatura
- Conceptualización operativa de dominio del contenido de Lengua y Literatura.

Tabla 2 Variable dependiente

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala Ordinal
Aprendizaje del contenido de Lengua y Literatura	Unidad # 1 Narra y describe	El mito y la leyenda El cuento popular Narración Oral: La leyenda Funciones de la Lengua Escrita El sustantivo y el adjetivo El texto argumentativo	Alto Medio Bajo
	Unidad # 2 Vidas de una novela	La novela El circuito de la comunicación. Modismos y regionalismos. El diptongo, el triptongo y el hiato. Uso de los conectores en un texto El anuncio publicitario	Alto Medio Bajo

Nota: Esta tabla muestra los indicadores de las variables dependientes del dominio del contenido de Lengua y Literatura

2.4 Enfoque de la Investigación

Es trascendental hacer énfasis en que los proyectos de investigación deben estar cimentados en una metodología o guía continua por especialistas en el tema (Ortiz, 2015,p.11). Es decir, hace referencia a la recolección de información que direcciona a la problemática estudiada.

La investigación se orienta a un estudio relacionado con el empleo de la Tecnología Educativa (Libro Digital interactivo) para mejorar el aprendizaje de la Lengua y Literatura por ello combina los enfoques cualitativos y cuantitativos de la investigación para buscar la mejor solución al problema que estudia en un diseño convergente. Esto determina que el enfoque de la investigación sea mixto (Guelmes y Nieto, 2015).

2.5 Alcance de la investigación

La relación entre las herramientas digitales educativas y el mejoramiento del aprendizaje en la Lengua y Literatura ha sido descrita con suficiente rigor en la literatura consultada al igual que la variable estudiada a través de algunas teorías del aprendizaje. Manifiesta en las categorías asumidas en este trabajo. Por esta razón el alcance de este trabajo es explicativo. Se explica cómo se manifiesta el empleo de un libro digital interactivo en el contexto educativo que se estudia.

Al realizarse una investigación a nivel explicativo, se centra en la comprensión de las características que se revelan en el contexto educativo estudiado y sus diferencias de las dimensiones ya descritas del objeto de estudio a nivel general.

2.6 Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

De acuerdo con lo expuesto, en este proyecto el uso de la tecnología digital a través de un libro digital interactivo, con ello, mejora los resultados del aprendizaje de la Lengua Española y la Literatura en la Unidad Educativa “Ciudad de Ariel” pero, lo más significativo es que el empleo de la tecnología digital y los métodos y procedimientos relacionados con el libro digital interactivo propuesto pueden servir de referente a otros proyectos educativos en el ámbito ecuatoriano si se orientan a mejorar una metodología de aprendizaje de Lengua y Literatura, lo que constituye un problema que se tiene que enfrentar la educación en el país. De igual manera puede apoyar a la elaboración de estrategias que optimicen el aprendizaje y a su vez aumentar el interés en la asignatura mencionada.

2.7 Declaración y justificación del tipo de investigación

Es una investigación híbrida o mixta porque combina el enfoque cualitativo y cuantitativo. Como investigación educativa recoge datos medibles y a la vez hace valoraciones cualitativas del proceso pedagógico. Al combinar ambos criterios valorativos es posible reforzar la validez de los resultados alcanzados. Además, es una investigación de campo pues los investigadores participan directamente lo que se está estudiando.

Al combinar los enfoques cualitativos y cuantitativos y tener un alcance explicativo la investigación se propone probar las teorías sociocríticas del aprendizaje como el aprendizaje interactivo y el trabajo en proyectos a través de la aplicación del libro digital interactivo en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura a la vez que interpretar como influye en los participantes. Para ello combinan los procedimientos de ambos enfoques a la vez incluyen el análisis holístico.

2.8 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

2.8.1 Métodos teóricos

- **Histórico – lógico:** con el objetivo de determinar la evolución histórica del objeto de estudio en cuestión, el comportamiento histórico de la inserción de las herramientas digitales en la enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura en la educación básica. Se caracteriza el desempeño del docente y los estudiantes, así como las direcciones del uso de lo digital educativo y en particular de los libros digitales interactivos en el ámbito nacional e internacional y su aplicación en la escuela.
- **Análisis – síntesis:** durante todo el proceso de investigación para estudiar y analizar cómo se fundamentan y se aplican las teorías sociocríticas durante el empleo del Libro digital interactivo en el proceso pedagógico. Analizar el comportamiento e influencia del

empleo de las herramientas digitales en la enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura en los sujetos. Además, para procesar y determinar los fundamentos teóricos metodológicos de la propuesta y también para el análisis de lo que se obtuvo en el empleo de la nueva estrategia tecnológica.

- **Enfoque de Sistema:** con el objetivo de analizar con enfoque de sistema el proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura, que permita la determinación de los elementos o componentes que integran la estructura de contenido del libro digital y las actividades interactivas necesarias en cada uno de sus temas para alcanzar sus objetivos.

2.8.2. Métodos empíricos

- **Observación:** La observación directa fue en el aula de la institución a los protagonistas durante clases, empleando guías y registros anecdóticos con la finalidad de descubrir la metodología que se emplea en los ambientes educativos con los estudiantes en séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Ciudad de Ariel”.
- **Entrevistas:**
 - **Grupal:** a los docentes con el objetivo de comprobar el conocimiento y la autovaloración acerca de la Lengua y Literatura y del empleo de las herramientas digitales educativas para enriquecer la estrategia docente.
 - **Individual:** a directivos de la escuela, responsables de disciplina, para conocer y precisar acerca de las acciones de superación desarrolladas con los docentes y en los medios que emplean diariamente.
- **Encuestas:**
 1. A los docentes, con el objetivo de conocer el dominio de las herramientas digitales educativas y su aplicación en las actividades docentes y extradocentes.

2. A los estudiantes, con el objetivo de conocer cómo valoran la actitud de sus docentes con el uso de los recursos en sus clases.
- **Estudio Documental:** Revisión de documentos y contenidos que brindan al investigador estudiar el medio con sus debilidades y fortalezas y así poder realizar la respectiva estimación, elección y resumen sobre el contenido analizado.
 - **Talleres de socialización:** para socializar la efectividad de la consecuencia científica del proyecto investigado.
 - **Ejemplificación:** para valorar la posible efectividad del libro digital interactivo con su introducción en la práctica.

2.8.3. Métodos estadísticos

- **Análisis Descriptivo:** para constatar el estado actual del problema estudiado durante el diagnóstico y explicar las relaciones entre la calidad de la formación de los estudiantes en Lengua y Literatura y niveles de empleo de un libro digital interactivo en el contexto donde se realizó la investigación.

2.9. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Sobre el estado actual del problema estudiado y sus causas se aplicaron los siguientes instrumentos:

- Encuestas en línea a los estudiantes referente a la tecnología que se emplea y el dominio del contenido en Lengua y Literatura,
- Entrevista grupal a los docentes sobre sus valoraciones sobre el problema estudiado,
- Guía de observación grupal sobre el estado actual del problema que se estudia,
- Análisis documental de las investigaciones relacionadas con el problema estudiado.

Diseño y evaluación del libro digital interactivo

- Lista de cotejo para el diseño del Libro digital interactivo
- Instrumento de evaluación del libro digital interactivo (Encuesta)
- Juicio de expertos en la valoración de la pertinencia teórica de la investigación, validez y

confiabilidad del instrumento de evaluación

- Taller de socialización

Valoración de la capacidad de la utilización del libro digital interactivo

- Proyectos. Evidencias documentales del éxito de las tareas realizadas por medio del libro digital interactivo

- Ejemplificación. Para demostrar el cambio de actitud de los estudiantes hacia los temas de Lengua y Literatura mediante una prueba de hipótesis.

2.10. Delimitación de la población y la muestra

Población y muestra

En la institución educativa “Ciudad de Ariel” se encuentra un comprendido de 42 estudiantes en el séptimo año de Educación Básica Media del paralelo “A”, comprende además 5 docentes lo que integra una población de 47 participantes en esta investigación.

Cuando la población es pequeña, por debajo de cien sujetos la muestra debe ser igual al total de sujetos. La muestra es no probabilística, debido a que los investigadores analizaron el grupo a seleccionar. Según (Canal, 2006) permite distinguir un pequeño grupo con opiniones críticas en lugar de hacerlo de forma incierta.

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

Estadística descriptiva para demostrar el estado actual del problema y sus causales. Igualmente se emplea la estadística descriptiva en el análisis de los criterios de los profesionales expertos para evaluar la oportunidad del Libro digital propuesto y en el taller de socialización.

En la valoración de la efectividad del implemento de la apreciación del libro digital se utilizó el criterio de especialistas. En la valoración de estos criterios se empleó el método Lawsher para determinar la razón de validez y Kunder y Richardson (KR20) para determinar la confiabilidad del instrumento de evaluación. (ANEXOS V y VI)

2.12. Estrategia investigativa o proceder metodológico general. Se describe el contenido de las siguientes etapas

- **Etapas de diagnóstico**

Se realizó la indagación a los estratos (estudiantes y profesores) de la Unidad Educativa “Ciudad de Ariel” en Guayaquil, así con este procedimiento e instrumentos empleados se pudo conocer las necesidades que tiene el alumnado junto con el personal docente por ser lo primordial en el análisis de la investigación diseñada en este proyecto.

La población de estudiantes es de 42 estudiantes del séptimo grado y 5 docentes para lograr obtener la información (respuesta) y detectar lo que hace falta en la preparación de los estudiantes y preferencias de los docentes, esto permite conocer hasta dónde han manejado las TIC.

- **Etapas de modelación de la propuesta**

A continuación, se presenta un boceto del libro digital interactivo en la asignatura de Lengua Literatura que consta con un plan analítico de trabajo detallado a continuación junto con el contenido académico.

Unidad 1: Narrar y escribir

- El mito y la leyenda
- El cuento popular
- Narración Oral: La leyenda
- Funciones de la Lengua Escrita
- El sustantivo y el adjetivo
- El texto argumentativo

Unidad 2: Vidas de una novela

- La novela
- El circuito de la comunicación.
- Modismos y regionalismos.
- El diptongo, el triptongo y el hiato.
- Uso de los conectores en un texto
- El anuncio publicitario

De acuerdo con la estructura del libro digital, va a estar compuesto por contenidos hipermedia, trabajos que incentiven la cooperación estudiantil, videos que permitan mejorar un aprendizaje cognitivo en el aula de séptimo de básica. Sus actividades comprenden orientación de realización con diversos proyectos a partir de la utilización del libro interactivo.

- **Etapa de validación de los efectos desarrollados en la investigación**

Se comprueba con el criterio de especialistas la pertinencia teórica del libro digital interactivo, en este momento es posible mejorar la estructura y funciones del libro digital a través de las sugerencias y criterios de los especialistas. Participan en este momento los docentes en un taller de socialización en el que pueden opinar y hacer sugerencias al libro digital interactivo.

Luego se introduce el libro digital interactivo en la práctica educativa. Para esta validación se efectuó una clase que sirve de ejemplificación y comprueba el efecto del empleo del LDI entre los estudiantes. De forma general puede constituir una evidencia de la posible efectividad de su empleo en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

2.13. El análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial se presenta en este epígrafe

El diagnóstico del presente estudio se llevó a cabo en la Unidad Educativa Ciudad de Ariel en séptimo año, con el propósito analizar la situación problemática de la indagación investigativa.

2.14. Objetivos del diagnóstico

- Diagnosticar las etapas de aprendizaje de cada alumno en relación a la educación que poseen en el área mencionada.
- Conocer y caracterizar la metodología de trabajo, las actitudes y la contextualización la situación de aprendizaje de Lengua y Literatura con la utilización de herramientas digitales en los docentes y estudiantes de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa Ciudad de Ariel.

2.15. Descripción de la Muestra

Se tomó como población a 9 maestros y 593 estudiantes de la Unidad Educativa Ciudad de Ariel y como muestra, a los 5 docentes correspondientes al área de Lengua y Literatura y los 42 estudiantes del séptimo año de Educación Básica.

2.16. Indicadores

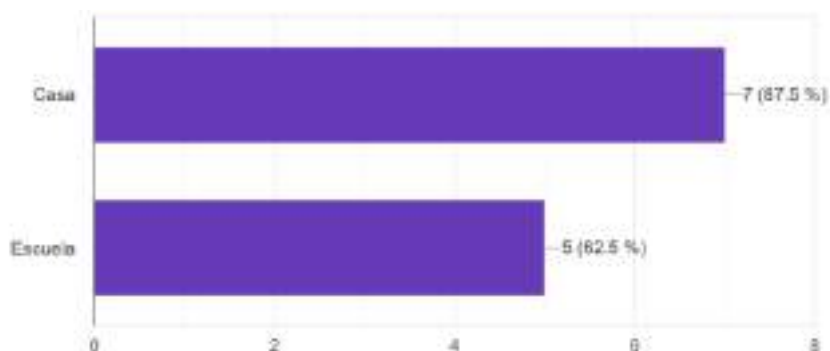
Los indicadores que se establecieron para efectuar el diagnóstico fueron los siguientes:

1. El empleo de la tecnología digital en el entorno educativo, entre los estudiantes y docentes.
2. Dominio en Lengua y Literatura por parte de los estudiantes de séptimo año.
3. Barreras para el empleo de la tecnología digital en Lengua y Literatura.
4. Actitudes y comportamientos de estudiantes y docentes sobre el empleo de la tecnología digital y del libro digital interactivo en el mejoramiento del aprendizaje en Lengua y Literatura.

2.17. Descripción de los resultados de cada instrumento aplicado

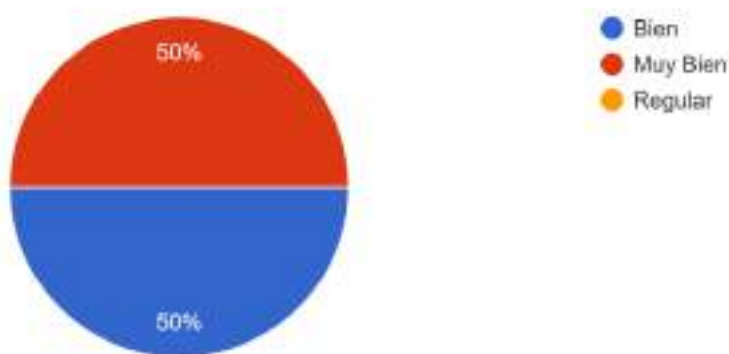
Sobre el acceso a internet el diagnóstico revela que el 87,5% de los maestros tienen acceso a internet desde casa, el 62,5% a través de la Unidad Educativa. Esto evidencia que la casa es la principal vía para poder acceder a la navegación por internet.

Figura 1. Acceso a Internet



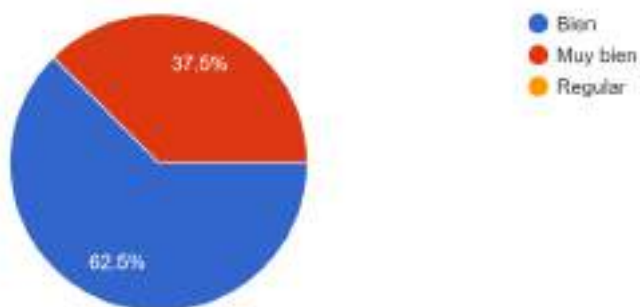
Sobre su experiencia en la navegación en internet el diagnóstico revela que el 50% de los maestros indican que la navegación de internet es muy buena, mientras el otro 50% indican que es buena la navegación en internet. Esto evidencia que la navegación puede variar de acuerdo a la empresa que presta el servicio.

Figura 2. Experiencia en la Navegación de Internet



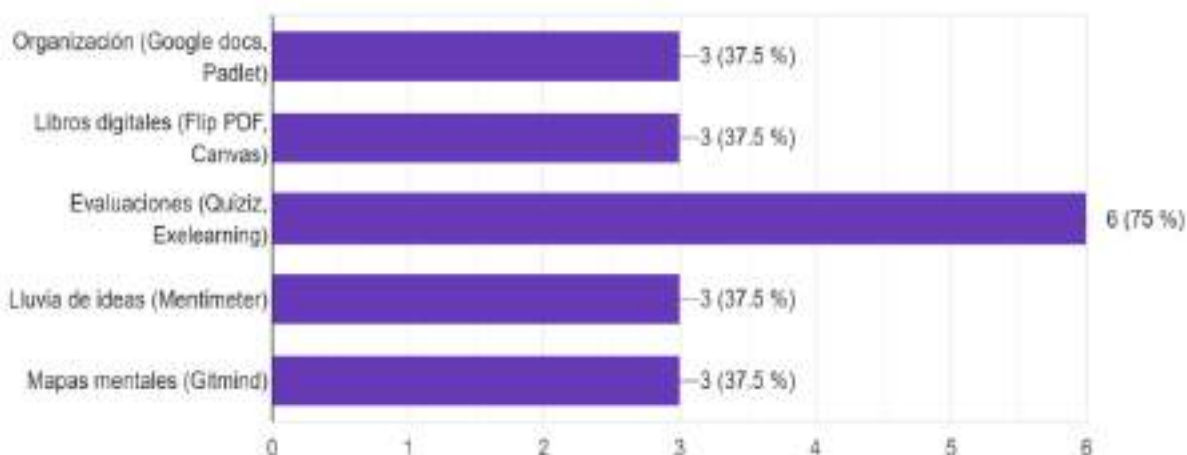
Sobre cómo valoran su experiencia con el uso de internet en la asignatura de lengua y literatura el diagnóstico revela que 37,5% valora su experiencia como muy buena, mientras el 62,5% indican que ha sido buena. Esto permite evidenciar que muchos de los docentes no imparten sus clases con ayuda de la tecnología.

Figura 3. *Experiencia del Uso del Internet en la Asignatura de Lengua y Literatura*



Sobre qué tipo de recursos ha empleado en sus actividades escolares el diagnostico revela que el 37,5% utiliza Google, Padlet el 37,5% libros digitales en PDF o Canva, el 75% han realizado evaluaciones en Quizziz o Exelearning, el 37,5 han utilizado la lluvia de ideas de Mentimeter y el 37,5% mapas mentales en Gitmind. Esto permite evidenciar que el recurso más utilizado por los docentes son los Quizziz o Exelearning.

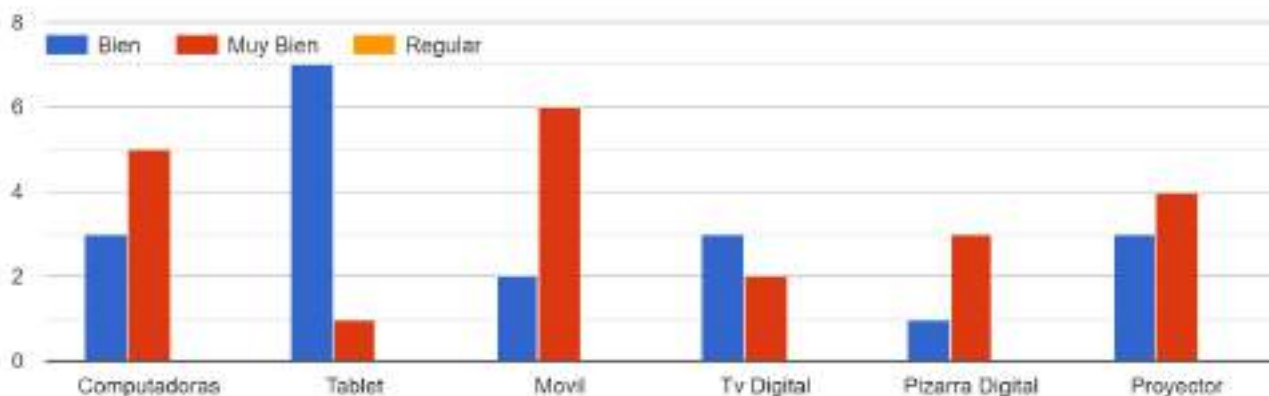
Figura 4. *Recursos Empleados en sus Actividades Escolares*



Sobre el dominio de los instrumentos digitales el diagnostico revela que un 37,5% indica que dominan bien la computadora mientras que el 62,5% domina muy bien la computadora, el 12,5%

indican que domina bien la Tablet y el 87,5% domina muy bien el uso de la Tablet, mientras un 75% domina muy bien su móvil, por lo tanto un 25% domina su celular como instrumento digital y un 75% lo domina muy bien el celular como instrumento, por lo tanto que un 37,5% domina bien la TV digital y un 25% indicó que bien, un 12,5% indica que domina bien el uso de pizarra digital y un 37,5% domina muy bien el celular, mientras un 37,5% indico el dominio del proyector como instrumento para dar sus clases y un 50% indico que domina muy bien el proyecto. Esto permite evidenciar la mayoría de los docentes pueden dominar una computadora o Tablet como instrumento para impartir sus clases.

Figura 5. *Dominio de Instrumentos Digitales*



2.18. Analizar los resultados de los sujetos estudiados para buscar las causas del problema de investigación

Todo lo analizado hasta el momento permite evidenciar en primer lugar que la institución cuenta con los suficientes recursos tecnológicos para la implementación y utilización de herramientas digitales en las aulas de clase, además, la mayor parte de los docentes utiliza la computadora o dispositivos móviles para la búsqueda de información, proyección de videos y demás herramientas que les permiten impartir sus clases; sin embargo, no aplican estrategias de aprendizaje interactivas en el área de Lengua y Literatura que les permita a los estudiantes

mejorar su aprendizaje, es decir, no relacionan los contenidos con diversas herramientas digitales ocasionado de esta forma falta de interés por la asignatura y dificultad en diferentes unidades, en consecuencia, el bajo rendimiento académico en la mayoría de estudiantes.

Las causas de esta problemática institucional se deben a que la mayoría de los docentes desconocen el beneficio de la aplicación de las herramientas digitales actuales, por lo general solo dominan las herramientas ofimáticas. Rechazan la superación y el estudio constante que demandan las herramientas digitales emergentes en su ámbito laboral; por consiguiente, desarrollan sus clases de forma monótona, tradicional y cómoda pues demandan escaso esfuerzo.

De modo que, para contribuir con esta necesidad se ha planteado la implementación de un libro digital, puesto que las encuestas realizadas a los estudiantes han permitido constatar que manejan con facilidad la tecnología y a su vez tienen diferentes puntos de acceso cercanos a la misma lo que favorece la implementación de herramientas digitales en la institución.

Por lo tanto, el fin de la utilización de este libro digital es que los docentes con ayuda de actividades interactivas fomenten en las actividades del área de Lengua y Literatura el trabajo colaborativo entre estudiantes, aprendizaje autónomo y a su vez aumente el pensamiento crítico y reflexivo en la producción de textos.

CAPÍTULO III: Modelación de la propuesta

3.1 Fundamentación

El proyecto para elaborar el libro digital interactivo se desarrolló en la Unidad Educativa Ciudad de Ariel, se fundamentó en la investigación y aplicación de algunos instrumentos de diagnóstico que permitieron verificar la existencia de insuficiencias en el aprendizaje de la Lengua y Literatura debido a las limitaciones en el conocimiento de herramientas digitales por parte de los docentes.

Además, se investigó las teorías del aprendizaje que argumentan la utilización de las herramientas digitales educativas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y se comprobó los antecedentes de investigaciones y experiencias pedagógicas similares en el ámbito internacional y ecuatoriano.

De todo este estudio se considera esencial, como fundamentos de la propuesta los siguientes elementos:

- Los criterios de Torrego (2012) que considera que el empleo de las tecnologías digitales educativas en el área de Lengua y Literatura deben aprovechar las potencialidades de su aprendizaje interactivo y de lograr un mayor acceso al conocimiento.
- Las ideas de (Cruzatty et al., 2022) para el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, desde el constructivismo social llama a usar las herramientas digitales para fomentar el trabajo en equipo, aprendizaje cooperativo y el aprendizaje interactivo.

El modelo de (Ordoñez et al., 2020) para diseñar libros digitales interactivos basados en la integración de los aspectos del diseño didáctico, tecnológico y gráfico.

3.2 Metodología para elaborar la propuesta

Para la elaboración del diseño del libro digital interactivo se empleó como método el enfoque de sistema. La propuesta interrelaciona todas sus partes y las acciones que propone para lograr los objetivos. Este método permite diseñar el libro digital interactivo como un sistema. Además,

se asumió la metodología para la elaboración de libros digitales interactivos propuesta por (Ordoñez et al., 2020), que propone tres etapas para su construcción: diseño didáctico, diseño informático y diseño gráfico.

3.2.1 Etapa 1: Diseño didáctico

Los docentes como expertos del tema elaboran un proyecto pedagógico del libro interactivo y donde realizan los siguientes aportes:

- 1. Formulación de los objetivos:** que se desea obtener con el libro digital interactivo, en el PEA de la asignatura de Lengua y Literatura, se describen en términos de aprendizaje, siempre en beneficio del estudiante.
- 2. Estructuración de la información:** se estructura el contenido digital interactivo para separar los niveles de complejidad e interactividad, que define su lugar. Se organizan los temas que se trataran en el libro digital para cumplir con los objetivos.
- 3. Selección de recursos abiertos:** se busca y selecciona el contenido de preferencia abierto o gratuito. Debe de ser de carácter multimedios lo que garantiza el acceso a los más variados estilos de aprendizaje. Debe respetarse los derechos de los autores sin importar su formato.
- 4. Elaboración de actividades de aprendizaje:** el proyecto de las actividades debe permitir el entendimiento y aprovechamiento de los contenidos. Se producen a partir del movimiento en torno a niveles de aprovechamiento (nivel aplicativo y nivel creativo) del discernimiento, las destrezas y los modos de actuación.
- 5. Evaluación del libro:** la comprobación del libro digital interactivo permitirá reforzar el proceso de productividad con el objeto de elaborar propuestas que incrementen el

rendimiento académico, esto deberá verse plasmado en el contenido digital interactivo, en la selección de los recursos, entre otros.

6. Orientaciones para el uso didáctico del libro digital: permitirá al docente organizar las actividades interactivas en relación con el PEA. Además, consentirá las técnicas o métodos empleados y a su vez rediseñará estrategias de aprendizaje en las que se planteen actividades individuales o grupales, se deberán desarrollar en el mismo libro digital por el estudiante.

3.2.2 Etapa II: Diseño informático

Al realizar el libro digital interactivo, se debe de tener en cuenta que en la actualidad existen herramientas digitales de creación de contenidos que permiten a los docentes y estudiantes elaborar recursos digitales sin ser expertos en programación. Los docentes realizaran las siguientes actividades.

1. Selección de tecnología: recopilación de las herramientas que se utilizan para la producción del libro digital. Delimitar de los requisitos: el programa debe ser idóneo de realizar por los docentes o estudiantes.

2. Se siguen las instrucciones del programa: el objetivo es para el diseño de interfaz de usuario, el diseño de las ventanas, los organizadores gráficos, el tamaño de la fuente, organización de las actividades y recursos a emplearse, diseño de videos, animación sonido, entre otros. Luego, implementar las funcionalidades: transformar las actividades planificadas, empleando las diferentes aplicaciones digitales.

3. Documentación técnica: se deberá elaborar un guion de usuario donde abarque el contenido general del libro digital, de tal forma que los docentes optimicen el tiempo y lo utilicen de forma adecuada en la asignatura de Lengua y Literatura.

3.2.3 Etapa III Diseño Gráfico

Los responsables de la elaboración del libro digital deben considerar los siguientes aspectos:

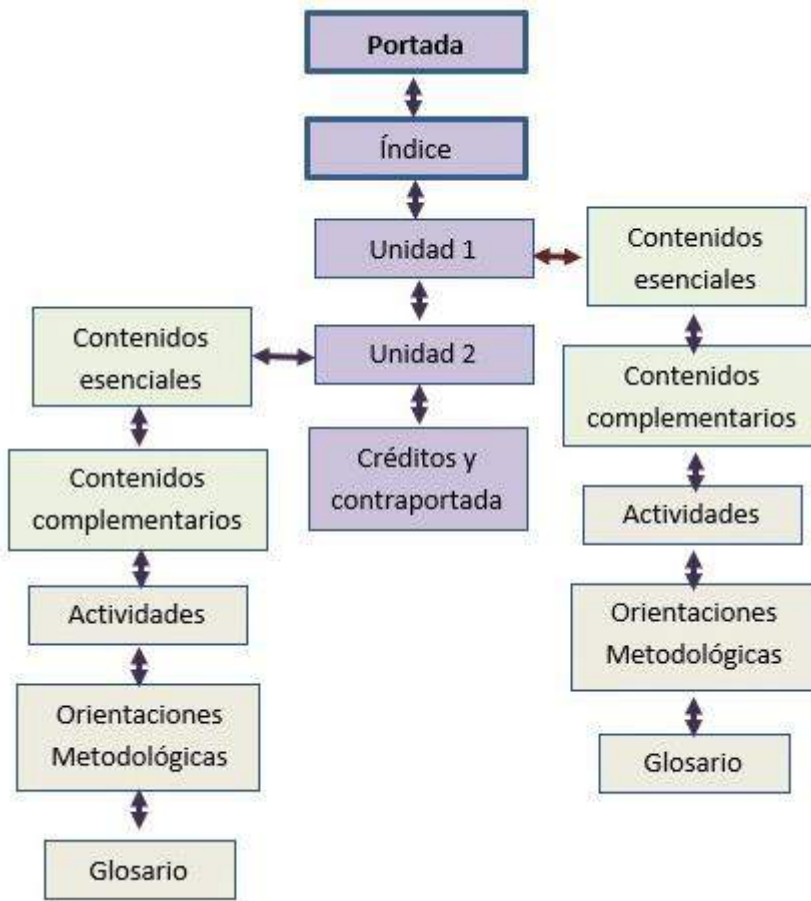
1. **Determinar la legibilidad de la información:** la información debe ser organizada de forma metódica y óptima, para no abrumar a los estudiantes, las indicaciones de las actividades deberán ser claras y precisas de forma que el estudiante pueda comprender al leerlas una o dos veces.
2. **Diseño de portada:** la presentación deberá llamar la atención de los estudiantes que utilicen el libro digital, el contenido de igual forma debe estar presentado con gráficos y temáticas de acuerdo a la edad de los estudiantes.
3. **Creación de imágenes de calidad:** las imágenes deben ser seleccionadas anteriormente para evitar inconvenientes como baja resolución o contraste y cambios en los contenidos planteados con anterioridad.

3.3 Herramientas

Existe varias herramientas digitales educativas que los docentes pueden emplear en la institución sin costo alguno y con mayor facilidad dado que las mismas se puede acceder desde cualquier dispositivo u ordenador con conexión a internet y además se pueden trabajar en equipo mediante un enlace compartido. Entre las herramientas digitales de creación de contenidos se seleccionó Canva.

Esta herramienta se utiliza para el diseño visual, permite a docentes y estudiantes emplearla de forma eficiente. Además, utiliza variadas plantillas prediseñadas, iconos gratuitos, pegatinas e insignias que contribuyen a lograr recursos digitales de gran calidad (Gehred, 2020). Para el diseño de las diversas actividades interactivas se utilizarán varias herramientas que posibilitan su creación e interrelación con otros recursos educativos. Entre estas herramientas se emplearán: Genially, Edpuzzle, Quizziz, Mentimeter entre otras.

Figura 6. Diagrama del proyecto educativo



3.4 Objetivo general de la propuesta

Elaborar un libro digital interactivo con la herramienta digital Canva para contribuir a mejorar a través del trabajo en proyectos la enseñanza de Lengua y Literatura en el contexto estudiantil del séptimo año.

3.5 Etapas del Diseño Libro Interactivo Digital

3.5.1 Etapa 1 Diseño pedagógico

Objetivo de esta etapa: Establecer la organización de los temas y tareas del libro digital interactivo para alcanzar el aprendizaje significativo de los estudiantes de séptimo de básica de la asignatura de Lengua y Literatura.

Unidad 1 Narrar y escribir

Objetivo: Redactar textos narrativos, explicativos y formativos que mejoran la relación expresiva para dialogar y aumentar el razonamiento cognitivo.

1.1 El mito y la leyenda

Objetivo: Distinguir las características que le dan el significado a los relatos escritos.

Contenidos esenciales: El contenido de este tema es **La leyenda y el mito, su conceptualización, particularidades junto con su ejemplificación**. Es un video del canal de YouTube llamado Linguófilos. Puede consultarlo en https://www.youtube.com/watch?v=iu_TZ9eMgkQ.

Contenidos complementarios: Desde la sección **Ver y escuchar** se puede acceder a los siguientes contenidos:

- **El mito de Aracne y Atenea: El mito de la Arrogancia.** Es un video del canal de Mitología. en el siguiente enlace de YouTube, <https://youtu.be/9Pbgnld-EsM?si=3SnmB-YengqISAHL>
- **La calzada de los gigantes.** Es un video sobre una leyenda que habla de lo que acontecido en un lugar de Irlanda del Norte y que se conoce como la Calzada del Gigante. Enlace en el canal de MARC STORIES: https://youtu.be/SEFvcq7Vc0A?si=o_BOmzwV9VLbTLG-

Actividades diversas:

1. Desde esta sección se accede a varias preguntas elaboradas en Liveworksheets sobre el mito de Aracne y Atenea en el siguiente enlace <https://www.liveworksheets.com/w/es/comunicacion-y-lenguaje/854732>.

2. Se accede a preguntas sobre aspectos de la leyenda en Quizziz https://quizizz.com/admin/quiz/64ea4207e6f95c059032e9dc?source=quiz_share.

3. Una actividad que se orienta a reconocer las diferencias del mito y la leyenda, fue elaborada en Wordwall <https://wordwall.net/es/resource/4622762/diferencia-entre-mito-y-leyenda>

Orientaciones metodológicas: Después de observar los videos y escuchar la explicación del docente ingresar en los siguientes enlaces para reforzar y consolidar el contenido.

1.2 Cuento popular

Objetivo: Distinguir las características que le dan el significado a los relatos escritos.

Contenidos esenciales: Presentación en Prezi de Portillo, B (2012), titulada: El cuento. Se trata la conceptualización del cuento popular y sus características. En: <https://prezi.com/bsxc8lwnbqny/presentacion-el-cuento/>

Contenidos complementarios: Reconocer la estructura y concepto del cuento en el enlace del Quizziz.

https://quizizz.com/admin/quiz/64ea4704e6f95c81be32ed0d?source=quiz_share

Actividades diversas: Para reconocer los elementos característicos del cuento popular, se propone resolver un cuestionario con preguntas diversas apoyada en fragmentos de un audiovisual sobre el cuento de Ana Paola. <https://edpuzzle.com/media/6354c77b68fead40e70c0846>

Orientaciones metodológicas: Después de observar los videos y escuchar la explicación del docente ingresar en los siguientes enlaces para reforzar y consolidar el contenido.

1.3 Narración oral: la Leyenda

Objetivo: Expresar mediante la participación comunicativa, establecer disertaciones siguiendo las normativas literarias con un glosario preciso a los escenarios presentados.

Contenidos esenciales: Observar la presentación sobre los pasos para narrar una leyenda y los aspectos esenciales de la estructura de leyenda en Quizlet

<https://quizlet.com/817984559/contar-una-leyenda-flash-cards/>

Contenidos complementarios: Se trata de una ficha interactiva para crear una leyenda a partir de la estructura de esta. Elaborada en Liveworksheet en:

<https://www.liveworksheets.com/es/w/es/lengua-castellana/2293450>

Actividades diversas: Es un crucigrama que trata sobre los elementos necesarios para la escritura y narración de la leyenda. Fue elaborada en Educaplay.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1121591-la_leyenda.html

Orientaciones metodológicas: Después de observar las fichas en Quizlet y escuchar la explicación del docente ingresar en los siguientes enlaces para reforzar y consolidar el contenido.

1.4 Funciones en la lengua escrita

Objetivo: Intervenir en lugares comunicativos en variados contextos que muestren las funciones de la escritura como principal medio cultural.

Contenidos esenciales: Trata de una presentación que tiene por título Funciones del lenguaje. Puede incluirse un texto escrito sobre el tema

Contenidos complementarios: Son hojas de ejercicios diversos o fichas interactivas sobre las tareas del idioma elaboradas en Liveworksheet.

<https://www.liveworksheets.com/w/es/lengua-espanola/1014966> .

Actividades diversas: Para conocer y expresar la importancia de las funciones que desempeña el lenguaje realizar la siguiente actividad en el Quizizz

https://quizizz.com/admin/quiz/5f2b630e9dc77f001cf91d55?source=quiz_share

Orientaciones metodológicas: Después de observar la presentación e interactuar con el docente ingresar en los siguientes enlaces para reforzar y consolidar el contenido.

1.5 El sustantivo y adjetivo

Objetivo: Manifiestar sus pensamientos con claridad e integrar a los textos escritos a la variedad de formas gramaticales.

Contenidos esenciales: Analizar las tarjetas de presentación sobre la definición del sustantivo y el adjetivo en Quizlet <https://quizlet.com/pr/430083467/que-es-el-sustantivo-flash-cards/>

Contenidos complementarios: Indagar y distinguir la funcionalidad del sustantivo y adjetivo en la oración, resolver las siguientes actividades del sustantivo en Liveworksheet <https://www.liveworksheets.com/w/es/lengua-y-literatura/407264> y del adjetivo en Wordwall <https://wordwall.net/es/resource/44874062/adjetivo>

Actividades diversas: Clasificar y comparar el sustantivo con el adjetivo mediante la actividad en Wordwall <https://wordwall.net/es/resource/12992420/reconocer-sustantivos-y-adjetivos>

Orientaciones metodológicas: Después de observar y comparar las fichas de Quizlet y la explicación del docente ingresar en los siguientes enlaces para reforzar y consolidar el contenido.

1.6 Texto argumentativo

Objetivo: Examinar los datos recopilados con la utilización de diversos diseños gráficos.

Contenidos esenciales: Observar el siguiente video, identificar que es un texto argumentativo y explicar sus elementos en Edpuzzle <https://edpuzzle.com/media/60ac67ac5d8448412d0a7a7e>

Contenidos complementarios: Analizar, determinar e identificar la disposición y los tipos de textos argumentativos en Quizlet <https://quizlet.com/mx/420885360/texto-argumentativo-flash-cards/>

Actividades diversas: Analizar e identificar los elementos de los textos argumentativos en el enlace de Liveworksheet <https://www.liveworksheets.com/w/es/compreension-y-expresion-del-lenguaje/327807>

Orientaciones metodológicas: Después de observar el video en Edpuzzle y resolver el cuestionario, ingrese a los enlaces y realice las actividades para reforzar y consolidar el contenido.

Unidad 2 Vida de novelas

Objetivo: Emplear las actividades con el uso de tecnologías informativas como espacios comunicativos, de estudio y potenciación de los conocimientos.

2.1 La novela

Objetivo: Identificar en los textos escritos las particularidades que permiten entender los mismos.

Contenidos esenciales: Observar, leer e interactuar con el docente la siguiente diapositiva sobre la novela y sus características en Slideplayer <https://slideplayer.es/slide/5432643/>

Contenidos complementarios: Identificar la estructura de la novela y conceptualizar sus elementos en Liveworksheet <https://www.liveworksheets.com/w/es/espanol-como-lengua-extranjera-ele/1632992>.

Actividades diversas: Interiorizar y explicar los aspectos característicos de la novela con la ayuda de Educaplay https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11561963-la_novela.html

Orientaciones metodológicas: Después de observar las diapositivas de la novela y sus características en Slideplayer, ingrese a los enlaces y realice las actividades para reforzar y consolidar el contenido.

2.2 El circuito de la comunicación

Objetivo: Implicarse en situaciones en las que se demuestren la correcta escritura como bien cultural.

Contenidos esenciales: Observar la siguiente presentación sobre los circuitos de la comunicación, elementos, tipos y analizar cómo funciona el circuito de la comunicación en Slideshare <https://es.slideshare.net/juliomendoza50364592/la-comunicacin-33456409>

Contenidos complementarios: Analizar, reconocer los elementos de la comunicación en Quizlet <https://quizlet.com/mx/528248936/circuito-de-la-comunicacion-flash-cards/>.

Actividades diversas: Observar y distinguir los componentes de la literatura en Liveworksheet <https://www.liveworksheets.com/w/es/lengua-y-literatura/1719793>.

Orientaciones metodológicas: Después de observar las diapositivas del circuito de la comunicación, características y elementos en Slideshare, ingrese a los enlaces y realice las actividades para reforzar y consolidar el contenido.

2.3 Modismos y regionalismos

Objetivo: Utilizar los saberes gramaticales en la interpretación y discernimiento de textos.

Contenidos esenciales: Observar y leer diferentes textos con modismos y regionalismos, reconocer sus diferencias en Prezi https://prezi.com/8wmuzi-xds_c/modismos-y-regionalismos/

Contenidos complementarios: Interpretar el significado de un modismo y de un regionalismo para relacionarlo con el diario vivir en Educaplay https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6193393-modismos_y_regionalismos.html

Actividades diversas: Diferenciar y clasificar las diferentes expresiones en modismo y regionalismo en Wordwall <https://wordwall.net/es/resource/6778890/modismos-20>, <https://wordwall.net/es/resource/15558567/regionalismos>

Orientaciones metodológicas: Después de observar las diapositivas de los Modismos y Regionalismos, analizando ejemplos en Prezi, ingrese a los enlaces y realice las actividades para reforzar y consolidar el contenido.

2.4 El diptongo, el triptongo y el hiato

Objetivo: Transmitir pensamientos mediante la correcta utilización de reglas ortográficas.

Contenidos esenciales: Observar la definición del Diptongo, Triptongo y el Hiato, analizar diferentes ejemplos y reconocer sus diferencias en Edpuzzle <https://edpuzzle.com/media/63fca7e63a0552415d4da2b2>.

Contenidos complementarios: Leer, separar y clasificar diferentes palabras en diptongo, triptongo y hiato en Liveworksheet <https://www.liveworksheets.com/w/es/lengua-castellana/47140>, <https://www.liveworksheets.com/w/es/lengua-castellana/589705>.

Actividades diversas: Diferenciar y explicar el diptongo, triptongo y hiato en Quizziz https://quizziz.com/admin/presentation/63d937454af249001dd2afd5?source=lesson_share.

Orientaciones metodológicas: Leer y reconocer las diferentes palabras presentadas, diferenciar cada una de ellas, realizar las actividades en los diferentes enlaces.

2.5 Uso de los conectores en un texto

Objetivo: Estructurar párrafos que tengan sentido y coherencia con el manejo de diferentes conectores.

Contenidos esenciales: Observar el siguiente video y contestar las preguntas planteadas en el siguiente video enlace de YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=0yK64bAjrOw>

Contenidos complementarios: Producir textos escritos de manera correcta seleccionando los diferentes tipos de conectores en los párrafos con la ayuda de Wordwall <https://wordwall.net/es/resource/19678810/manejo-de-conectores>

Actividades diversas: Leer, completar y escribir los conectores planteados en las diferentes oraciones de forma correcta en Liveworksheet <https://www.liveworksheets.com/w/es/lengua-espanola/1865915>.

Orientaciones metodológicas: Seleccionar los tipos de conectores adecuados para la elaboración de textos escritos, realizar las actividades en los diferentes enlaces.

2.6 El anuncio publicitario

Objetivo: Examinar la información obtenida mediante mapas mentales que mejoren la comprensión de la misma.

Contenidos esenciales: Observar el video del anuncio publicitario y su estructura mediante diferentes ejemplos en YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=vh3J1Czrn50>

Contenidos complementarios: Conceptualizar y reconocer los diferentes elementos del anuncio publicitario en el siguiente enlace del Quizziz https://quizziz.com/admin/quiz/5fb48eb11a599a001ba18b81?source=quiz_share

Actividades diversas: Analizar, identificar y seleccionar las partes del anuncio publicitario en Liveworksheet <https://www.liveworksheets.com/w/es/lengua-castellana/849441>.

Orientaciones metodológicas: Reconocer e identificar la estructura de un anuncio publicitario, realizar las diferentes actividades en los siguientes enlaces.

3.5.2 Etapa 2 Diseño informática

Objetivo de esta etapa: Describir como se diseñarán las ventanas de usuario del libro digital interactivo y se le dará funcionalidad a la navegación y a las actividades interactivas para los estudiantes de séptimo de básica en Lengua y Literatura.

La elaboración del libro digital interactivo

Objetivo: Explicar la elaboración del libro digital interactivo en la herramienta Canva y las funciones del resto de las herramientas digitales empleadas en su creación.

Canva: Herramienta digital que permite elaborar diseños de folletos, tarjetas de presentación, infografías y demás opciones que ofrece esta herramienta, a través del uso de imágenes, video, entre otros. Canva presenta las características de accesibilidad al momento de organizar las actividades para los estudiantes y compartir de forma rápida mediante la nube; practicidad debido a las plantillas prediseñadas y editables ahorrando tiempo a los docentes para elaborar su plan didáctico; creatividad al momento de elegir variedad de colores, tipografía de letras, imágenes, etc (Burgos, 2022).

El procedimiento que se empleará para hacer el libro digital es el siguiente:

El procedimiento más rápido es seleccionar Canvas Doc y luego seleccionar en el menú izquierdo Plantillas. Escoger una plantilla de una portada y con ella hacer la del libro digital, a partir de ella se diseñan el resto de las páginas que integraran el libro. (Gráfico 1 y 2)

La plantilla se puede personalizar hasta quedar la portada a su gusto. Luego, copiar esa portada y pegarla en la siguiente página, así se convierte con su modificación el resto de la estructura del libro: índice, introducción, páginas de contenido, créditos y contraportada. Con esta técnica ya se garantiza la coherencia del diseño gráfico del libro.

Durante este proceso ingresar los contenidos, textos, videos, imágenes e iconos necesarios en cada página. Se debe de cuidar que en la página donde se presentaran las actividades interactivas se elija los textos o las imágenes que darán acceso a las páginas donde se encuentre esas actividades. Ello indica que antes de terminar el diseño en Canva, se debe hacer en las herramientas de creación de contenido que seleccione las actividades interactivas o seleccionarlas respetando los derechos de los creadores.

Los procedimientos para hacer las actividades dependen de la herramienta seleccionada o si aprovecha un recurso ya elaborado sobre el tema que le interesa. En el primer caso se recomienda emplear herramientas como Liveworksheet, Quizziz, Word Wall entre otras, que se caracterizan por su escasa complejidad y haber sido creadas para que los docentes y estudiantes elaboren sus actividades.

Una vez agregados los enlaces de las actividades interactivas se puede dotar al libro de navegación entre sus páginas. Se sugiere para facilitar esta funcionalidad del libro, que se elabore un índice de contenido y además que en todas las páginas de contenido se les agregue

un icono del índice. Con ello se puede establecer fácilmente la navegación del índice a el inicio de cada tema y de cada página regresar al índice.

Por último, se guarda el proyecto, seleccione la opción pdf estándar. Si desea convertir el libro digital en un libro de volteo puede hacerlo empleando la herramienta Flipsnack, una herramienta en línea y de libre acceso.

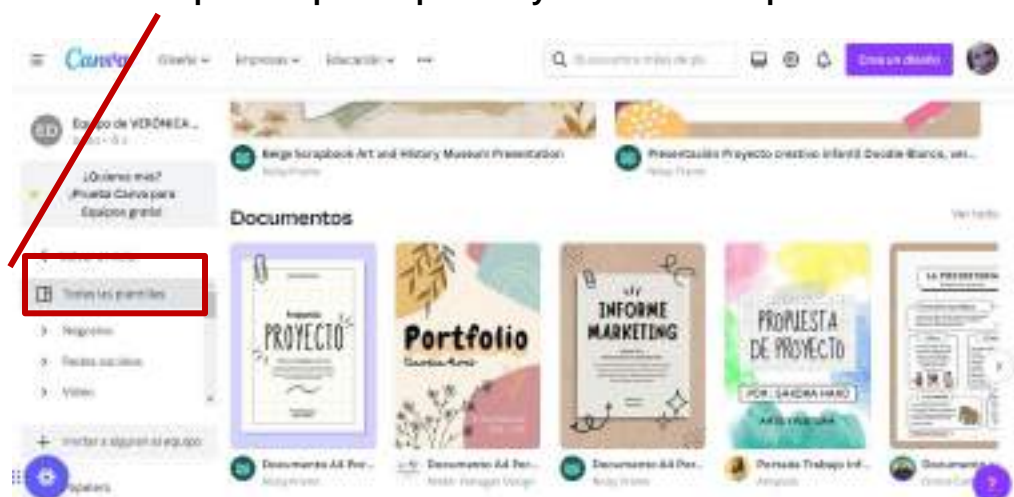
Figura 7. Edición de un EBook en Canva

Para editar el EBook, dar clic en la opción CANVA Docs



Figura 8. Edición de un EBook en Canva

Seleccionar la plantilla para la portada y base de la composición visual del libro digital



3.5.3 Etapa 3 Diseño gráfico

Objetivo de esta etapa: Determinar la presentación visual del libro digital interactivo para alcanzar sus objetivos.

Diseño de la portada y contraportada en Canva puede determinar las principales características de la presentación visual del proyecto. Se debe tener en cuenta la edad e intereses de los estudiantes.

Figura 9. Portada e Índice del Libro Interactivo Digital



A partir la plantilla escogida para la portada se puede seleccionar la paleta de colores de todo el proyecto, la infografía que se empleará, el tipo de iconos y el carácter de las imágenes que se usaran.

Figura 10. Contenido del Libro Interactivo Digital



Si emplea imágenes y cualquier elemento no disponible en Canva puede buscarlo o hacerlo y luego subirlo al espacio de trabajo.

Canva posee muchas facilidades para el diseño visual, sin embargo, debe tenerse presente y respetar los derechos de autor en el diseño gráfico. Las imágenes suelen tener restricciones para su empleo.

3.6 Validación de la propuesta

Para validar el diseño del libro digital interactivo se empleará el Criterio de especialistas o expertos y un taller de socialización donde tanto especialistas como docentes y directivos puede valorar la calidad de la propuesta.

- **Validación teórica**

Para realizar la validación teórica de la propuesta primero se seleccionaron los especialistas que participarían en esta valoración. Como indicadores de esta selección se empleó los siguientes:

- Experiencia de trabajo en la educación o la tecnología
- Si se considera experto en el tema
- Disponibilidad para hacer la evaluación

A partir de estos criterios se determinó la participación de 10 especialistas, 5 relacionados con las tecnologías digitales y el resto con los temas de Lengua y Literatura.

Para realizar la evaluación del diseño de libro digital interactivo se elaboró un instrumento de evaluación que se basó en el modelo propuesto por (Briceño y Romero, 2011) en los indicadores de la variable independiente.

Para realizar la evaluación del libro digital propuesto con el instrumento elaborado se determinó que era necesario constatar la validez de este instrumento. Los especialistas valorarían la validez de este instrumento a partir del método de Lawsher. Eso significa que deben

valorar si cada ítem evaluado es: esencial, útil pero no esencial y no necesario para cuantificar

la valoración de los jueces se empleó la fórmula $CVR = \frac{Ne-N/2}{N/2}$.

CRV: Razón de la validez del contenido

N: Número de expertos

Ne: Número de expertos que marcan esencial

Con esta fórmula se determina la validez de cada ítem del contenido a evaluar, su resultado se compara con la tabla de razón de validez de Lawsher.

Tabla 3. Validación de Expertos

Número de expertos	Valor mínimo
5	0,99
6	0,99
7	0,99
8	0,85
9	0,78
10	0,62
11	0,59

Nota: Esta tabla muestra la validez de expertos con el método de Lawsher

Al aplicar la fórmula los ítems que no alcanzan el valor mínimo deben ser eliminados o modificados. Aquellos que alcance el valor mínimo son ítems válidos. Están preparados para aplicarles una prueba de confiabilidad.

Los resultados alcanzados en la evaluación, por los especialistas, de la validez de los ítems del instrumento fueron:

Tabla 4. Valoración de los Especialistas sobre la Validez del Instrumento

Validez de los ítems																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
0.6	0.8	1	0.8	0.6	0.6	0.6	0.4	0.4	1	1	0.8	0.6	1	1	0.8	0.6	1	1	1
Diseño didáctico: 0.64						Diseño informático:0,85						Diseño gráfico: 1							
Promedio total: 0,83										Validez: Buena									

Nota: Esta tabla muestra los resultados obtenidos de los especialistas del libro digital interactivo.

Los ítems que no alcanzaron el valor mínimo (0,62) para 10 jueces fueron modificados de acuerdo con las sugerencias de los jueces. Los ítems que obtienen validez fueron sometidos a una prueba de confiabilidad. Los jueces respondieron por la consistencia interna de cada ítem en una escala dicotómica que se llevó a 1 para las respuestas correcta y 0 a la deficiente. Se puede calcular la confiabilidad en este tipo de escala a través de Kunder y Richardson (KR20).

Su fórmula es la siguiente $KR20 = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{Vt - \sum pq}{Vt} \right]$

- K (Número de ítems del instrumento)
- p (Porcentaje de preguntas correctas en cada ítem)
- q (Porcentaje de preguntas incorrectas en cada ítem)
- pq (La sumatoria del porcentaje de correctas por el porcentaje de incorrectas)
- Vt (Varianza total)

El resultado obtenido al calcular la fórmula se compara con la siguiente escala

Tabla 5. Escala de Resultados Obtenidos de través de Kunder y Richardson

Baja	Aceptable	Deficiente
< 0,7	0,7 – 0,9	>0,9

Nota: Esta tabla muestra la escala de valores para calificar el Libro Interactivo Digital

Los resultados de confiabilidad del instrumento fueron los siguientes:

- K (Número de ítems): 20
- pq (Sumatoria del porcentaje de correctas por porcentaje de incorrectas): 1,7
- Vt (Varianza total): 7,5
- KR 20: 0,8

Ello significa un grado de confiabilidad aceptable según la escala utilizada. Estos resultados de la confiabilidad de los ítems del instrumento para la evaluación del libro digital interactivo revelan que existe una buena correspondencia entre los ítems y la parte del diseño del LDI con el que se relaciona. En general el instrumento de evaluación es válido y confiable según los especialistas consultados. El instrumento está en condiciones de evaluar la propuesta. Una vez evaluado el instrumento de evaluación se aplicó a los docentes y especialistas, una en el taller de socialización Ver tabla 6.

- **Taller de socialización**

Se realizó el taller de socialización en la que participaron los especialistas y docentes relacionados con la investigación. En este taller se explicó la estructura y funcionalidades del libro digital interactivo y se presentaron las sugerencias de los especialistas para su perfeccionamiento. Luego se debatió las opiniones expresadas por los participantes. Además, se valoró por los participantes la calidad del diseño del libro digital interactivo. A continuación, se explicita el resultado:

Tabla 6. Resultados de las Encuestas a los Docentes, Directivos y Especialistas

Participantes	Dimensiones	Baja	Media	Alta
Especialistas	Diseño pedagógico	0	2	3
Docentes	Diseño informático	0	1	4
Directivos	Diseño gráfico	0	0	5
TOTAL			3(20%)	12(80%)

Nota: Esta tabla muestra las opiniones realizadas a los participantes del contenido Libro Interactivo Digital.

3.7 Opiniones críticas para perfeccionar la propuesta

- Se debe agregar objetivos en cada tema y las indicaciones más detalladas en el caso de que lo usen estudiantes.
- Si se puede agregar animación en los gráficos llamaría más la atención de los estudiantes y docentes.

Un elemento que favoreció la evaluación y el debate en el taller es la presentación de un prototipo del LDI. El prototipo pudo ser comparado con el Diseño propuesto y constatar el cumplimiento de los aspectos pedagógicos, informáticos y de visualidad propuestos.

3.8 Opiniones favorables a la propuesta

- El diseño es muy bueno, presenta varias actividades interactivas
- El libro digital contiene los contenidos esenciales del área de Lengua y Literatura
- Los gráficos, tipografía y uso de colores están acuerdo a los contenidos propuestos.

La elaboración de este prototipo permitió la organización de su introducción parcial en una clase de Lengua y Literatura a manera de ejemplificación de sus potencialidades en la enseñanza aprendizaje de esta asignatura.

Se aplicó al grupo de muestra. Se escogió el tema número # 1 El Mito y la Leyenda, lo que se trata en el LDI con las actividades de una ficha de lectura en Liveworksheets, un cuestionario en Quizziz, reconocer las diferencias del Mito y la Leyenda en Wordwall. Se buscó aprovechar las actividades de esta combinándola con la orientación de un trabajo de equipos. Además, el objetivo fue constatar las impresiones entre los estudiantes.

Antes de finalizar la clase se aplicó una breve entrevista colectiva para registrar sus impresiones acerca del empleo del LDI a la vez que se comprobaba lo aprendido. La valoración del LDI mostro que el 87, 5 % de los estudiantes le dan 5 puntos y 12,5% le otorgan 4 puntos de una escala de 5 puntos. Además, mostraron su interés por incentivar el empleo de las tecnologías digitales, sugirieron herramientas digitales que ellos emplean en las redes sociales e internet e incluso propusieron acciones en las que los propios estudiantes participaran en la elaboración de libros digitales. En comparación con los resultados observados de las clases durante el diagnóstico inicial la clase apoyada en el LDI elevo la intervención de los sujetos y su motivación en los temas de Lengua y Literatura.

CONCLUSIONES

1. En las condiciones actuales de la educación ecuatoriana es posible fundamentar desde la teoría y la práctica pedagógica para el aprendizaje de la Lengua y la Literatura el empleo del libro digital interactivo. Incluso estudios y artículos nacionales pueden ser referentes para argumentar desde la interactividad, la colaboración o el trabajo en proyectos el uso de la tecnología digital educativa.
2. El estudio realizado pudo determinar que en la región latinoamericana e incluso en el Ecuador son cada vez más frecuente el empleo de la tecnología digital educativa. Sin embargo, en el proceso de formación de Lengua y Literatura se pudo constatar que su aplicación es más lenta, son menos los estudios sobre el tema.
3. El libro digital interactivo a pesar de tener un papel protagónico en numerosos proyectos y estudios educativos en el mundo y América, todavía no se emplea con frecuencia en Ecuador. A partir de estas experiencias se propuso diseñar un libro digital interactivo para motivar al aprendizaje autónomo en los ambientes educativos.
4. El diseño del libro digital interactivo se basa en sus diferencias con el libro físico. La interactividad, la posibilidad de emplear hipermedias, el trabajo en red y en proyectos educativos. Su validación por especialistas, docentes, directivos y estudiantes permitió ajustar la propuesta de LDI a las necesidades de los estudiantes. Además, aporta un instrumento de evaluación. para su diseño y elaboración.
5. El diseño instruccional del LDI permitió su elaboración en Canva, resultó un bien del saber que promueve y estimula porque les permite un aprendizaje significativo, desarrollando habilidades digitales, los estudiantes aprenden jugando.
6. La breve introducción en la práctica educativa esbozo sus potencialidades. La primera es la oportunidad de hacerlos ellos mismos, promoviendo nuevos espacios de

aprendizajes con la implementación digital obteniendo resultados positivos para aprender y guiar apropiadamente.

7. Se pudo apreciar con esta experiencia que lo más atractivo para los estudiantes no es la implementación de la tecnología sino la dinámica del aprendizaje, donde destacan las actividades que están incluidas en el libro digital interactivo, lo que les permite aprender de forma diferente y divertida, esto, rectifica que el LDI puede posibilitar el fortalecimiento del aprendizaje beneficiando el progreso de habilidades y contenidos.

RECOMENDACIONES

1. El proceso de educación en las asignaturas educativas resulta complejo. Requiere de la creatividad de los docentes que la imparten. La presente investigación constata que emplear un libro digital interactivo a fin mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo demanda creatividad.
2. En consecuencia, se sugiere que el personal docente brinde un uso correcto a este libro digital y lo relacionen con la temática que se encuentren cursando, considerando que se pueden implementar opciones posibles de medios digitales que se encuentran en internet favoreciendo de esta manera perfiles de salida digitales en los dos implicados para la enseñanza.
3. Para la implementación de un libro digital en Canva, es indispensable sensibilizar de manera anticipada su aplicación a todos los grupos para que comprendan que uno de los factores fundamentales para mejorar las falencias que presentan los estudiantes. El uso del libro digital con el desarrollo de las actividades deberá considerar la capacitación continua de la herramienta digital Canva, realizando talleres para cada uno de los docentes que forman parte del área.
4. Entre otros aspectos, es importante fomentar la lectura mediante el uso de dispositivos móviles, así como el adaptarse a nuevas tecnologías sin descuidar los libros impresos, por tal motivo, es significativo que se propicien la elaboración digital que permitan impulsar la tecnología junto con la educación y estos sean alternativas para fuentes de consulta y consolidación de lo que se aprende en las personas que están inmersas en el ámbito educativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, E., & Murgia, A. (2018). Enseñar y aprender con narrativa transmedia. Análisis de experiencia en una escuela secundaria de Argentina. *Comunicación y Sociedad*, 33(33), 203–222. <https://doi.org/10.32870/CYS.V0I33.7039>
- Álvarez, C. (2022). Canva como recurso didáctico en el Taller de lengua. *TIC...TAC: Transferencia En Las Aulas de Lengua y Literatura, Puente Entre La Educación Secundaria y La Universidad, 2022, ISBN 978-84-1311-625-9, Págs. 63-74, 63–74.* <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8544356>
- Alvarez, V., Herrejón, V., Morelos, O., & Rubio, M. (2010). Trabajo por proyectos: aprendizaje con sentido. *Revista Iberoamericana de Educación, ISSN 1022-6508, ISSN-e 1681-5653, Vol. 52, Nº. Extra 5, 2010, 52(5), 1.* <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5896396&info=resumen&idioma=SPA>
- Amar, V. (2017). La importancia de la TAC en la educación y cambios sociales. *RESED. Revista de Estudios Socioeducativos, 2017 (5) Pp. 16-28, 5(5), 16–28.* https://doi.org/10.25267/REV_ESTUD_SOCIOEDUCATIVOS.2017.15.03
- Arcentales, M., García, D., Cárdenas, N., & Erazo, J. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *CIENCIAMATRIA, 6(3), 115–138.* <https://doi.org/10.35381/CM.V6I3.393>
- Berrios, L. (2019). *Una experiencia didáctica a partir del hipertexto digital y la multimodalidad con profesores de Lengua y Literatura: aproximación de los clásicos a los adolescentes.* <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/128487>
- Blanch, M., Betancort, S., & Martínez, M. (2016). Videoblogging in Secondary Education

Language and Literature Classroom. A Practical Design. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio En Educacion*, 14(3), 33–49.

<https://doi.org/10.15366/reice2016.14.3.002>

Briceño, M., & Romero, R. (2011). *idUS - Evaluación de un libro electrónico multimedia para el aprendizaje de la lectura y escritura en niños (6-7 años)*.

<https://idus.us.es/handle/11441/39842>

Burgos, D. (2022). *Material didáctico digital en Canva para la creación de textos narrativos*.

Quito : UCE. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/27494>

Canal, N. (2006). *Técnicas de muestreo. Sesgos más frecuentes*. 121–132.

Carrillo, M., & Martínez, A. (2018). Neurodidáctica de la Lengua y la Literatura. *Revista Iberoamericana de Educación*, 78(1), 149–164. <https://doi.org/10.35362/RIE7813243>

Coll, C., Onrubia, J., & Mauri, T. (2007). Tecnología y prácticas pedagógicas: Las TIC como instrumentos de mediación de la actividad conjunta de profesores y estudiantes. *Anuario de Psicología*, 38(3), 377–400.

Cordón, J. (2018). *Libros electrónicos de lectura digital: Los escenarios del cambio*. 7(2).

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?>

Cruzatty, M., Herrera, L., Pinargote, R., & Intriago, F. (2022). Uso adecuado de las herramientas tics para el aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura en Unidades Académicas. *Dominio de Las Ciencias, ISSN-e 2477-8818, Vol. 8, N°. 3, 2022 (Ejemplar Dedicado a: Julio-Septiembre 2022)*, 8(3), 61. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i3>

Cubillo, J., Martín, S., Castro, M., & Colmenar, A. (2014). *Recursos digitales autónomos mediante realidad aumentada*. 2003, 241–274.

De Benito, B. (2008). *05 - El aprendizaje en red*. 115–125.

Espinoza, E. (2018). *Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. Parte*

I. <http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990->

[86442018000500039&script=sci_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442018000500039&script=sci_arttext&tlng=en)

Espinoza, K., & Cortez, V. (2019). *Estrategia metodológica para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura desde un enfoque comunicativo*.

<http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1118>

Fainholc, B. (2007). La tecnología educativa en crisis. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa - RELATEC*, 6(1), 49–66.

<https://relatec.unex.es/index.php/relatec/article/view/305>

Ferrer, L., Algás, P., & Martos, M. (2007). Valoramos el trabajo por proyectos. *Aula de*

Innovación Educativa, 166. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/86230>

Gal, C., & Naranjo, C. (2021). *Herramientas digitales gamificadas en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en Básica Superior*.

<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2850>

Gehred, A. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association*, 108(2), 338–340–338–

340. <https://doi.org/10.5195/JMLA.2020.940>

Guelmes, E., & Nieto, L. (2015). *Algunas reflexiones sobre el enfoque mixto de la investigación pedagógica en el contexto cubano*.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-

[36202015000100004&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000100004&lng=es&tlng=es)

Gutiérrez, J., Gutiérrez, C., & Gutiérrez, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y

- aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de Educación y Desarrollo*, 45, 37–46.
- Huber, G. (2008). Aprendizaje activo y metodologías educativas. *Revista de Educación*, 59–81.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/72275>
- Leiva, C. (2005). *Conductismo, cognitivismo y a aprendizaje. Tecnología en marcha*,. 66–73.
- Martínez, F., & Hernández, L. (2020). Desarrollo de la competencia digital y literaria en la formación del profesorado a través de narrativas multimodales de tradición oral. *La Docencia En La Enseñanza Superior. Nuevas Aportaciones Desde La Investigación e Innovación Educativas*, 839–846. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/110229>
- Méndez, M., & Concheiro, M. (2018). *Uso de herramientas digitales para la escritura colaborativa en línea: el caso de Padlet*. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/111891>
- Moreira, A. (2012). ¿Al final, qué es aprendizaje significativo? *REVISTA QURRICULUM*, 25, 29–56. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/10652>
- Ordoñez, I., López, Z., Armas, C., & Perera, L. (2020). El libro de texto electrónico interactivo, apuntes necesarios. *Referencia Pedagógica*, 8(2), 183–202.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-30422020000200183&lng=es&nrm=iso&tlng=en
- Ortiz, A. (2015). *Enfoques y métodos de investigación*. 145.
https://www.researchgate.net/publication/315842152_Enfoques_y_metodos_de_investigacion_en_las_ciencias_humanas_y_sociales
- Pinzón, S., & Guerrero, C. (2018). Living the Teaching Practicum Within Dichotomies: The Story From Within When Implementing ICTs in the English Language Classroom. *HOW*, 25(2), 69–89. <https://doi.org/10.19183/HOW.25.2.459>

Ramos, J. (2021). *Herramientas digitales para la educación - eBook de Juanjo Ramos | XinXii*.

<https://www.xinxii.com/herramientas-digitales-para-la-educación-506819>

Ricoy, M., Feliz, T., & Sevillano, M. (2010). COMPETENCIAS PARA LA UTILIZACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN. *Educación XX1*, 13(1), 199–219. <https://doi.org/10.5944/EDUCXX1.13.1.283>

Rodríguez, M. (2008). La teoría del aprendizaje significativo. *Teoría Del Aprendizaje Significativo En La Perspectiva de La Psicología Cognitiva. - (Recursos)*, 1000–1039. <https://doi.org/10.1400/144834>

San Martín, A., & Chacón, J. (2018). Controversias en la transición del libro de texto en papel y electrónico a los contenidos digitales. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 56. <https://doi.org/10.6018/red/56/5>

Sandoval, A., & Soriano, A. (2021). Elaboración y validación de estrategias para la enseñanza y el aprendizaje de español como lengua materna. *Revista Torreón Universitario*, 10(28), 40–49. <https://doi.org/10.5377/rtu.v10i28.11523>

Sarceda, M., Seijas, S., Fernández, V., & Fouce, D. (2016). El trabajo por proyectos en Educación Infantil: aproximación teórica y práctica. *RELAdeI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 159–176. <http://46.4.244.235/index.php/reladei/article/view/172>

Scharager, J., & Reyes, P. (2001). *Muestreo no probabilístico*. https://scholar.google.cl/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=E-vgrsYAAAAJ&citation_for_view=E-vgrsYAAAAJ:KIAtU1dfN6UC

Torrego, G. (2012). La utilización de los blogs como recurso educativo en el área de Lengua Castellana y Literatura. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación Del*

Profesorado, 15(4), 127–137. <https://revistas.um.es/reifop/article/view/174881>

Vélez, M., & Delgado, L. (2023). Herramientas digitales como recurso de aprendizaje innovador en los estudiantes de lengua y literatura. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada "YACHASUN"*, ISSN-e 2697-3456, Vol. 7, Nº. 12, 2023, Págs. 215-238, 7(12), 215–238. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9016098&info=resumen&idioma=ENG>

Vidal, M., Llanusa, S., Olite, F., & Vialart, N. (2008). *Entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412008000100010

Anexo 11 Entrevista y resultados significativos

1. Cómo valora en una escala del 1 al 5 el empleo del LDI en Lengua y Literatura

Figura 14 Valoración del LDI en Lengua y Literatura



2. Mencione una actividad que desea que se integre al aprendizaje de Lengua y Literatura por medio de los LDI

Que se implemente la pizarra digital para trabajar en equipo y que el aprendizaje sea más dinámico y trascendental.

3. Mencione una de las actividades planteadas que le permitió reconocer las diferencias entre el mito y la leyenda.

La aplicación Wordwall que fue desarrollada porque permite comparar las similitudes y puntos diferentes entre el mito y la leyenda.