



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR**

**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

**MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

**TEMA**

Herramientas digitales para mejorar el interés en clases y el rendimiento académico de los estudiantes de San Luis Gonzaga.

**Autor/es:**

Angélica María Mendoza Chasin

Erika Monserrate Mendoza Mendoza

**Tutor/a:**

Henry Josué Mariño Acosta

**ECUADOR**

2025



**RESUMEN:**

El propósito fundamental de este estudio consiste en investigar y evaluar el impacto que generan las herramientas digitales al incorporarse en el proceso de enseñanza y aprendizaje, con el fin de estimular el interés en las clases de los estudiantes de décimo año de Educación

General Básica (EGB) en el ámbito de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fiscomisional San Luis Gonzaga.

A través de enfoques metodológicos que incluyen la revisión bibliográfica sobre la integración de tecnología en la educación, encuestas, entrevistas y el análisis de datos académicos, se busca indagar cómo la implementación de herramientas digitales en el proceso de aprendizaje impacta y motiva al estudiante, fomentando su interés y participación en la adquisición de nuevos conocimientos.

La observación de campo revela que la pérdida de interés en las clases entre los estudiantes está vinculada a la aplicación de una metodología ambigua por parte del docente. Esta situación propicia que el estudiante adopte un enfoque memorístico en lugar de uno constructivista. Por ello, se plantea la necesidad de promover enfoques pedagógicos que fomenten la exploración, la práctica y el análisis crítico.

La propuesta metodológica se estructura para integrar herramientas digitales, plataformas interactivas, recursos multimedia y materiales en línea con el objetivo de impulsar la participación activa del estudiante, una vez incorporados estos recursos, se llevará a cabo un análisis exhaustivo de la efectividad de su aplicación para mejorar el rendimiento académico.

Durante el desarrollo de la investigación, se prestará especial atención a la adaptabilidad de las herramientas al contenido específico de Lengua y Literatura, la meta final es proporcionar recomendaciones concretas para la implementación efectiva de herramientas digitales en este contexto educativo, con el propósito de contribuir al progreso en la enseñanza y aprendizaje de esta área.



## DEDICATORIA

A mi esposo, por ser mi compañero incondicional, por su apoyo inquebrantable, paciencia y amor en cada paso de este camino. Gracias por creer en mí, por alentarme a seguir adelante y por ser mi mayor fortaleza en los momentos difíciles.

A mis hijos, mi mayor inspiración. Su amor, alegría y comprensión me han dado la energía necesaria para alcanzar este sueño. Todo lo que he logrado es para ustedes, con la esperanza de ser siempre un ejemplo de esfuerzo y dedicación.

A ustedes, mi familia, les dedico este logro con todo mi amor.

**Angélica María Mendoza Chasin**

A mis queridos padres, quienes con su amor, sacrificio y ejemplo me enseñaron el valor del esfuerzo y la perseverancia. Gracias por su apoyo incondicional y por inculcarme la pasión por el conocimiento.

A mi esposo e hijos, mi razón de ser, por su paciencia, comprensión y amor en cada etapa de este camino. Gracias por estar a mi lado, por entender mis ausencias y por ser mi mayor motivación para alcanzar mis metas. Este logro también es de ustedes.

**Erika Monserrate Mendoza Mendoza**



## AGRADECIMIENTO

Agradezco, en primer lugar, a Dios, por haberme brindado la fuerza y sabiduría necesarias para recorrer este camino y por guiar cada uno de mis pasos.

A mi amado esposo, quiero expresar mi más profundo agradecimiento. Sin tu apoyo constante, paciencia infinita y amor incondicional, este logro no habría sido posible. Gracias por comprender mis momentos de ausencia y por estar siempre a mi lado, brindándome ánimo cuando más lo necesitaba.

A mis hijos, quienes son mi mayor inspiración y motivo para seguir adelante. Gracias por su comprensión y por llenar mis días de alegría, recordándome siempre la importancia de seguir luchando por mis sueños. Este logro es también para ustedes, con la esperanza de ser un ejemplo de perseverancia y esfuerzo.

**Angélica María Mendoza Chasin**

En primer lugar, agradezco profundamente a Dios, quien ha sido mi guía y fortaleza a lo largo de este camino. Sin su bendición y sabiduría, este logro no habría sido posible.

A mis padres, les debo todo lo que soy. Gracias por su amor, por creer en mí desde el primer día y por enseñarme con su ejemplo el verdadero significado del esfuerzo y la dedicación. Sus valores han sido mi faro en cada paso de esta travesía.

A mi esposo, por ser mi compañero de vida, por su paciencia infinita, apoyo constante y por sostenerme en los momentos difíciles. A mis hijos, quienes con su amor y alegría me recordaban cada día la importancia de seguir adelante y alcanzar mis metas.

A mi primo Kelvin, quien me brindó el impulso que me faltaba para continuar esta bella profesión de educar.

Finalmente, a todas las personas que de una u otra forma me acompañaron en este proceso: profesores, compañeros y amigos. Gracias por su apoyo.

**Erika Monserrate Mendoza Mendoza**



## ÍNDICE

Introducción.....	1
Justificación.....	3
Planteamiento del problema .....	4
Precisión del tema.....	5
Acotación del tema .....	5
Objeto de la investigación .....	5
Objetivo general .....	6
Preguntas científicas u otros supuestos hipotéticos.....	6
Declaración de variables.....	6
Objetivos específicos de la investigación.....	7
Metodologías .....	7
Método Lógico .....	8
Método Histórico.....	8
Método Empírico.....	8
Métodos Estadísticos .....	9
CAPITULO I.....	12
MARCO TEORICO .....	12
1.1 Antecedentes.....	12
1.1.1 Surgimiento de las herramientas tecnológicas en la educación.....	12
1.1.2 Historia y evolución de las herramientas tecnológicas en la educación.....	13



1.2 Fundamentación teórica o bases teóricas .....	25
1.2.1 Herramientas tecnológicas en la educación aplicada a la materia de lengua y literatura .....	25
1.2.2 La realidad virtual dentro de la educación .....	28
1.2.3 Definición de herramientas tecnológicas.....	29
1.2.4 Características de la tecnología de la educación .....	31
1.2.5 Herramientas tecnológicas en la calidad del aprendizaje significativo .....	32
1.2.6 Entornos de aprendizaje tradicionales y nuevos entornos de aprendizaje utilizando herramientas digitales.....	33
1.2.7 Criterios de posición a otros puntos de vista de diferentes autores.....	35
1.3 Marco Legal.....	37
1.3.1 Constitución De La República Del Ecuador.....	37
1.3.2 Ley Orgánica De Educación Intercultural .....	38
1.3.3 Código De La Niñez Y Adolescencia.....	38
CAPÍTULO II.....	39
Metodología de desarrollo de investigaciones y diagnósticos. ....	39
2.1 Conceptualización y Operacionalización de Variables y Categorías.....	39
2.2 Enfoque metodológico.....	41
2.3 Alcance de la investigación .....	42



2.4 Declaración y justificación .....	43
2.5 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	43
2.6 Delimitación poblacional.....	43
2.7 Descripción de la metodología: Implica la descripción de las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito.....	43
2.7.1 Proceso de recopilación de datos.....	44
2.7.2 Evaluación Inicial.....	44
2.7.3 Fase de la modelación de la propuesta .....	45
2.7.4 Fase de Diagnóstico Final .....	45
2.8 Presentación de resultados del estudio diagnóstico.....	45
2.9 Conclusión del diagnóstico: Interpretación datos de las tablas .....	59
Análisis de datos.....	60
CAPÍTULO III .....	62
3.1 Presentación de la propuesta. ....	62
3.2 Fundamentación Teórica de la propuesta. ....	62
3.3 Selección de estrategias, tecnologías, responsables y temporalidad .....	69
3.4 Creación de los materiales educativos.....	70
3.4.1 Diseño Pedagógico .....	70
3.4.2 Elementos Técnicos.....	70



3.4.3 Componentes Multimedia .....	70
3.4.4 Elementos Interactivos .....	71
3.4.5 Diseño.....	71
3.4.6 Producción.....	71
3.4.7 Fase de Evaluación.....	71
3.5 Revisar el diseño instruccional antes de aplicarlo a los estudiantes.....	83
3.6 Revisión de los resultados de la aplicación del diseño instruccional para la correcta revisión de los resultados se elaboró una ficha de observación técnica que cubre algunos aspectos. ....	85
CONCLUSIONES.....	89
RECOMENDACIONES .....	90
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	91
ANEXOS.....	95



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de las variables.....	40
Tabla 2 Nivel de familiaridad con herramientas digitales .....	45
Tabla 3 Medida de herramientas digitales .....	46
Tabla 4 Herramienta digital específica .....	47
Tabla 5 Uso de herramientas digitales.....	48
Tabla 6 Uso de la tecnología para mejorar comprensión de los temas.....	49
Tabla 7 Desafíos o dificultades experimentadas con herramientas digitales.....	50
Tabla 8 Contribución de las herramientas digitales.....	53
Tabla 9 Sugerencia para integrar herramientas digitales.....	54
Tabla 10 Evaluación de accesibilidad de herramientas digitales.....	57
Tabla 11 Cambio de actitud hacia el aprendizaje en herramientas digitales. ....	58
Tabla 12 Características de los estudiantes.....	67
Tabla 13 Contenidos de aprendizajes .....	68
Tabla 14 Selección de estrategias tecnológicas .....	69
Tabla 15 Información y descripción de las actividades de la propuesta.....	75
Tabla 16 Escribo para exponer, explicar o informar.....	79
Tabla 17 Leo para conocer y aprender.....	82
Tabla 18 Rúbrica para evaluar la estrategia de gamificación .....	84
Tabla 19 Rúbrica para evaluar el diseño instruccional .....	84
Tabla 20 Validación de criterio de expertos.....	86



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Nivel de familiaridad con herramientas digitales .....	46
Figura 2 Medida de herramientas digitales.....	47
Figura 3 Herramienta digital específica .....	48
Figura 4 Uso de herramientas digitales .....	49
Gráfico 5 Uso de la tecnología para mejorar comprensión de los temas .....	50
Figura 6 Desafíos o dificultades experimentadas con herramientas digitales. ....	52
Figura 7 Contribución de las herramientas digitales .....	53
Figura 8 Sugerencia para integrar herramientas digitales .....	56
Figura 9 Evaluación de accesibilidad de herramientas digitales .....	57
Figura 10 Cambio de actitud hacia el aprendizaje en herramientas digitales.....	58
Figura 11 Validación experta 1 .....	87
Figura 12 Escala de Valoración .....	87



## Resumen

El propósito fundamental de este estudio consiste en investigar y evaluar el impacto que generan las herramientas digitales al incorporarse en el proceso de enseñanza y aprendizaje, con el fin de estimular el interés en las clases de los estudiantes de décimo año de Educación General

Básica (EGB) en el ámbito de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fiscomisional San Luis Gonzaga.

A través de enfoques metodológicos que incluyen la revisión bibliográfica sobre la integración de tecnología en la educación, encuestas, entrevistas y el análisis de datos académicos, se busca indagar cómo la implementación de herramientas digitales en el proceso de aprendizaje impacta y motiva al estudiante, fomentando su interés y participación en la adquisición de nuevos conocimientos.

La observación de campo revela que la pérdida de interés en las clases entre los estudiantes está vinculada a la aplicación de una metodología ambigua por parte del docente. Esta situación propicia que el estudiante adopte un enfoque memorístico en lugar de uno constructivista. Por ello, se plantea la necesidad de promover enfoques pedagógicos que fomenten la exploración, la práctica y el análisis crítico.

La propuesta metodológica se estructura para integrar herramientas digitales, plataformas interactivas, recursos multimedia y materiales en línea con el objetivo de impulsar la participación activa del estudiante, una vez incorporados estos recursos, se llevará a cabo un análisis exhaustivo de la efectividad de su aplicación para mejorar el rendimiento académico.

Durante el desarrollo de la investigación, se prestará especial atención a la adaptabilidad de las herramientas al contenido específico de Lengua y Literatura, la meta final es proporcionar recomendaciones concretas para la implementación efectiva de herramientas digitales en este contexto educativo, con el propósito de contribuir al progreso en la enseñanza y aprendizaje de esta área.

**Palabras claves:** Metodología, Herramientas Digitales, Proceso de Aprendizaje.



### **Abstract**

The main purpose of this study is to investigate and evaluate the impact of digital tools when incorporated into the the impact generated by digital tools when incorporated in the teaching and learning process, in order to stimulate teaching and learning process, with the aim of stimulating interest in the classes of tenth grade the tenth year students of General Basic Education (EGB) in the field of language and literature of the language and literature at the Unidad Educativa Fiscomisional San Luis Gonzaga.

Through methodological approaches that include a bibliographical review of the integration of technology in education on the integration of technology in education, surveys, interviews and analysis of academic data, we seek to investigate how the implementation of digital tools in the learning process impacts and motivates students, encouraging their interest and active participation in the acquisition of new knowledge. new knowledge.

Field observation reveals that the loss of interest in classes among students is linked to the application of an ambiguous methodology by the teacher. This situation encourages the student to adopt a memoristic approach instead of a constructivist one. Therefore, there is a need to promote pedagogical approaches that encourage exploration, practice and critical analysis.

The methodological proposal is structured to integrate digital toolsThe methodological proposal is structured to integrate digital tools, interactive platforms, multimedia resources and online materials with the objective of promoting active student participation. Once these resources are incorporated, an exhaustive analysis of the effectiveness of their application to improve academic performance will be carried out. During the development of the research, special attention will be paid to the adaptability of the tools to the specific content of Language and Literature.

The final goal is to provide concrete recommendations for the effective implementation of digital tools in this educational context, with the purpose of contributing to progress in the teaching and learning of this area.

**Keywords:** methodology, digital tools, learning process.



## **Introducción**

En el aprendizaje evolutivo, las herramientas digitales son aquellas que simplifican las actividades de aprendizaje, promueven el aprendizaje activo y colaborativo y, cuando se combinan con repositorios, proporcionan un conjunto de programas informáticos que impiden a los educadores elaborar materiales ya disponibles en Internet, constituyendo así herramientas de gestión del tiempo. (Bringas, 2021)

Además de facilitar la realización de tareas por parte de los estudiantes, las herramientas digitales ayudan a mejorar el aprendizaje, haciéndolo activo y colaborativo. También ofrecen una gama de recursos que permiten a los profesores ahorrar tiempo al eliminar la necesidad de crear materiales que ya están disponibles en Internet, optimizando así la gestión del tiempo en el proceso educativo.

En la era moderna de la educación, la tecnología es una parte importante del modo en que se enseña a niños y adolescentes. El uso de determinados instrumentos tecnológicos permite dar autonomía a los estudiantes y estimular el interés por aprender, y promover la comunicación entre los estudiantes. (Ramos, 2021)

Actualmente la tecnología desempeña un papel crucial en la educación de niños y adolescentes, ya que se diseñan diversas herramientas para promover la autonomía de los estudiantes y aumentar su motivación para aprender. Además, estas herramientas también mejoran la comunicación entre estudiantes y profesores y optimizan los métodos de enseñanza.

La integración de herramientas de tecnología digital en los entornos educativos ha influido significativamente en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, es fundamental evaluar cuidadosamente la eficacia de estas herramientas para estimular el interés y mejorar el rendimiento escolar de los alumnos. La actual brecha digital en la comprensión del uso de estas herramientas afecta el proceso educativo, especialmente en los ámbitos de la literatura y la lengua.

El conjunto de programas y plataformas que ayudan a profesores y alumnos a finalizar su trabajo académico se conoce como herramientas digitales en la educación. Su aplicación en la educación postsecundaria es cada vez mayor, y en los últimos años se han publicado



numerosas publicaciones que describen los beneficios de varias de estas herramientas. (Borja Velezmoro y Carcausto, 2020)

La implementación de herramientas digitales en educación, que se refiere a diversas aplicaciones y plataformas que apoyan las actividades académicas de docentes y estudiantes, ha crecido significativamente y sus beneficios en puntaje han sido ampliamente documentados en los últimos años.

En palabras de (Acosta Herrera et al., 2018) “Una de las principales características de la sociedad actual son los siempre cambiantes y vertiginosos avances en tecnología, ciencia e información que se han expandido en los últimos años en beneficio del aprendizaje del alumnado de las universidades”.

Una de las características más destacadas de la sociedad contemporánea es el rápido progreso y el desarrollo continuo en los campos de la tecnología, la ciencia y la información, que se ha intensificado en los últimos años y favorece aprendizaje de los estudiantes universitarios.

La tecnología ha transformado el entorno de aprendizaje actual e influido en el proceso de enseñanza tradicional de los educadores en nuevas prácticas de formación universitaria dinámicas, actualizadas e innovadoras, permitiendo la difusión de saberes y saberes adaptados a los recursos tecnológicos que brindan centros de enseñanza superior que ofrecen a toda la comunidad universitaria servicios de primera categoría en el curso del desarrollo académico. (Acosta Herrera et al., 2018)

La tecnología ha cambiado por completo el entorno educativo actual, impactado en los métodos de enseñanza tradicionales de los docentes y promovido prácticas más dinámicas e innovadoras en la educación universitaria. Debido a la accesibilidad a los recursos tecnológicos que brindan las instituciones de educación superior, esto facilita la difusión del conocimiento y mejora la calidad de los servicios educativos en toda la comunidad universitaria.

En la actualidad, la era digital ha avanzado de manera notable y ha permeado la sociedad, lo que exige que los establecimientos educativos se conviertan en espacios que formen a jóvenes líderes y reflexivos. Esto implica promover un enfoque educativo que fomente la creatividad, el pensamiento crítico y la aplicación práctica del conocimiento.



Es crucial subrayar que, aunque es innegable que las herramientas aportan significativamente a los procesos educativos, es necesario guiar a los estudiantes para que lo usen correctamente. Algunas herramientas permiten que los estudiantes se adapten al conformismo, dificultando el desarrollo de su pensamiento crítico.

Este estudio tiene como objetivo abordar esta necesidad identificando las mejores prácticas y los desafíos relacionados cuando se incluyen herramientas digitales en el aula. La información obtenida durante el proyecto ayudará a mejorar el aprendizaje mediante el uso de herramientas digitales para promover un aprendizaje más efectivo y atractivo.

En última instancia, el objetivo es mejorar la calidad de la educación y los resultados de aprendizaje de los alumnos, equipándolos para hacer frente a las exigencias de un mundo cada vez más digital y dinámico.

### **Justificación**

El fundamento de este estudio es la necesidad de mejorar el aprendizaje de la lengua y la literatura de los alumnos de 10º curso de educación general básica y, al mismo tiempo, aumentar su rendimiento académico.

Esta investigación además encuentra sus raíces en la necesidad apremiante de abordar las disparidades educativas y tecnológicas que ha experimentado la Unidad de Educación Fiscomisional San Luis Gonzaga, ubicada en el cantón Muisne de la provincia de Esmeraldas. La ubicación de esta institución al quedar dentro de una isla y su historia reciente sin acceso a internet ni recursos informáticos para los docentes, revelan una brecha digital que ha limitado considerablemente las oportunidades educativas. Este escenario de carencias tecnológicas se intensificó con la llegada de la pandemia de COVID-19, exponiendo la fragilidad de la infraestructura educativa frente a situaciones de crisis.

La emergencia sanitaria reveló la importancia crítica de contar con herramientas digitales adecuadas para facilitar la transición efectiva a modalidades educativas a distancia. Sin embargo, la Unidad Educativa Fiscomisional San Luis Gonzaga se vio enfrentada a desafíos excepcionales debido a su falta de experiencia y familiaridad con plataformas digitales.

El presente trabajo de investigación se justifica, entonces, como una respuesta necesaria y pertinente a estas circunstancias, buscando comprender cómo la implementación estratégica

de herramientas digitales específicas puede no solo superar estas barreras, sino también potenciar la calidad de la educación ofrecida. Además, la justificación radica en la oportunidad de contribuir con conocimientos valiosos sobre prácticas pedagógicas innovadoras en lengua y literatura.

A medida que la Institución Fiscomisional San Luis Gonzaga empieza a integrar las herramientas digitales, esta investigación busca proporcionar estrategias para fomentar el interés de los estudiantes por las actividades del aula, que mejorarán su rendimiento académico.

### **Planteamiento del problema**

El escaso o nulo uso de herramientas digitales en las clases de Lengua y Literatura por parte de los alumnos de décimo curso de Educación General Básica ha llevado a que estas clases se vuelvan monótonas y poco atractivas, lo que disminuye el interés de los estudiantes por adquirir nuevos conocimientos.

Por otro lado, algunos docentes se muestran reacios a incorporar tecnologías digitales en sus clases, argumentando que durante 30 o 35 años han utilizado el método tradicional, el cual ha sido efectivo para formar a muchos profesionales y líderes en nuestra sociedad.

Es fundamental analizar y evaluar los efectos de las tecnologías digitales en el aula, especialmente en el contexto de la enseñanza de Lengua y Literatura, para determinar si pueden contribuir a despertar el interés de los estudiantes por el currículo de esta asignatura.

La ausencia de uso previo de herramientas digitales ha sido una barrera significativa en el proceso de adaptación educativa. La transición a la educación virtual ha revelado una brecha digital preexistente, lo que agrava aún más la situación.

A pesar de la variedad de recursos didácticos disponibles, la falta de conocimiento y el limitado acceso a ellos continúan siendo obstáculos en varias asignaturas, particularmente en Lengua y Literatura. Esto ha provocado que los estudiantes no se involucren de manera activa en su propio proceso de aprendizaje. Todo lo mencionado evidencia el incumplimiento de las metas del currículo especializado para el bachillerato, el cual estipula que los estudiantes deben desarrollar competencias en comprensión lectora, análisis textual, expresión escrita y oral, crítica literaria, y creatividad en la producción textual. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes no logra alcanzar estos aprendizajes.



A raíz de esta problemática, surge la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo pueden herramientas digitales como Genially, Canva y Educaplay mejorar el interés y el rendimiento escolar en el área lingüística en la Unidad Educativa Fiscomisional San Luis Gonzaga? Esta pregunta resalta la necesidad urgente de comprender cómo estas herramientas digitales pueden influir en el proceso de aprendizaje y en la motivación de los estudiantes.

**Precisión del tema**

**Acotación del tema**

Mejorar el rendimiento académico y el interés de los alumnos de San Luis Gonzaga del año lectivo 2024-2025

**Relación con el proyecto y líneas generales de investigación generales y específicas**

El proyecto se enfoca en mejorar el rendimiento académico y el interés de los alumnos de San Luis Gonzaga durante el periodo lectivo 2024-2025, utilizando para ellos las herramientas digitales en la realización de las tareas.

**Línea general:** Herramientas digitales en el ámbito educativo y su uso adecuado en ambientes estudiantiles.

**Línea específica:** Cómo las herramientas digitales están ayudando al progreso académico y los intereses de los estudiantes de San Luis Gonzaga.

**Objeto de la investigación**

El objeto de la investigación es el uso de herramientas digitales (como Genially, Canva y Educaplay) en las clases de Lengua y Literatura del décimo curso de Educación General Básica en la Unidad Educativa Fiscomisional San Luis Gonzaga, con el propósito de mejorar el interés y el rendimiento académico de los estudiantes.

Este objeto abarca varios elementos importantes:

**Herramientas digitales específicas:** Genially, Canva, Educaplay

**El área de estudio:** Lengua y Literatura en el nivel de décimo curso de Educación General Básica.

**Las variables de interés:** el interés y el rendimiento académico de los estudiantes.

**El contexto educativo:** la Unidad Educativa Fiscomisional San Luis Gonzaga, con énfasis en la situación de los estudiantes y docentes en este contexto particular.

En resumen, el objeto de investigación se centra en analizar cómo el uso de herramientas digitales puede transformar la enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, y su impacto en la motivación y el desempeño académico de los estudiantes de esa institución educativa.

### **Objetivo general**

Analizar el impacto del uso de herramientas digitales como Genially, Canva y Educaplay en el interés y rendimiento académico de los estudiantes de décimo curso de Educación General Básica en la asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Fiscomisional San Luis Gonzaga.

### **Preguntas científicas u otros supuestos hipotéticos**

¿Cómo influye el uso de herramientas digitales (Genially, Canva, Educaplay) en el nivel de interés y motivación de los estudiantes en las clases de Lengua y Literatura en el décimo curso de Educación General Básica?

¿En qué medida la incorporación de herramientas digitales en las clases de Lengua y Literatura mejora el rendimiento académico de los estudiantes de décimo curso en la Unidad Educativa Fiscomisional San Luis Gonzaga?

¿Cuáles son las percepciones de los docentes sobre la integración de herramientas digitales en las clases de Lengua y Literatura, y cómo estas percepciones afectan la implementación de tecnologías en el aula?

¿Cómo se relaciona la falta de conocimiento y el acceso limitado a herramientas digitales con el bajo nivel de involucramiento de los estudiantes en las clases de Lengua y Literatura?

¿Cómo varían los resultados académicos de los estudiantes que utilizan herramientas digitales frente a aquellos que siguen el método tradicional en clases de Lengua y Literatura?

### **Declaración de variables**

#### **Variable Independiente:**

La variable independiente es la que se manipula o se considera como el factor que puede influir en la variable dependiente. En este caso:



**Herramientas digitales:** Las herramientas digitales son el factor clave que se investiga para determinar si tienen un impacto en el interés y rendimiento académico. Estas pueden incluir plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones educativas, software interactivo, recursos multimedia, entre otros.

**Variables Dependiente:**

La variable dependiente es aquella que se ve influenciada o afectada por la variable independiente. En este caso:

**Interés en clases:** Es un factor que puede cambiar según el uso de herramientas digitales. El interés puede medirse mediante encuestas o cuestionarios sobre la motivación de los estudiantes para asistir a clases, su participación, y su entusiasmo por aprender.

**Rendimiento académico:** Esta variable también está relacionada con el impacto de las herramientas digitales. El rendimiento académico se puede medir a través de calificaciones, evaluaciones, tareas, y el desempeño general de los estudiantes en sus estudios.

**Objetivos específicos de la investigación**

Identificar herramientas digitales que pueden utilizarse para fomentar el interés y el compromiso de los estudiantes en clase.

Implementar una estrategia pedagógica se basa en la utilización de herramientas digitales para reforzar las competencias del área de lengua y literatura.

Analizar la influencia de los instrumentos digitales en el aumento del interés y la motivación de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

Evaluar el rendimiento académico de los estudiantes que utilizan herramientas digitales.

**Metodologías**

La metodología para utilizar dentro de esta investigación está dedicada a las herramientas digitales para mejorar el interés en el aula y el rendimiento académico entre los estudiantes de 10º grado en las áreas de lengua y literatura de la institución Fiscomisional San Luis Gonzaga, se llevará a cabo dentro de un enfoque mixto incluyendo varios métodos de investigación:

### **Método Lógico**

La aplicación del método lógico en esta investigación implica una revisión crítica del corpus de investigación sobre la integración de la tecnología en la educación. Se realizará un análisis sistemático de estudios previos, informes y documentos relevantes para identificar patrones lógicos y tendencias emergentes en el ámbito educativo. Este enfoque permitirá construir un marco conceptual sólido, basado en la razón y la lógica, que guiará la comprensión de la relación entre las herramientas tecnológicas y el rendimiento académico de los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Fiscomisional San Luis Gonzaga.

### **Método Histórico**

La aplicación del método histórico se enfocará en contextualizar la evolución de la infraestructura tecnológica en la institución San Luis Gonzaga. Mediante la revisión de hitos significativos, cambios y desafíos a lo largo del tiempo, se buscará comprender cómo la introducción de herramientas digitales ha moldeado la experiencia educativa en la institución.

Este análisis histórico proporcionará una perspectiva temporal que contribuirá a la comprensión profunda de la situación actual y a la identificación de lecciones aprendidas. En sus primeras etapas de implementación, la institución experimentó una rápida adaptación a las herramientas virtuales durante la pandemia, utilizando plataformas como Meet para conferencias y Google Forms para la interacción estudiantil. Sin embargo, la cancelación posterior de estas iniciativas señala un cambio en la estrategia institucional, destacando la necesidad de evaluar y ajustar continuamente los enfoques tecnológicos en el ámbito educativo.

### **Método Empírico**

La aplicación del método empírico implica la recopilación de datos directos de la población estudiantil y docente. Se llevarán a cabo encuestas estructuradas para obtener datos cuantitativos sobre la frecuencia y percepción de la utilización de herramientas tecnológicas. Además, se realizarán entrevistas semiestructuradas para recoger datos cualitativos, capturando las experiencias y percepciones individuales. Este enfoque empírico permitirá una evaluación tangible de herramientas digitales en la experiencia educativa de la institución Fiscomisional San Luis Gonzaga.



### **Métodos Estadísticos**

La aplicación de métodos estadísticos se centrará en examinar los datos cuantitativos recopilados. Para la identificación se utilizará un análisis de correlación y regresión para identificar las posibles relaciones entre la implementación de herramientas tecnológicas y los indicadores de interés y rendimiento académico. Estos métodos estadísticos proporcionarán una base objetiva para validar y respaldar las conclusiones derivadas de los enfoques lógico, histórico y empírico, fortaleciendo esta investigación.

### **Declaración de la Población y muestra**

En el presente trabajo de investigación, la población consta de 21 estudiantes y 2 docentes vinculados a la asignatura de Lengua y Literatura en décimo año de la Unidad Educativa Fiscomisional San Luis Gonzaga.

Dado que la población es pequeña, se considera que la muestra es equivalente a la población total.

### **Declaración del tipo de investigación**

Los tipos de investigación que se utilizará para el desarrollo del trabajo investigativo serán:

**Investigación de campo:** Recolección directa de la información a través de las encuestas realizadas en la Unidad Educativa Fiscomisional San Luis Gonzaga.

**Investigación documental:** Revisión de documentación existente en libros, documentos, artículos, revistas sobre temas relacionados al objeto de estudio, que aporte con información relevante al desarrollo de la investigación.

**Investigación cuantitativa:** Cuantificar números reales de acuerdo a la recopilación de datos obtenidos en la investigación de campo.

### **Principales aportes**

El presente trabajo de investigación busca incorporar varios aportes significativos que día a día va evolucionando en la enseñanza, al proporcionar recursos interactivos, dinámicos que pueda facilitar la enseñanza por parte de los docentes y los estudiantes, mejorar su comprensión identificando varios aportes para la enseñanza de la lengua y la literatura mediante diferentes recursos.

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

El alcance de los objetivos específicos con la utilización de los métodos ya mencionados, contribuirá a mejorar el interés y el rendimiento académico de los estudiantes en la materia de lengua y literatura, determinar las mejores herramientas e identificar barreras de implementación como la formación del profesorado o la falta de acceso. Con un énfasis en prácticas sostenibles y aplicables, también implica evaluar el rendimiento académico antes y después de la intervención tecnológica y proponer estrategias didácticas basadas en estas herramientas en un esfuerzo por mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y facilitar su integración en el aula en la Unidad Educativa Fiscomisional San Luis Gonzaga.

**Necesidad social:**

En el contexto educativo actual, marcado por un avance acelerado en el uso de tecnologías digitales, existe una necesidad social urgente de integrar herramientas digitales como Genially, Canva y el software K Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas herramientas responden a la necesidad de mejorar el interés de los estudiantes al momento de recibir sus clases de lengua y literatura, de esta manera al fomentar el interés en clases, mejorará el rendimiento académico.

**Novedad y actualidad científica:**

La necesidad social de este proyecto nace de la imperiosa necesidad de actualizar el sistema educativo a la era digital y dotar a los alumnos de las habilidades necesarias para sobrevivir en un mundo cada vez más avanzado tecnológicamente. En un mundo en el que tener acceso a la tecnología se ha convertido en algo crucial para la educación. Esto no sólo mejora el interés y el rendimiento en el área de lengua y literatura, sino que también fomenta el desarrollo de competencias digitales cruciales para su futura inserción en el mercado laboral. Además, se vuelve prioritaria la necesidad de capacitar a los docentes en el manejo de estas herramientas, garantizando que la educación sea inclusiva, equitativa y acorde a los desafíos de la sociedad moderna.

**Descripción breve del contenido de los capítulos**

**Capítulo Uno:** Incluye el marco teórico y conceptual de la investigación, además de identificar los recursos didácticos y herramientas digitales utilizados en la enseñanza de lengua



y literatura para estudiantes de décimo año. También proporciona una bibliografía de trabajos de investigación relacionados con el tema abordado.

**Capítulo Dos:** Detalla las metodologías empleadas, las variables investigadas, las categorías principales, así como las estrategias, instrumentos y métodos aplicados en cada fase de la investigación. Además, describe la situación actual del uso de recursos digitales por parte de docentes y estudiantes en la enseñanza de la lengua y la literatura.

**Capítulo Tres:** En este capítulo se describe la implementación de la propuesta sobre el uso de herramientas tecnológicas para aumentar el interés de los estudiantes en las clases y mejorar el rendimiento académico en el área de lengua y literatura, además de las tácticas y recursos a emplear y las técnicas de evaluación que permitirán determinar cómo influyen estos recursos en los alumnos de décimo año de esta unidad educativa.

## **CAPITULO I**

### **MARCO TEORICO**

#### **1.1 Antecedentes**

En un estudio realizado por (Serna Martinez, 2021) nos dice que “La implementación y aplicación de la plataforma Moodle en el sistema educativo es una necesidad urgente en la actualidad, ya que su funcionalidad, versatilidad y facilidad de uso hacen que esta herramienta sea utilizable en todos los niveles educativos desde educación primaria hasta educación superior”.

Actualmente, la implementación y uso de la plataforma Moodle en el sistema educativo es crucial ya que su funcionalidad, versatilidad y facilidad de uso permiten que la herramienta sea aplicada en todos los niveles educativos desde la educación primaria hasta la superior.

En la investigación realizada por (Jiménez Daza, 2019) concluye que, si bien las herramientas digitales son muy importantes promover el desarrollo estudiantil y los estándares académicos, los docentes que imparten conocimientos deben tener interés y dominio.

Si bien las herramientas digitales son vitales para el progreso de los estudiantes y el rendimiento académico, los docentes que transmiten su conocimiento deben mostrar interés y aprovecharlas al máximo.

##### **1.1.1 Surgimiento de las herramientas tecnológicas en la educación**

El surgimiento de herramientas tecnológicas en la educación marca una transición significativa hacia metodologías más interactivas y adaptativas, la convergencia de tecnologías de la información en el aula ha sido impulsada por la necesidad de abordar desafíos educativos, adaptarse a los estilos de aprendizaje cambiantes y ayudar a los estudiantes a prepararse para el mundo digital. “Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2008), la competencia digital de los docentes debe ser el propósito de la formación, ya que los estudiantes deben adquirir competencia digital y procesar mensajes explícitos en el currículo” (García, 2019, p. 6).

El objetivo de la formación docente debería ser desarrollar habilidades digitales porque los estudiantes necesitan adquirir estas habilidades y comprender los mensajes claros del plan de estudios.

El paradigma educativo ha evolucionado desde la instrucción tradicional hacia enfoques más centrados en el estudiante, facilitados por herramientas como Padlet, Mentimeter, Google Meet, Canva, etc. Estas plataformas ofrecen la oportunidad de personalizar la enseñanza, promover la participación y proporcionar retroalimentación instantánea, transformando la dinámica de las aulas y extendiendo las posibilidades más allá de los límites físicos.

El surgimiento de estas herramientas tecnológicas se alinea con teorías pedagógicas contemporáneas, como el Constructivismo y el Aprendizaje Basado en Problemas, que enfatizan la participación del estudiante y el aprendizaje contextualizado, la tecnología se convierte así en un facilitador para construir conocimiento de manera significativa. Este marco teórico respalda la premisa de que las herramientas tecnológicas no solo son instrumentos de transmisión de información, sino catalizadores para la construcción de conocimiento, proporcionando estudiantes con más experiencia de aprendizaje inmersivas y conectadas con su entorno digital y cultural. "Por esta razón, se debe prestar atención a la comprensión de estas herramientas para poder utilizarlas en el aula, cambiando así la dinámica del aula. Es decir, se debe romper el paradigma existente y se debe permitir a los estudiantes utilizar las TIC. para estudiar y aprender." Generando conocimiento" (García, 2019, p. 9).

Es fundamental enfocarse en la comprensión de estas herramientas que se integran en el aula para cambiar la dinámica de la enseñanza. En otras palabras, es necesario romper el paradigma actual y permitir que los estudiantes utilicen las TIC para aprender y crear conocimiento

### **1.1.2 Historia y evolución de las herramientas tecnológicas en la educación**

A lo largo de las últimas dos décadas, hemos sido testigos de una transformación significativa cuando se trata de utilizar la tecnología en el aula. Desde la integración de la competencia digital en el currículum en 2006, las TIC (tecnologías de la información y la comunicación), han evolucionado y se han convertido en protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje" (Molinero Bárcenas & Chávez Morales, 2019)."

Antes de seguir avanzando, es importante recordar que la misma internet (sin la cual no existiría la educación digital), estuvo apalancada por instituciones educativas desde su inicio; fueron las universidades. El cuadro está formado por la Universidad de California en Los



Ángeles, la Universidad de California en Santa Bárbara, el Instituto de Investigación de Stanford y la Universidad de Utah, quienes prestaran sus ordenadores para que se enlacen y compartan información inicialmente educativa.

Para algunos detractores, puede no ser un hito tan importante, ya que este esfuerzo fue impulsado por el Departamento de defensa de los Estados Unidos en plena Guerra Fría, y a pocos meses después del lanzamiento exitoso del cohete que llevaría al hombre a la luna. Es decir 1969, fue un año memorable, ya que el 20 de julio el hombre pisaba la luna, y el 1 de diciembre del mismo año, en programa ARPAnet conectaba exitosamente a las universidades antes mencionadas, las mismas que por primera vez en tiempo real podían compartir información de sus repositorios.

Según un condesado análisis sobre el “Origen de la Internet”, publicado en la revista National Geographic, el 1 de mayo de 2024, el ARPAnet de la ARPA (Advanced Research Project Agency), tuvo un éxito inicial, pero tenía que ser accesible en cualquier parte del mundo, y también cumplir el requisito de no estar fija.

Tener red global era un reto, ya que fue necesario “construir” una red inalámbrica (que no existía) para que se pudiera transmitir paquetes de datos de gran magnitud. Hacer que estos paquetes se comuniquen entre ordenadores diseminados, y que estos respondan a conexiones por radio o satélite que lleguen a diversos lugares.

La “Internetworking” es denominada así porque en sus inicios había que considerar que a más de los enlaces radio o satélite, también era necesario conectar esas redes inalámbricas, a la red cableada del ARPAnet, y esto con un protocolo especializado, para que la información no se pierda en la transmisión. Además de cumplir encriptaciones necesarias para las aplicaciones militares, se desarrolla el Protocolo de Control de Transmisión/Protocolo de Internet (TCP/IP), el mismo que permite, que las redes puedan comunicarse a pesar de ser diferentes; y, en resumen, nace lo que hoy llamamos simplemente la “internet”.

Un avance casi instantáneo de apenas unos tres años posteriores a la posibilidad de los accesos a los servidores de la información de las universidades en los Estados Unidos, fue la de poder enviar correos electrónicos con información. Este método de comunicación que sustituyó rápidamente al fax, el telegrama y a otros medios de comunicación que fueron quedando

obsoletos, lograron afianzar la idea de que la internet era ya una manera avanzada de ayuda educativa.

Otro hito de la tecnología aplicada a la educación, obviamente son las redes sociales. Si miramos bajo una premisa de que las instituciones educativas, no solo son espacios donde el receptor (el estudiante), recibe del emisor (el docente) la información, ósea las clases o las instrucciones, sino que también estas instituciones educativas son lugares donde el individuo desarrolla su carácter social, es imposible dejar este tema de lado cuando hablamos de historia y evolución de las herramientas tecnológicas digitales educativas.

Lo curioso de esta evolución de la herramienta tecnológica de la “red social” como aporte en la educación, es que justamente no surgen, ni de la tecnología, ni de la educación. Se suele pensar y se encuentra en el imaginario colectivo la idea de que Facebook, es la precursora (de este caso en particular hablaremos más adelante), pero ya existían redes sociales anteriores, y se basan en preceptos de la literatura, de la matemática y de la psicología.

La red social como la conocemos hoy, curiosamente surge a partir de un cuento húngaro denominado “Eslabones” o Láncszemek, en 1929 en el cual su autor Frigyes Karinthy propone una teoría imaginaria (pero razonable) a la que llama “seis grados de separación”.

El escritor Karinthy, de manera narrativa pero elocuente, sostiene que cualquier persona en el mundo tiene seis grados de separación o más bien está conectada, a cualquier otra persona en cualquier parte del planeta por seis niveles de cualquier forma de conexión. Dicha conexión, está dispuesta, a través de una “cadena de conocidos”, la que a su vez está compuesta por cinco intermediarios, es decir que se conectan ambas personas, con solo seis enlaces, teoría simple, pero a la vez compleja de demostrar. (Mounier, 2012)

Parece que esta teoría caló hondo en los estudiosos de las ciencias sociales, y tres décadas después de la publicación del libro “Eslabones”, aparece un científico llamado Manfred Kochen (un austríaco nacionalizado estadounidense), quien no era un simple matemático, sino un apasionado por las ciencias sociales y la sociología, e invita a un colega del Instituto de Tecnología de Massachusetts MIT, para que juntos planteen modelos matemáticos, que permitan demostrar la que denominaron simplemente, teoría de los “seis grados” (Mounier, 2012)

En 1951, Kochen quien trabaja para IBM y su colega Ithiel de Sola Pool, docente del MIT, publican su trabajo titulado “Contacts and Influences” (Contactos e Influencias) en donde retomaban la hipótesis de que todos los humanos estamos conectados unos a otros a través de no más de seis enlaces personales, y a pesar de que no se pudo demostrar a cabalidad esta teoría, se sientan las bases matemáticas para que otro investigador, el psicólogo estadounidense Stanley Milgram en 1967, retomara la investigación desde su área del saber.

Milgram, quien ejerció como docente en las prestigiosas universidades de Harvard y Yale, ideó una nueva manera de plantear e insistir en que, sí se podía probar la teoría de los “seis grados”; y, realizando la que denominó la teoría “del problema del pequeño mundo”, enfatizó para su investigación experimental, que el mundo es pequeño (hablando del mundo social) y de una u otra manera todos estamos conectados.

A profundidad se puede encontrar los resultados de su investigación en su libro publicado en 1974 titulado “Obedience to Authority: An Experimental View”; el mismo que describe que el experimento “...consistió en la selección al azar de varias personas del medio oeste estadounidense, para que enviaran tarjetas postales a un extraño situado en Massachusetts, situado a varios miles de millas de distancia. Los remitentes conocían el nombre del destinatario, su ocupación y la localización aproximada. Se les indicó que enviaran el paquete a una persona que ellos conocieran directamente y que pensarán que fuera la que más probabilidades tendría, de todos sus amigos, de conocer directamente al destinatario. Esta persona tendría que hacer lo mismo y así sucesivamente hasta que el paquete fuera entregado personalmente a su destinatario final...” (Milgram,1974).

Considerado como uno de los psicólogos sociales más influyentes del siglo XX, las investigaciones de Milgram, también tuvieron detractores, pero a pesar de eso, no solo inspiraron a la cultura popular en general, y a escritores de libros y películas modernos, sino que, la entrega exitosa de cada paquete que solamente conllevó, como promedio, entre cinco y siete intermediarios verificados, se puede considerar muy concluyente, y una base sólida de estudios posteriores.

Según una publicación del investigador James Fowler en 2008, en la que expresa la premisa, de que “considerando que la tecnología de comunicación basada en Internet ha

*completado la del teléfono y los sistemas postales disponibles en los tiempos de Milgram”, plantea replicar nuevamente el experimento, pero usando “correo electrónico”.*

Los detractores de Milgram decían que el costo de los paquetes, hacían que solo personas con cierta capacidad económica pudieran acceder a estos “seis grados”. Usando el equipo de la Universidad de Columbia, quien propuso su propio “mundo pequeño”, tuvieron como resultados que, *“de cinco a siete grados de separación son suficientes para conectar cualesquiera dos personas a través de e-mail”* (Fowler, 2008).

Previo al acontecimiento de la segunda guerra mundial, ya existía la inquietud para efectuar un análisis serio en el que se expongan las causas y efectos, las inter acciones humanas modernas, o las “redes sociales”. Los análisis se podían visualizar, mediante imágenes graficas denominadas “sociogramas”, herramientas creadas en los años 30s por parte de Jacob Levy Moreno y Helen Hall Jennings (Wasserman, 2013, p. 38), los mismos que dieron origen a la sociometría, precursora del análisis de redes sociales y buena parte de la psicología social. La guerra pospone y retrasa el estudio de estas inter acciones, y esto se retoma en las décadas posteriores.

A estos análisis que son básicamente estudios multi disciplinarios, en el que confluyen las ciencias sociales y del comportamiento, así como las matemáticas y la estadística, pero ya en el siglo XXI se actualizan con otras disciplinas como la informática, el big data y ahora con la IA.

Pero volviendo un poco atrás, vemos la importancia de la historia de las redes sociales y sus bases conceptuales, ya que la primera red social digital que se crea, justamente se denomina *SixDegrees*, y surge en 1997 por medio del programador de Andrés Weinreich, y por su puesto debe su origen, a la teoría de los seis grados que mencionamos antes.

Luego de algunos altibajos para sostenerse en el tiempo y lograr una monetización firme, esta red social fue mucho más atrayente para quienes compartían la pasión por los video juegos. Lo más destacable de esta red social digital, es que fue la primera vez que los contactos se denominaban “amigos”, se crea el concepto de muro y la visualización del contenido publicado y se puede enviar mensajes exclusivos a los “amigos” de la red (SC21,2022).



Un evento memorable que surge nuevamente desde la academia, ocurre el 4 de febrero de 2004, cuando un estudiante de Harvard lanza la que sería la red social digital más famosa del mundo: Facebook.

El creador Mark Zuckerberg, después de varios incidentes (inclusive demandas), logra encaminar una idea que recoge los conceptos del “pequeño mundo” del psicólogo social Milgram y la teoría de los “6 grados” demostrado matemáticamente por Kochen; y, lo lleva a un nivel superior, en donde deja de ser un experimento social, para volverse en un hito que cambiaría la forma de relacionarse de las personas, y por supuesto, en la manera en la que la educación digital y el relacionamiento de los estudiantes que están inmersos en dicho modelo educativo.

Es seguro que el internet cambió al mundo, según la Enciclopedia Británica, en su versión digital, que desde siempre fue una fuente de consulta de conocimiento y aportes para la educación no solo en Europa y el mundo, en su edición post pandemia del 2020, dijo que se estimaba que *unos 4500 millones de personas, es decir, más de la mitad de la población mundial, ya tenían acceso a internet y lo utilizaban con frecuencia*, y por supuesto las redes sociales eran de las páginas más visitadas (NatGeo,2024).

También desde la universidad de Harvard, encontramos en el año de 1985 a un joven Bill Gates dejando sus estudios, para dedicarse a las áreas menos desarrolladas de la computación (para ese tiempo) como eran las del desarrollo de software. Estos datos, son valiosos, pero poco conocidos para nuestros actuales estudiantes que dan por sentado Windows, Office y otras aplicaciones más específicas desarrolladas para la educación, que también tuvieron significación en el desarrollo de la educación digital.

Cuando se revisa la historia de los proyectos que Microsoft ha lanzado durante todos estos años, desde su creación en los ochentas, se puede notar que a la par de los programas y aplicaciones empresariales, también se han lanzado aplicaciones educativas o que buscan mejorar el ambiente educativo, por ejemplo en el año 1993, mientras seguían batallando con Apple por temas de propiedad intelectual, y lanzaban su entorno para redes Windows NT, también hicieron la aparición de la novedosa y gratuita *Enciclopedia Digital Encarta*.

*Encarta* fue una solución y opción para los estudiantes, ya que las bibliotecas se encontraban cada vez más en rumbo de un proceso de obsolescencia, pero la empresa Microsoft

debía ir más allá, ya que *Encarta* era limitada, por lo que el lanzamiento del *Internet Explorer* fue una herramienta que permitía al estudiante llegar al conocimiento de mayor y mejor forma.

Han sido varias las entrevistas en las que Bill Gates ha sido categórico en que la educación y el mejoramiento continuo de la misma con herramientas digitales es prioridad, no solo para su empresa, sino para él mismo como persona. Al contrario de lo que se pueda pensar, al multimillonario le pesa no haber conseguido su título universitario, y cree firmemente que la educación es la base del desarrollo de los países y del mundo, por lo que sigue impulsando el desarrollo de herramientas entornos digitales.

La creación de programas completos de estudio como Microsoft 365 desde hace más de una década busca crear ambientes digitales más amigables para estudiantes, pero sobre todo para los docentes. Se ha enfocado en nuevas tendencias para un aprendizaje inmersivo que ha ido evolucionando con el paso del tiempo.

A pesar de que en América Latina todavía son un tanto “exclusivas” las escuelas que tienen la tecnología de Microsoft, podemos ver la evolución del programa que en un inicio se enfocó en contenidos, pero que hoy incluye IA. Pero se busca llegar a todos los niveles educativos, ya que una educación digital de calidad no puede ser privilegio de unos pocos.

Retrocediendo una década, debemos destacar que los principios de esta educación buscaban atraer más a los estudiantes, bajo las siguientes premisas que todavía están vigentes y son explícitas en la misma página de Microsoft. *Aprendizaje social y emocional: Con los datos correctos, los profesores pueden ayudar a los estudiantes a manejar nuevas emociones mientras mejoran sus experiencias de aprendizaje. Aceleradores de aprendizaje: Ayuda a los estudiantes a avanzar en el aula y en sus futuras carreras con Aceleradores de aprendizaje. Herramientas de accesibilidad: Vuelve el aula más inclusiva utilizando las herramientas de accesibilidad incorporadas en los productos de Microsoft Education. Herramientas de aprendizaje digital: Las verificaciones de accesibilidad y las herramientas de aprendizaje están integradas en nuestra suite de productos para que los estudiantes puedan participar plenamente en el aprendizaje* (Corporación Microsoft, 2025)

Así mismo, Para este 2025 Microsoft propone una inteligencia artificial de confianza que ayude a la educación mediante “*descubrir el potencial ilimitado de la inteligencia artificial para*

*optimizar recursos, simplificar tareas y adaptar experiencias de aprendizaje*” en el ambiente escolar.

Volviendo a la historia de las herramientas digitales, en la década de los 90s también surge otra tendencia altamente disruptiva, que son los video juegos y los albores de los video juegos en línea. Si bien se pronuncian como una amenaza, porque son altamente adictivos, se ven al mismo tiempo (con ojos más agudos) como una oportunidad para el aprendizaje en los ambientes digitales.

Por ejemplo, los simuladores de vuelo, hicieron que aprender a volar, por lo menos en las fases más básicas sean mucho más accesibles para mayor número de personas. El ajedrez en línea y otros video juegos que suman la capacidad motora con la respuesta ligada al intelecto.

Desde sus versiones más básicas y por décadas, los videojuegos han sido considerados por generaciones mayores, como mala influencia sobre todo para niños y jóvenes. A menudo se puede asociar a los juegos de batallas, con el aumento de conductas agresivas.

Preocupa a padres y maestros la excesiva exposición a la violencia, hoy por hoy, con los entornos totalmente virtuales inmersivos, se hace evidente desconexión de la realidad que ciertos individuos presentan. Para evidenciar este fenómeno, el *Instituto para el Futuro de la Educación del Tecnológico de Monterrey*, propone que los video juegos y juegos en línea pueden ser beneficioso, pero todo depende del diseño y propósito del juego, y que por lo tanto podrían ser una excelente herramienta de aprendizaje.

Según la autora Sofía García-Bulle “*Los videojuegos comerciales son diseñados para entretener, no educar; pero, aun así, se necesita un conjunto de habilidades y competencias para superar los desafíos que proponen*”. También añade que: “*Las habilidades más básicas que desarrollan la mayoría de los juegos son: comunicación, inventiva, adaptabilidad, pensamiento crítico y persistencia.*”

Una de las citas más memorables de esta docente e investigadora sobre el tema de los video juegos es: “*La diversión que proporcionan los videojuegos a sus usuarios viene de dos lugares: el placer de superar retos y de aprender.*” (García-Bulle, 2019)

Los juegos multijugador han ganado popularidad, al inicio jugar con los amigos era lo más lógico, sin embargo, los juegos en línea globales, han abierto la posibilidad de traspasar las

barreras de la nacionalidad, el idioma y otras taras sociales, que unen a los jugadores por la emoción del desafío, la entereza para vencer obstáculos, el trabajo en equipo y que misma estructura del juego debe plantear al jugador para alcanzar los objetivos.

Como herramienta tecnológica de la educación digital, algunos docentes de vanguardia desde hace una década se vienen planteando como incluir la estructura de desafíos que ofrecen los videojuegos, por ejemplo, en resolución de problemas matemáticos.

Como ocurrió con el caso de las redes sociales y también existen detractores sobre el papel de los videojuegos en la educación. Todavía no hay una gran cantidad de estudios que avalen la efectividad de los videojuegos como herramienta educativa. Pero es claro que se siguen desarrollando más de estas herramientas, ya que es la forma de atraer a la nueva era de estudiantes.

La publicación Science Direct recogió el estudio del investigador Matthew Barr, catedrático de la Universidad de Glasgow, quien realizó un estudio para explorar como los video juegos mejoran las cualidades educativas en los jóvenes bachilleres. Con una muestra de 100 individuos, Barr organizó dos grupos. Uno de los grupos jugó títulos como Borderland, Minecraft, Portal 2, Team Fortress 2 y Papers; el segundo grupo no jugó ningún videojuego. Y esta fue la conclusión a la que llegó: *“Los dos grupos debían hacer y entregar un reporte para contabilizar las instancias comunicación, inventiva y adaptabilidad. Después de 8 semanas, los estudiantes que jugaron reportaron niveles más altos de estas tres habilidades que los que no habían jugado.”* (Barr, 2013).

La especialista en tendencias educativas del Tecnológico de Monterrey, Sofía García-Bulle estudia este fenómeno, en la última década e indica que un estimado de 2.5 billones de personas alrededor del mundo juegan video juegos y juegos en línea, que *cada vez son más frecuentes las colaboraciones entre maestros y desarrolladores para generar juegos específicamente diseñados para las escuelas.* (García-Bulle, 2024)

Para evidenciar que si factible la aplicación de esta herramienta del video juego en el aula, *MinecraftEdu*, por ejemplo, es utilizado en 700 escuelas y 40 países (Minecraft Education,2024) Con un apartado especial que cuenta con una *Academia para Profesores*, esta versión especial del popular juego de Minecraft, se utiliza para fines educativos. Para quienes lo

han utilizado, se ha podido aplicar exitosamente, para enseñar a estudiantes materias específicas como matemáticas, historia y geografía, resolución de problemas, además de materias avanzadas como programación, álgebra, química, más. (Minecraft Education,2024)

Cuando hablamos de herramientas digitales, no solo podemos enfocarnos en software, ya que sin las herramientas digitales de hardware no sería posible los entornos digitales, y no solo hablamos de computadores, sino de todo tipo de invenciones físicas que, hoy por hoy, están a disposición de los docentes y estudiantes.

No hay nada más tradicional en un aula de clase como lo es la pizarra. Este es un claro ejemplo de la evolución del hardware para la educación. Desde la empolvada pizarra de tiza, hasta los más modernos ejemplos de pizarrones electrónicos, la pizarra digital paso de ser una novedad de los años noventa a un aparato imprescindible del aula virtual con transmisión en vivo. Un poco para resumir su desarrollo: en 1987 se introduce el concepto de Smart Board; en 1991 se presenta la pizarra con mando remoto; en 1999 se plantea una pizarra interactiva que responda a los comandos del estudiante; en 2004 se implementa un sistema táctil y ranura de expansión para grabar lo actuado; en el 2008 ingresa una pizarra digital conectada a un computador y proyector de imágenes y pantallas táctiles; en la última década cada marca implementa mejoras que hoy cuentan con transmisión remota en vivo en inclusive IA.(Iglesias,2023)

Podríamos referenciar a otros inventos más en herramientas de hardware para la educación, pero nos detendremos en el más común de todo: el teléfono celular.

Desde su invención en 1973, por Martín Cooper, y su popularización en los años ochenta y la globalización del mismo en los años noventa, el teléfono celular ha sufrido múltiples cambios y transformaciones. A pesar de que inclusive la UNESCO ha solicitado que se prohíba el uso del celular en las escuelas y en el informe presentado en el World Economic Forum en 2023, en que, la Agencia de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura que afirma que basta con tener un teléfono cerca cuando llegan las notificaciones para desconcentrar a los estudiantes, y su presentación del estudio que demuestra que pueden tardar hasta 20 minutos en volver a centrarse en el aprendizaje.(Unesco, 2023)

El teléfono celular es el medio de conexión que tiene los estudiantes para las clases virtuales, y eso es una realidad innegable por lo cual es importante que esta herramienta de hardware digital debe ser utilizada de manera correcta y en pro de la educación.

Finalmente, en este recorrido histórico, al cual creemos le puede faltar temas muy apasionantes por tocar, no hemos querido dejar de lado “La inteligencia artificial y la realidad virtual.”

Estas herramientas, también han emergido como prometedoras en el ámbito educativo, ofreciendo experiencias personalizadas y simulaciones inmersivas, este recorrido histórico destaca la constante evolución de las herramientas tecnológicas, desde los primeros días de proyectores hasta la sofisticación actual de inteligencia artificial y realidad virtual, delineando un panorama en constante cambio que moldea la educación del siglo XXI. "La historia reciente refleja una creciente dependencia de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo. La introducción de las TIC en el currículum en 2006 marcó el comienzo de una evolución constante, donde la adaptación de docentes y estudiantes a nuevas tecnologías se ha vuelto esencial para el éxito académico" (Molinero Bárcenas & Chávez Morales, 2019)."

Otro punto trascendental a tratar en la investigación son las teorías del aprendizaje han sido fundamentales para entender cómo las personas adquieren, procesan y almacenan información a lo largo de su vida. Estas teorías se han desarrollado a lo largo de la historia de la psicología, con una evolución que ha pasado de enfoques conductistas a enfoques más cognitivos y constructivistas. A continuación, se presenta un breve recorrido por las principales corrientes y teorías del aprendizaje:

**Teoría Conductista:** Una de las primeras teorías que abordó el proceso de aprendizaje fue el conductismo, cuya figura más prominente es B.F. Skinner. El conductismo se centra en cómo los estímulos del entorno influyen en las respuestas de los individuos. Según esta perspectiva, el aprendizaje se entiende como un cambio en el comportamiento que es causado por un refuerzo (positivo o negativo) después de una respuesta. Esta teoría resalta la importancia de los reforzadores externos y no presta mucha atención a los procesos mentales internos del individuo.

Teoría Cognitiva: A medida que la psicología se fue expandiendo hacia otros campos, surgió la teoría cognitiva, que pone énfasis en los procesos mentales internos como la memoria, la percepción y el razonamiento. Uno de los principales exponentes de esta corriente fue Jean Piaget, quien estudió el desarrollo cognitivo de los niños y propuso que el aprendizaje es un proceso activo de construcción de conocimiento, donde los niños interpretan el mundo a través de sus esquemas cognitivos y se adaptan mediante procesos de asimilación y acomodación.

Teoría Sociocultural: La perspectiva sociocultural, influenciada principalmente por Lev Vygotsky, destaca la importancia de la interacción social y el contexto cultural en el aprendizaje. Vygotsky introdujo conceptos como la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que sugiere que los individuos aprenden mejor cuando reciben apoyo de un interlocutor más experimentado. El conocimiento no es solo un producto de la cognición individual, sino que también es mediado y negociado en un contexto social.

Teoría del Aprendizaje Social: El aprendizaje social, propuesto por Albert Bandura, pone énfasis en la observación y la imitación. Bandura argumentó que las personas pueden aprender no solo a través de sus propias experiencias, sino también observando el comportamiento de otros y sus consecuencias. Este tipo de aprendizaje, también conocido como modelado, resalta la importancia de los modelos de conducta en el entorno.

Teoría Constructivista: El constructivismo, en gran medida inspirado por Piaget y otros teóricos como Jerome Bruner y Lev Vygotsky, sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de experiencias previas y la interacción con el entorno. Según esta teoría, el conocimiento no es algo que se transmite de manera pasiva, sino que se construye activamente y se adapta a medida que se obtiene nueva información.

Teoría del Aprendizaje Experiencial: Propuesta por David Kolb, esta teoría sostiene que el aprendizaje es un proceso cíclico que involucra cuatro etapas: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa. Kolb destaca que el aprendizaje es más efectivo cuando las personas participan activamente en experiencias y reflexionan sobre ellas, lo que les permite generalizar principios y aplicar el conocimiento en nuevas situaciones.

## 1.2 Fundamentación teórica o bases teóricas

### 1.2.1 Herramientas tecnológicas en la educación aplicada a la materia de lengua y literatura

La introducción de plataformas educativas como Quizizz, Meet o Educaplay ha marcado un hito significativo en la evolución de la enseñanza digital, estas herramientas ofrecen una forma interactiva y divertida de evaluar el conocimiento de los estudiantes.

Educaplay, por ejemplo, permite a los educadores diseñar cuestionarios personalizados con elementos de gamificación, para el caso de la materia de literatura, se puede promover la participación activa y el aprendizaje auto dirigido, volviendo no solo ameno, sino estructurado por ejemplo el aprendizaje de los momentos literarios históricos como son: La literatura antigua (hasta el siglo V), Literatura medieval (siglos V-XV d. C), Literatura de la Edad Moderna europea (siglos XV-XIX), Literatura contemporánea (siglos XIX-XX), que para el estudiante es difícil reconocer.

Por otro lado, Quizizz facilita la creación de actividades educativas multimedia, incluyendo crucigramas, mapas conceptuales y cuestionarios, diversificando las estrategias pedagógicas y adaptándose a diversos estilos de aprendizaje. "Las herramientas digitales son una oportunidad para que los estudiantes se involucren en la construcción de su propio conocimiento, ya que les permiten interactuar con la información de manera activa y participativa" (García, 2020, p. 25). Por lo cual esta herramienta Quizizz aportaría mucho al aprendizaje de la lengua, el perfeccionamiento del uso correcto del idioma y valorar la importancia del hablar y pronunciar correctamente.

Además, la implementación de aulas virtuales en plataformas como Google Classroom ha redefinido la gestión y distribución de recursos educativos, proporcionando un entorno centralizado para asignaciones, discusiones y retroalimentación constante, este cambio hacia la virtualización del aula destaca la importancia de una infraestructura tecnológica sólida y estrategias pedagógicas innovadoras para maximizar el potencial de estas herramientas en el proceso educativo. "El uso de herramientas digitales en la enseñanza de la historia puede ayudar a los estudiantes a comprender mejor los procesos históricos y a desarrollar habilidades críticas y analíticas" (Martínez, 2019, p. 42).

“**Padlet** es una herramienta útil que mejora las estructuras mentales y potencia el aprendizaje mediante la implementación de las TIC como recurso dinámico que permite el desarrollo de cursos creativos y estimula la interacción entre los participantes educativos (Giler-Loor et al., 2020, p. 7 páginas). Padlet se puede aplicar como una herramienta para el incremento y sustitución del vocabulario en los estudiantes, los mismos que están no solo limitados sino influidos y hasta alienados por modismos de la jerga propia del medio o de la edad.

**Mentimeter:** Emerge como una herramienta dinámica para encuestas en tiempo real, proporcionando a los educadores una forma efectiva de involucrar a los estudiantes en clases virtuales. Permite la creación de presentaciones interactivas con preguntas y encuestas en vivo, promoviendo la participación y ofreciendo una visión instantánea de la comprensión de los estudiantes. (Jiménez Rodríguez et al., 2022). Con Mentimeter se puede organizar y gestionar las actividades de exposiciones en clase, por ejemplo, cuando los estudiantes deben leer un libro y presentar el resumen, las clases se vuelven tediosas. Mediante esta herramienta, inclusive pueden preparar previamente un video con el contenido del libro leído en el caso, optimizando el tiempo en clase, y haciendo que practiquen otras habilidades del lenguaje.

**Genially:** Genially es una herramienta versátil que permite crear presentaciones interactivas, infografías y recursos multimedia visualmente impactantes. Con su enfoque centrado en la visualización y la interactividad, Genially se convierte en un aliado valioso para la enseñanza, permitiendo a educadores y estudiantes comunicar información compleja de manera accesible y atractiva. (Catalán González y Perez Gomez, 2018). Una parte importante para entender la literatura, es comprender el contexto histórico en que los escritores vivieron, con Genially se puede proponer a los estudiantes (por citar un ejemplo), para que realicen una presentación sobre la “Generación Decapitada” de escritores ecuatorianos. La versatilidad de Genially, le permite al estudiante el uso de multimedios, en donde se puede inclusive escuchar las obras, ver fotos y videos de época y mucho más que la imaginación del estudiante desee proponer en su trabajo.

**Google Forms:** Google Forms es una herramienta que te permite crear encuestas, cuestionarios y más. Puedes usarlo en el aula o en casa con tus alumnos. Muchos estudiantes ya lo utilizan, ya que crear un formulario con Google Docs es fácil. La propuesta sería realizar una

mezcla de esta herramienta más las redes sociales, por ejemplo. Crear una variedad de preguntas sobre gramática con opciones múltiples, para que la respuesta correcta sea seleccionada. Se puede pedir al estudiante que las compartan en línea, que las usen para compartirla con familiares o amigos, o simplemente como un medio de evaluación parcial de parte del profesor. La herramienta permite agregar varias categorías de preguntas, como respuestas de opción múltiple; casillas de verificación (para opciones múltiples) o botones de opción (para opción única) (digital, 2024).

**Canva:** Canva es una plataforma versátil de diseño gráfico en línea, se ha convertido en una herramienta indispensable en el ámbito educativo, esta plataforma permite a estudiantes y docentes crear presentaciones visuales atractivas, infografías informativas, posters llamativos y otros materiales didácticos de manera sencilla y eficiente. Define a la plataforma Canva, como una herramienta que se desarrolla en el ámbito virtual garantizado el funcionamiento y una actualización constante. La plataforma permite configurar espacios virtuales para realizar el diseño de cursos por parte de los docentes, a los cuales pueden acceder sus estudiantes. Se puede establecerse en diversos idiomas mediante la navegación de distintos medios de comunicación informáticos. (Huertas et al., 2022) Canva permite crear revistas, panfletos y otros artículos literarios. Un gran uso de esta herramienta es pedirle al estudiante que cree su propia “novela gráfica” o lo que la adaptación de la cultura popular denomina “comic”. Ya que gran parte del aprendizaje de la literatura y la lengua es poner en práctica lo aprendido, Canva puede ayudar a crear fácilmente formatos hermosos para que los estudiantes se expresen mediante la poesía o la narrativa corta.

**Educaplay:** Se erige como una plataforma educativa interactiva que ofrece diversas herramientas para la creación de recursos didácticos digitales, desde crucigramas y sopas de letras hasta mapas interactivos y cuestionarios, Educaplay proporciona a educadores y estudiantes una gama de opciones para enriquecer el proceso de aprendizaje, su enfoque lúdico y participativo permite a los docentes diseñar actividades personalizadas que se adaptan a los objetivos específicos del currículo, además, la plataforma fomenta la interactividad y el trabajo colaborativo, ya que los estudiantes pueden participar en actividades creadas por sus compañeros.

(Educaplay, 2022). Una de las cosas que más atrae al estudiante es ser evaluador de los trabajos ajenos, en ese sentido podemos proponer a los estudiantes que generen sus propias propuestas de evaluación, las que crean que deen ser aplicables a sus compañeros. Por ejemplo, un crucigrama con los personajes de la novela Cien Años de Soledad; y, por su puesto, el estudiante estaría obligado a conocer las respuestas, por lo tanto, a leer y estudiar para proponer el juego, sin conocimiento previo no podría hacerlo.

Queremos recoger estas premisas que nos parecen altamente importante, "Las herramientas digitales pueden ser herramientas valiosas para la enseñanza de la historia porque permiten a los estudiantes acceder a grandes cantidades de información. y recursos multimedia que pueden enriquecer su aprendizaje" (González, 2021, p. 18). En la literatura la historia tiene todo que ver, ya que la mayor parte de material literario hablan de determinadas épocas históricas de la humanidad y el mundo, qué con la simple lectura a veces no son fáciles de digerir ni siquiera para un público adulto, mucho peor a la mente de un estudiante adolescente.

Esta otra reflexión nos parece muy importante: "El análisis hermenéutico de 26 artículos del período 2020-2022 subraya que las herramientas digitales, como aplicaciones y plataformas, han sido esenciales para la continuidad de la educación durante la pandemia, permitiendo la interacción entre docentes y estudiantes en actividades académicas" (Tello Sifuentes et al., 2023, p. 1). Lo que dice el autor Sifuentes nos ha movido a buscar soluciones, para que en la Unidad Educativa en mención no se pierda el terreno ganado en la pandemia. La continuidad es importante, para muchos estudiantes la lectura y los medios digitales que presentaban películas, audio libros, resúmenes multimedia y otros, fueron un escape a la dura realidad del encierro.

### **1.2.2 La realidad virtual dentro de la educación**

La adopción de plataformas de aprendizaje en línea permiten a los estudiantes acceder a materiales educativos de manera más flexible, adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje, la diversificación de recursos, como videos educativos, simulaciones interactivas y presentaciones multimedia, ha contribuido a aumentar el atractivo del proceso educativo y contextualizado, además, la implementación de sistemas de gestión educativa ha facilitado la comunicación entre profesores, estudiantes y padres para crear un entorno educativo más colaborativo y transparente.

“La realidad virtual se perfila como un recurso innovador que integra aprendizajes más prácticos y significativos, promoviendo la motivación, el conocimiento autogenerado y una participación más activa de los estudiantes en el sistema educativo” (Agurto-Cabrera & GuevaraVizcaíno, 2023).

La realidad geográfica diversa de Ecuador, con comunidades dispersas y a veces de difícil acceso, ha impulsado la implementación de programas de educación a distancia, plataformas y aplicaciones educativas han permitido que estudiantes en áreas remotas accedan a recursos educativos de alta calidad que de otra manera podrían no estar disponibles, este enfoque inclusivo ha contribuido a cerrar brechas educativas y a proporcionar oportunidades equitativas de aprendizaje en todo el país.

. "La implementación de la realidad virtual ha demostrado despertar un mayor interés y participación proactiva de los estudiantes, permitiéndoles ser protagonistas de su propio conocimiento, contribuyendo así a mejorar el rendimiento académico en diferentes niveles de educación" (Agurto-Cabrera & Guevara-Vizcaíno, 2023).

"La realidad virtual con fines pedagógicos busca el desarrollo de nuevas habilidades y competencias, siendo un gran aporte para una educación constructivista con enfoque en el mejoramiento del rendimiento académico, según los avances tecnológicos presentes" (Agusto Cabrera & Guevara-Vizcaíno, 2023).

Para el caso de los estudiantes de 10mo de EGB de la Unidad Educativa Gonzaga, esta herramienta no solo es una alternativa viable, sino una solución que les permitiría explorar el mundo del lenguaje del idioma de una manera inmersiva, ya que su realidad social y geográfica difícilmente les deja otros medios de interacción con ambientes más cultos, a los que si tienen acceso, por ejemplo estudiantes de la capital.

### **1.2.3 Definición de herramientas tecnológicas**

Las herramientas tecnológicas son aplicaciones, dispositivos o software diseñados para facilitar tareas, mejorar la eficiencia y potenciar capacidades en diversos campos mediante la tecnología.

Un comentario acertado sobre este tema es el que hace el autor Padilla Tacuri: "Usar herramientas digitales educativas en línea para aprender ciencias naturales para niños de 7º grado

B, permitiéndoles comprender temas complejos; y desarrollar las habilidades y capacidades digitales de los estudiantes" (Padilla Tacuri, 2021, p. 45).

En un sentido amplio, las herramientas tecnológicas pueden clasificarse en diversas categorías según su aplicación específica, en el ámbito profesional, herramientas como software de gestión empresarial, las plataformas de colaboración en línea y los sistemas de análisis de datos permiten a las organizaciones operar de manera más eficiente, tomar decisiones informadas y mantenerse competitivas en un mercado en constante evolución, por otro lado, en la esfera personal, las herramientas tecnológicas incluyen aplicaciones móviles, dispositivos inteligentes y software de productividad que mejoran la conectividad, la organización y la gestión del tiempo.

En el ámbito de la docencia, "Como mediadores del conocimiento, los docentes deben conectar la tecnología y la pedagogía y utilizar herramientas tecnológicas en la enseñanza de acuerdo con las intenciones educativas y los objetivos de aprendizaje" (Padilla Tacuri, 2021, p. 46).

El constante avance tecnológico ha ampliado significativamente el espectro de herramientas disponibles, desde aquellas que impulsan la innovación en la inteligencia artificial y la realidad aumentada hasta las que facilitan la comunicación global instantánea.

La versatilidad y adaptabilidad de estas herramientas las convierten en elementos esenciales para hacer frente a los problemas del mundo moderno y aprovechar las oportunidades que ofrece la era digital.

"Se están incorporando herramientas tecnológicas a las escuelas de nuestra nación, tanto desde el punto de vista técnico como pedagógico, porque las herramientas tecnológicas ayudan a mejorar la calidad de la educación.

En la Ley General de Educación N° 582, nos refiere en su art. Párrafo 3 e, la educación es una inversión en las personas y la base del desarrollo humano, económico, científico y tecnológico de un país" (Sánchez, 2020).

Un cruce interesante entre estos conceptos y la materia de la Lengua y la Literatura, es que, sin un uso del lenguaje correcto, las herramientas se vuelven inútiles, por ejemplo, para dictar órdenes a la IA, sin el uso de las palabras adecuadas, los resultados no serán los esperados.

#### 1.2.4 Características de la tecnología de la educación

"La tecnología educativa, entendida como método científico adaptado a sistemas informáticos, proporciona a los educadores valiosas herramientas para la planificación y ejecución de recursos, promoviendo una formación replicable y con contenidos completos y académicos de manera rápida y efectiva" (Blog de E-learning, noviembre 20, 2021).

**Integración:** Implica la incorporación efectiva de herramientas digitales y recursos tecnológicos en el entorno educativo, esto va más allá de simplemente usar dispositivos electrónicos; la fusión armoniosa de la tecnología con las estrategias pedagógicas existentes, la integración exitosa busca mejorar la calidad del aprendizaje al aprovechar las capacidades de la tecnología para proporcionar experiencias educativas más ricas y significativas.

**Interactividad:** Se refiere a la capacidad exponencial de recursos digitales para involucrar activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, esto incluye la participación a través de simulaciones, actividades en línea, discusiones interactivas y retroalimentación instantánea, la tecnología fomenta un enfoque más participativo y centrado en el estudiante, promoviendo una comprensión más profunda de los conceptos.

**Innovación:** Implica la introducción constante de nuevas prácticas, herramientas y formas mejorar la enseñanza y el aprendizaje, entre otras cosas el uso de plataformas, recursos, multimedia, realidad virtual y otras tecnologías emergentes, la innovación busca mantenerse al día con las cambiantes necesidades educativas y proporcionar experiencias de aprendizaje que sean relevantes, estimulantes y efectivas.

**Diversidad:** La tecnología educativa abraza la diversidad al ofrecer una amplia gama de recursos y formatos, desde videos educativos y plataformas interactivas hasta aplicaciones especializadas, la tecnología proporciona herramientas adaptativas que atienden a diferentes estilos de aprendizaje, esta diversidad busca abordar las variadas necesidades de los estudiantes, permitiendo un enfoque más personalizado y efectivo en el proceso educativo.

**Instantaneidad:** La instantaneidad en la tecnología educativa se refiere a la capacidad de acceder rápidamente a información y recibir retroalimentación en tiempo real, los recursos en línea, las plataformas de aprendizaje y las herramientas colaborativas permiten a los estudiantes y educadores obtener información de manera rápida y eficiente, esta característica acelera el

proceso de aprendizaje y brinda la flexibilidad necesaria para adaptarse al ritmo individual de los estudiantes.

Asimismo, la tecnología en la educación facilita la evaluación continua y formativa, los instrumentos de evaluación en línea y sistemas de gestión del aprendizaje pueden recopilar datos en tiempo real sobre el desempeño de los estudiantes, que los educadores pueden utilizar para ajustar sus estrategias de enseñanza, identificar áreas de mejora y proporcionar retroalimentación específica a cada estudiante, este enfoque centrado en los datos contribuye a un proceso educativo más ágil y personalizado, mejorando la eficacia del aprendizaje. "El uso de herramientas digitales en el aula ha demostrado mejorar significativamente la participación y el compromiso de los estudiantes con el contenido del curso (García, 2020, p. 76)."

La adaptabilidad y la capacidad de incorporar nuevas tecnologías son elementos clave de la tecnología educativa moderna. "La evolución de la tecnología educativa responde a la necesidad de atender las características psicológicas y personales de los alumnos, promoviendo la interacción constante entre educadores y estudiantes para garantizar los mejores resultados en el aprendizaje adquirido" (Fuente: Blog de E-learning, noviembre 20, 2021).

Su implementación se vuelve aún más relevante en tiempos de pandemia, donde la tecnología se convierte en un medio indispensable para democratizar la educación y superar las limitaciones físicas del confinamiento. "Las herramientas digitales brindan la capacidad de personalizar el aprendizaje, adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes y fomentar un enfoque más inclusivo en el aula" (López & Martínez, 2019, p. 112)."

### **1.2.5 Herramientas tecnológicas en la calidad del aprendizaje significativo**

La importancia de estas herramientas y enfoques tecnológicos reside en su capacidad para transformar la educación, proporcionando acceso a recursos globales, fomentando el aprendizaje activo y creando entornos educativos más inclusivos e interactivos, en última instancia, la tecnología educativa no solo mejora la calidad del aprendizaje, sino que también prepara a los estudiantes para los crecientes retos que plantea un mundo cada vez más diverso conectado y tecnológicamente avanzado "Según Gámez et al (2022), la formación docente debe adaptarse a las necesidades y requerimientos actuales para que los estudiantes puedan transmitir conocimientos de forma adecuada y precisa" (Horizontes, 2023, p. 2).

Según (Mauricio Estrella y Rivera Jurado, 2019) Es un medio de enseñanza que crea un ambiente para el proceso de llevar a cabo una enseñanza que tenga como objetivo construir el conocimiento y la investigación educativa en todas las disciplinas y hacer que el aprendizaje sea significativo.

“El aprendizaje significativo es el proceso mediante el cual nueva información (nuevo conocimiento) se relaciona con la estructura cognitiva del alumno de una manera no arbitraria y sustantiva (no literal). En el proceso de aprendizaje significativo, el significado lógico de los materiales de aprendizaje se transforma en el significado”. (Moreira, 2000)

En la aplicación del aprendizaje del idioma la lengua y la literatura, ser significativo equivale a no fracasar en las otras materias. No se puede concebir ni siquiera la matemática, sin un correcto uso del vocabulario, por esto es que las herramientas deben iniciar con el correcto uso y aplicación del mismo.

### **1.2.6 Entornos de aprendizaje tradicionales y nuevos entornos de aprendizaje utilizando herramientas digitales.**

No es crear un entorno desconocido, sino adaptarse a los entornos que a los estudiantes están naturalizados por la cotidianidad de sus actividades. Abrir una red social, mirar un video u otros elementos de su diario vivir, pero ahora adaptados al aprendizaje.

"El uso de herramientas digitales en el aprendizaje de matemáticas para estudiantes de tercer año de secundaria es muy beneficioso. Estas herramientas permiten a los estudiantes percibir conceptos abstractos de una manera más intuitiva e interactiva, beneficiando así su aprendizaje y proporcionándoles contenidos más ricos". (Vélez Vera & Rivadeneira Loor, 2023, p. 1).

Miremos además estas reflexiones sobre nuestro nuevo entorno.

"La pandemia ha consolidado aún más la educación virtual como recurso fundamental para la continuidad del aprendizaje. Aunque la transición fue inicialmente abrupta y experimental, se evidenció la necesidad de adaptarse a las herramientas tecnológicas para garantizar la calidad educativa. La educación virtual, al ofrecer flexibilidad y superar las limitaciones de la educación tradicional, ha demostrado ser atractiva tanto para docentes como para estudiantes" (Robles Ortega et al., 2022, p. 689).

“El sistema educativo debe abandonar el tradicionalismo y promover nuevas estrategias innovadoras basadas en las TIC para mejorar el rendimiento en matemáticas” (Vélez Vera & Rivadeneira Loor, 2023, p. 1).

Veamos ahora como influyen los ambientes:

**Ambientes Físicos:** Para la materia de lengua y literatura esto ha sido un reto, no es lo mismo con materias en que los laboratorios son la base del conocimiento como la química. Los ambientes físicos de aprendizaje se refieren a los espacios tangibles donde ocurre la enseñanza y el aprendizaje, estos entornos pueden abarcar aulas de clases, laboratorios, bibliotecas y otros lugares de interacción educativa. Sus características incluyen la disposición de mobiliario, la iluminación, la infraestructura tecnológica e interacción cara a cara entre profesores y alumnos. La disposición del espacio físico puede influir significativamente en la dinámica del aula, promoviendo la colaboración o la individualidad según su diseño.

**Ambientes Virtuales:** Los ambientes virtuales se ubican en el ámbito digital, permitiendo la interacción a través de las tecnologías de la información y las plataformas en línea, estos entornos incluyen aulas virtuales, plataformas de aprendizaje en línea y herramientas colaborativas. Sus características clave son la accesibilidad global, la flexibilidad en el tiempo y la diversidad de recursos multimedia, la interacción puede ocurrir de forma asíncrona o sincrónica, facilitando la participación de estudiantes de diversas ubicaciones geográficas. Para la materia de lengua y literatura esto ha sido ganancia, a que los espacios virtuales permiten crear ambientes del imaginario, sobre todo con el uso de herramientas interactivas.

**Ambientes Formales:** Los ambientes formales de aprendizaje se vinculan a instituciones educativas reconocidas y estructuradas, como escuelas, universidades y centros de formación profesional, estos ambientes siguen un plan de estudios predeterminado, con evaluaciones y certificaciones oficiales, la presencia de docentes calificados, la aplicación de reglas académicas y la formalización del proceso educativo caracterizan estos entornos, que buscan cumplir con estándares educativos establecidos. Para la enseñanza de la lengua es importante que el estudiante perciba que los recursos salen de una fuente formal, a la que deben sujetarse con normas y reglas establecidas, pero que también les evoque un sentido de pertenencia.

**Ambientes Informales:** Contrariamente, los ambientes informales de aprendizaje no están estructurados por un plan de estudios formal y no necesariamente llevan a certificaciones oficiales, pueden ser espacios como museos, bibliotecas comunitarias o actividades extracurriculares, estos entornos fomentan un aprendizaje más autodirigido y exploratorio para que los estudiantes puedan seguir sus intereses y descubrir conocimientos de manera más libre y personalizada, la interacción informal entre pares y la ausencia de evaluaciones rígidas son características distintivas de este tipo de entorno educativo. Los ambientes informales digitales han tomado forma, por ejemplo se puede visitar Verona, con un solo click a través de un viaje por Google y explicar al estudiante las motivaciones de Shakespeare, e inclusive ver vestidos de la época en el museo de Julieta, un ambiente informal pero altamente educativo.

### **1.2.7 Criterios de posición a otros puntos de vista de diferentes autores.**

En la investigación hemos encontrado algunos criterios que quisiéramos replicar, o que nos parecen que no se allanan a una realidad actual:

#### **1.- Declaración de Unesco sobre la prohibición del uso de celulares en las escuelas y el impacto del uso del celular en la educación:**

En el World Economic Forum, del año 2023, la UNESCO presenta un informe en el cual recomienda prohibir los celulares smartphones en las aulas para evitar que distraigan a los alumnos e interrumpan el aprendizaje. Además, indica que la posesión de teléfonos celulares es desigual en todo el mundo, al igual que el acceso a la tecnología en general, lo que agrava la desigualdad en el aprendizaje.

Creemos que el informe de la UNESCO está incompleto, debido a existe una brecha tecnológica más grande, ya que los estudiantes de escuelas fiscales, no tiene acceso computadores, por lo que su única manera de conectarse a las clases virtuales es a través de los teléfonos celulares de sus padres. Pensamos que la realidad que presenta la UNESCO es para países y entornos socio económicos en donde se supone alumnos que tendrían acceso a un teléfono propio, con datos o en el las escuelas les presten internet todo el tiempo, eso en nuestro medio, en escuelas fiscales, como la del caso que estamos estudiando en el presente trabajo, no ocurre.

En lo que si concordamos es que, si los estudiantes llegan a utilizar recursos digitales dentro de las aulas, deben ser con fines y propósitos de mejorar la calidad de su aprendizaje, pero no para el uso excesivo o inadecuado.

## **2.- Declaraciones de la psicóloga educativa Paola Molina para Diario Expreso sobre que el uso de las herramientas digitales y la tecnología:**

El 1 de junio de 2024 la psicóloga educativa Paola Molina, ofrece una entrevista difundida a través del programa Mentes que Sanan, del diario Expreso de circulación nacional en su versión digital. En este programa se emite un criterio sobre que la tecnología que utilizan los estudiantes, es perjudicial para su salud mental.

La objeción que tenemos a la ponencia de la profesional, es que culpa al uso de los medios y herramientas digitales de los problemas psicológicos y emocionales de los estudiantes, y según las expresiones, es la “herramienta” y no otras causas, como son los problemas familiares, el bullying y otros, que hacen que los estudiantes busquen un refugio en la virtualidad, como un medio de evasión.

A nuestro criterio, declaraciones como estas, lo que hacen es buscar culpables a terceros, cuando se debería entender que las herramientas tecnológicas, son eso y nada más, herramientas que deben ser usadas correctamente y que deben tener un tutor que enseñe a utilizar dichas herramientas.

Además, la entrevista se titula y debía mencionar “Las ventajas y desventajas de la tecnología en la educación”, pero el conversatorio se basó únicamente en el mal uso del celular, y no mencionó nada de las herramientas educativas (que existen decenas) que normalmente los docentes utilizamos exitosamente.

## **3.- Expresiones del autor del libro Educación y Tecnología digital sobre la Comercialización y Monetización: Las implicaciones éticas de las plataformas educativas con fines de lucro:**

En la edición de abril del 2024 de la publicación de la organización sin fines de lucro Ciencia Latina Internacional, de la Editorial CID - Centro de Investigación y Desarrollo, bajo el tema, Comercialización y Monetización: Las implicaciones éticas de las plataformas educativas con fines de lucro.

El autor Gabriel José Araujo Bedoya, expresa que el avance tecnológico ha abierto la puerta a un “mercado educativo” en línea en constante expansión. Las plataformas educativas digitales, con su capacidad para llegar a un público global, han experimentado un crecimiento exponencial, y con este crecimiento, han surgido nuevas oportunidades de monetización. En un mercado educativo orientado al beneficio, puede surgir la tentación de sacrificar la calidad en favor de la cantidad o de adaptar el contenido para hacerlo más "vendible" en lugar de mantener la integridad académica. Esto puede desencadenar en una educación superficial que no cumple con los estándares educativos rigurosos que los estudiantes merecen. Estas declaraciones también son parte y se mencionan al autor original. (Banchoff Tzancoff et al., 2020).

Nuestra oposición a estas declaraciones, es que no se ha considerado que los docentes hacemos un minucioso análisis de las plataformas y herramientas que recomendamos a los estudiantes. Esta visión parcializada, implicaría que los estudiantes estarían en la libertad de escoger la herramienta que los educa, y nada puede estar más alejado de la realidad.

Es diferente lo que ocurre con los contenidos de entretenimiento, en los cuales los estudiantes sin supervisión pueden acceder a cualquier momento, y que no están sujetos a rigor y currículo, es esa clase de contenido la que debería preocupar, ya que buscan monetizar de manera anti ética como son los juegos en línea.

Por su puesto, estamos de acuerdo en que, si el objetivo principal de la herramienta o plataforma es el lucro, las decisiones sobre características de la plataforma, sistemas de recompensa o incluso evaluaciones podrían estar influenciadas por motivaciones comerciales en lugar de pedagógicas (Banchoff Tzancoff et al., 2020). Pero como mencionamos, somos los docentes los que decidimos sobre la herramienta, y actualmente existe herramientas gratuitas de gran calidad y contenido.

### **1.3 Marco Legal**

En esta información se sustenta el punto de vista de las bases legales:

#### **1.3.1 Constitución De La República Del Ecuador**

**Art 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el

buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Ecuador, Constitución de la República del Ecuador, 2008)

**Art. 234.-** El Estado garantizará la formación y capacitación continua de las servidoras y servidores públicos a través de las escuelas, institutos, academias y programas de formación o capacitación del sector público; y la coordinación con instituciones nacionales e internacionales que operen bajo acuerdos con el Estado. (Ecuador, Constitución de la República del Ecuador, 2008)

### **1.3.2 Ley Orgánica De Educación Intercultural**

La Ley Orgánica De Educación Intercultural plantea en su:

Capítulo Cuarto. - De Los Niveles De Gestión De La Autoridad Educativa Nacional

**Art 34.** Funciones: Literal C. Participar activamente en la formulación, elaboración de planes y programas de prevención y contingencia de riesgos y seguridad ciudadana.

Capítulo Tercero. - Del Escalafón Docente

**Art. 128.-** Del desarrollo profesional. - El desarrollo profesional de los y las docentes del sistema educativo particular conduce al mejoramiento de sus conocimientos, habilidades, competencias y capacidades que les permitirán ofrecer un mejor servicio educativo. Los y las docentes de las instituciones educativas particulares podrán participar en los procesos de formación continua ofrecidos por la Autoridad Educativa Nacional. (educación, 2015)

### **1.3.3 Código De La Niñez Y Adolescencia**

**Art. 37-** Derecho a la educación.

**Art. 38.-** Objetivos de los programas de educación. - La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para: g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo; h) La capacitación para un trabajo productivo y para el manejo de conocimientos científicos y técnicos. (Ecuador, Código de la Niñez y Adolescencia, 2003)

## CAPÍTULO II

### **Metodología de desarrollo de investigaciones y diagnósticos.**

En el próximo capítulo se discutirán en detalle las particularidades de los métodos utilizados para realizar el estudio actual. Asimismo, se delinearán el conjunto de características que definen al grupo de estudio, se expondrán las técnicas e instrumentos empleados para recopilar datos, y se llevará a cabo el análisis correspondiente. Todo esto se realiza con el objetivo de lograr los objetivos delineados en el capítulo previo, además, se explorarán los instrumentos y técnicas utilizados para recolectar datos, como encuestas estructuradas realizadas a través de Google Forms, así como la aplicación de análisis estadístico a los datos acumulados, con el fin de brindar una respuesta al problema planteado.

### **2.1 Conceptualización y Operacionalización de Variables y Categorías**

En este estudio, se han definido tres variables principales: herramientas digitales, motivación al aprender Lengua y Literatura y rendimiento académico, la variable herramientas digitales se define como la utilización de plataformas y recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, su dimensión se refiere a percepciones de frecuencia de uso y su impacto en la impresión de cómo afecta la educación a la comprensión por parte de los alumnos de las materias que se les imparten.

#### **Conceptualización y Operacionalización de Categorías**

La selección de una categoría para hacer analizada es fundamental en el desarrollo de una investigación, proporciona el inicio del proceso metodológico que conlleva a la propuesta, para abordar la problemática.

#### **Respecto al diseño y evaluación de estrategias de gamificación**

Un importante campo de estudio en la educación es la gamificación, la inclusión en el entorno educativo de elementos que fomenten la participación, la motivación, la transformación de las herramientas educativas y su utilización para estimular el interés de los estudiantes

**Respecto a la enseñanza de Lengua y Literatura para estudiantes de 10º año de educación básica.**

La adquisición de conocimientos lingüísticos y literarios es fundamental en los estudiantes, ya que es esta una materia básica en el desarrollo del lenguaje y las distintas formas

de comunicación, y su amplia variedad de conceptos, los cuales expanden la creatividad, al conocer las diversas formas de escritura.

La operacionalización de las categorías se detalla a continuación:

Tabla 1

Operacionalización de las variables

Variable independiente	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos	Escala de valoración
Herramientas digitales	Herramientas de Colaboración Herramientas Educativas Accesibilidad y Disponibilidad	Cumplimiento de los objetivos. Formación académica. Innovación tecnológica. Actualización docente	Entrevistas y Encuestas	Escala Oriental
<b>VARIABLES DEPENDIENTE</b>				
Interés en Clase Rendimiento Académico	Diseño y Planificación de Clases Uso de Recursos Digitales Metodologías de Enseñanza Evaluación y Retroalimentación Adaptación y Flexibilidad	Trabajo autónomo Trabajo colaborativo Metas de aprendizaje Herramientas de evaluación	Actividades y trabajos en Clases	Escala de Razón

**Elaborado por:** Las autoras

## **2.2 Enfoque metodológico**

El enfoque de la investigación se centra en comprender el impacto de la herramienta digitales en mejoras del interés y la mejora de la motivación y el rendimiento académico de alumnos de lengua y literatura del décimo curso de educación general básica, este enfoque se fundamenta en la necesidad de abordar las disparidades educativas y tecnológicas que ha experimentado la Unidad San Luis Gonzaga de Muisne. La ubicación de esta institución en una isla y su historia reciente sin acceso a internet ni recursos informáticos para los docentes revelan una brecha digital que ha limitado considerablemente las oportunidades educativas. La investigación busca, por tanto, comprender cómo la implementación estratégica de herramientas digitales específicas puede no solo superar estas barreras, sino también potenciar la calidad de la educación ofrecida.

El enfoque metodológico adoptado para esta investigación es mixto, incluyendo métodos lógicos, históricos y empíricos, el método lógico implica una revisión crítica de la bibliografía existente sobre la integración de la tecnología y, permitiendo construir un marco conceptual sólido basado en la razón y la lógica, por otro lado, el método histórico se enfoca en contextualizar la evolución de la infraestructura tecnológica en la institución educativa, identificando lecciones aprendidas a lo largo del tiempo, además, se aplicará el método empírico, que implica la recopilación de datos directos de la población estudiantil y docente a través de encuestas estructuradas y entrevistas semiestructuradas realizadas en Google Forms. Estos enfoques metodológicos permitirán una evaluación integral de la influencia de las herramientas digitales en el programa educativo de la institución San Luis Gonzaga. En definitiva, este enfoque de investigación pretende aportar conocimientos valiosos sobre prácticas docentes innovadoras en el campo de la lengua y la literatura para mejorar los procesos de aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes.

### **Grupo de estudio**

El equipo de investigación elegido para este estudio es fundamental en el contexto educativo, ya que está compuesto por estudiantes de décimo grado de educación general de la sección de lengua y literatura de la Unidad de Educación San Luis Gonzaga, esta selección está



basada en la comprensión de los pares de herramientas digitales en un grupo demográfico crucial para el desarrollo académico.

La muestra consiste en 21 estudiantes que completaron el formulario de Google Forms, lo que garantiza la representatividad y fiabilidad de los resultados, además, la recolección directa de datos a través de encuestas estructuradas y entrevistas semiestructuradas, es posible conocer a fondo las perspectivas y experiencias de los estudiantes y docentes sobre el uso de herramientas digitales en el proceso educativo. motivación, interés y rendimiento académico, proporcionando así información valiosa mejorar los métodos utilizados en la enseñanza de la lengua y la literatura. El grupo de estudio se convierte en un elemento crucial para comprender la efectividad de las herramientas digitales en el proceso educativo tal como lo perciben las personas y experiencias de los estudiantes y el docente proporcionan información valiosa sobre el impacto de estas herramientas en la motivación y el rendimiento académico.

Los resultados obtenidos a través de encuestas y entrevistas revelarán la percepción y frecuencia de uso de herramientas digitales en el contexto educativo, así como la evaluación del impacto en la motivación de los estudiantes y el rendimiento académico. Además, la muestra seleccionada permite analizar en detalle cómo las herramientas digitales influyen en el aprendizaje de los alumnos de décimo año, brindando así información valiosa para mejorar las prácticas pedagógicas en el campo de la lengua y la literatura, en resumen, el grupo de estudio seleccionado proporciona una base sólida para comprender efectos de las herramientas digitales en el procedimiento de enseñanza y por tanto contribuirá a mejorar las prácticas pedagógicas.

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

El alcance de la investigación busca establecer la relación entre el uso de herramientas digitales y la motivación de los estudiantes y su rendimiento académico en el ámbito de la lengua y la literatura, además, se pretende aplicar la investigación para mejorar la práctica educativa. En

última instancia se pretende aplicar los hallazgos de la investigación para mejorar la práctica educativa, proporcionando recomendaciones específicas para la adopción de herramientas didácticas digitales eficaces, contribuyendo al avance de la enseñanza y el aprendizaje en el campo.

## **2.4 Declaración y justificación**

El presente estudio se sitúa dentro de un tipo particular de investigación mixta, que combina elementos de investigación bibliográfica, documental y de campo, la investigación bibliográfica se empleará para revisar la bibliografía existente sobre la integración tecnológica en la educación y las mejores prácticas en lengua y literatura.

La justificación de la elección de este tipo de investigación se basa en la necesidad de abordar una problemática compleja y multifacética, que requiere una evaluación integral y detallada. La combinación de enfoques metodológicos ayudará a comprender en profundidad la situación actual e identificar lecciones aprendidas, así como a proporcionar recomendaciones concretas para la implementación efectiva de herramientas digitales en contextos educativos.

## **2.5 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada**

En este estudio, se emplearon diversos instrumentos para recopilar información cuantitativa y cualitativa sobre la influencia de los recursos digitales en la enseñanza de la lengua y la literatura fue la encuesta Google Forms, la encuesta incluirá preguntas como "¿Consideras que la plataforma facilita el acceso a recursos en línea para enriquecer tu aprendizaje?", y "¿Ha influido el uso de Google Meet en tu comprensión de los temas impartidos en el área?". Estas preguntas permitirán analizar el impacto de la plataforma en la interacción, participación y rendimiento académico, fortaleciendo así el papel de la herramienta en el proceso educativo.

## **2.6 Delimitación poblacional**

La muestra consiste en 21 alumnos que completaron el formulario de Google Forms, la recolección de datos proporcionará información directa de la muestra completa, garantizando la representatividad y fiabilidad de los resultados. Este enfoque de recolección de datos directos permitirá obtener una visión detallada de las percepciones y experiencias de estudiantes y docentes sobre el uso de herramientas digitales en el proceso educativo.

## **2.7 Descripción de la metodología: Implica la descripción de las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito**

La metodología de este estudio se basa en métodos mixtos que combina múltiples métodos de investigación, tal como fue mencionado en el Capítulo I del presente documento.

El método lógico se utilizó para realizar una revisión crítica de la literatura existente sobre la integración de tecnología en la educación, y método histórico se enfocó en contextualizar la evolución de la infraestructura tecnológica en la institución educativa, Así mismo, el método que se aplicó fue el empírico, que implicó la recopilación de datos directos (primarios) desde la población estudiantil; sus opiniones son las más valiosas ya que los resultados de este estudio deben aportar al mejoramiento de su aprendizaje en las clases de lengua y literatura. Para llegar a los docentes, se planteó hacerlo a través de encuestas estructuradas y entrevistas semiestructuradas, y para mayor objetividad y facilidad fueron realizadas en Google Forms.

En última instancia, el enfoque de la investigación buscó contribuir con conocimientos valiosos sobre prácticas pedagógicas innovadoras en lengua y Literatura, desde nuestra experiencia pedagógica, que tiene como objetivo mejorar el proceso de adquisición de aprendizajes y rendimiento académico de los estudiantes motivo de la investigación y los futuros estudiantes que lleguen a este nivel educativo, dentro de la misma institución.

### **2.7.1 Proceso de recopilación de datos**

Una vez diseñada la encuesta, se procedió a enviar el enlace a través de los canales de comunicación establecidos, como el grupo de WhatsApp de los estudiantes del 10mo EGB y el correo electrónico de los docentes.

Al ingresar al enlace, los participantes pudieron responder un cuestionario de 10 preguntas, el cual incluyó preguntas específicas sobre la experiencia entre los participantes que utilizaron herramientas digitales en entornos educativos.

### **2.7.2 Evaluación Inicial**

Una vez compilada la información, se procede a analizar cada pregunta siempre orientada a los objetivos y directrices planteados en el Capítulo I, con el objetivo de recabar información clave para comprender el entorno educativo actual de los estudiantes de 10º grado de Educación General Básica, reconociendo las deficiencias y necesidades existentes y en su relación con el proceso de enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura.

Cabe mencionar que se realizó una prueba piloto con una encuesta, para validar las preguntas y hacer los ajustes necesarios, antes de aplicar a la masa de encuestados

### 2.7.3 Fase de la modelación de la propuesta

Nos complace mencionar que a pesar de que esta fase fue un poco larga y compleja a nuestro criterio fue una de las más importantes, ya que implicó primero investigar los datos generales del marco teórico planteado anteriormente, para tener una idea clara del criterio general experto nacional e internacional.

Este proceso lo realizamos de manera muy metódica, ya que no queríamos sesgar la investigación con criterios personales, y parcializar de alguna manera la investigación quitando así una oportunidad de mejora para los directamente beneficiados.

### 2.7.4 Fase de Diagnóstico Final

Luego de la revisión inicial, donde se pueden ver la aparición de tendencias generales, por parte de los encuestados, se tomó un tiempo para analizar no solo las respuestas, sino las motivaciones de las mismas. Para este caso todas las preguntas y respuestas fueron válidas, y de aporte para la investigación.

## 2.8 Presentación de resultados del estudio diagnóstico

### Datos del Formulario

En la primera etapa de diagnóstico se realizó una encuesta que se llevó a cabo con Alumnos de 10° grado de EGB en el ámbito de la lengua y la literatura de la Unidad Educativa Fiscomisional San Luis Gonzaga, a través de Google Forms, arrojando los siguientes resultados.

**Pregunta 1.** ¿Cuál es tu nivel de familiaridad con herramientas digitales utilizadas en las clases de lengua y literatura?

Tabla 2

Nivel de familiaridad con herramientas digitales

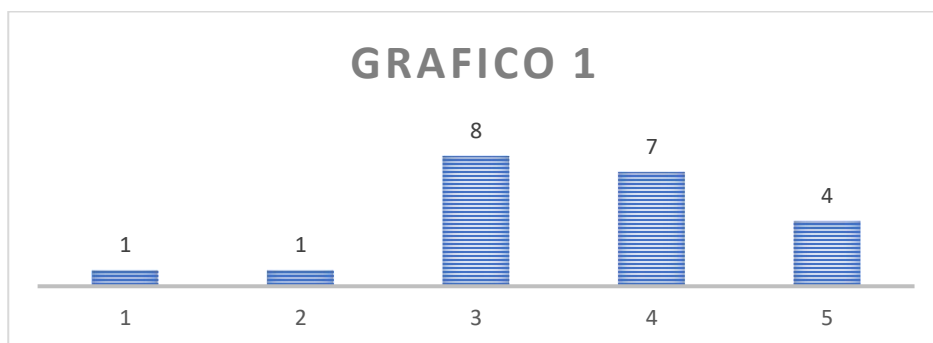
¿Cuál es tu nivel de familiaridad con las herramientas digitales utilizadas en las clases de Lengua y Literatura?						
CLASE	DATO	f	F	fr	FRA	
1	1	1	1	5%	5%	
2	2	1	2	5%	10%	
3	3	8	10	38%	48%	

4	4	7	17	33%	81%
5	5	4	21	19%	100%
	N	21		100%	

**Elaborado por:** Las autoras

Figura 1

Nivel de familiaridad con herramientas digitales



**Elaborado por:** Las autoras

En la Tabla 2 se muestra la familiaridad de alumnos que utilizan las herramientas digitales facilitadas en la materia, mostrando que el 38% de los estudiantes están muy familiarizados con dichas herramientas, lo que indica un nivel bastante alto de conocimiento y experiencia en su uso. Además de que el 33% muestra un nivel moderado de familiaridad, lo que indica cierto nivel de comodidad, pero hay margen de mejora en el uso de las mismas, estos resultados subrayan la importancia de tener en cuenta la familiaridad de los alumnos a la hora de implementar esta metodología en el proceso de aprendizaje, ya que esto afecta a su eficiencia y aceptación.

Tabla 3

Medida de herramientas digitales

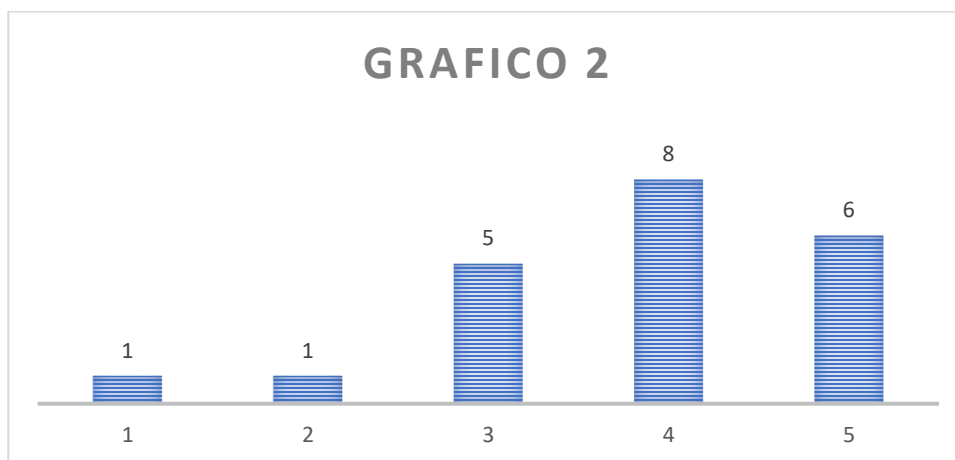
¿En qué medida crees que las herramientas digitales han mejorado tu interés en las clases de Lengua y Literatura?						
CLASE	DATO	f	F	fr	FRA	
1	1	1	1	5%	5%	
2	2	1	2	5%	10%	
3	3	5	7	24%	33%	

4	4	8	15	38%	71%
5	5	6	21	29%	100%
	N	21		100%	

**Elaborado por:** Las autoras

Figura 2

Medida de herramientas digitales



**Elaborado por:** Las autoras

La Tabla 3 muestra que el 38% de los educandos piensan que las herramientas digitales tienen un impacto significativo en sus intereses, lo que sugiere una influencia positiva en la motivación académica. Además, el 29% percibe una mejora moderada en su interés, lo que indica una influencia relevante pero no tan marcada como en el primer grupo. Estos resultados enfatizan la importancia de las herramientas digitales como recurso para estimular el interés de los estudiantes y aumentar su participación en el proceso educativo.

Tabla 4

Herramienta digital específica

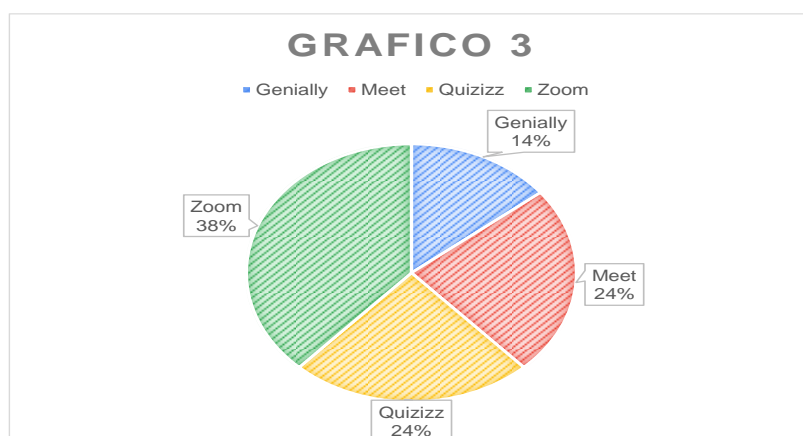
Podrías mencionar una herramienta digital específica que encuentres especialmente útil para el estudio de la lengua y la literatura.					
CLASE	DATO	f	F	fr	FRA
1	Genially	3	3	14%	14%

2	Meet	5	8	24%	38%
3	Quizizz	5	13	24%	62%
4	Zoom	8	21	38%	100%
	N	21		100%	

**Elaborado por:** Las autoras

Figura 3

Herramienta digital específica



**Elaborado por:** Las autoras

Tabla 4, en esta tabla los datos indican que el 38% de los estudiantes considera que el uso de la herramienta digital Zoom ha mejorado significativamente su interés en estas clases, lo que sugiere tuvo un impacto positivo en la motivación académica, el 24% de los estudiantes, la herramienta Google Meet, 24% Quizizz, etc., lo que indica una influencia relevante hacia estas herramientas, además, estos resultados enfatizan la importancia de las herramientas digitales como recurso para estimular el interés de los estudiantes en el campo de la lengua y la literatura ayuda a aumentar el compromiso y la participación de los estudiantes en el proceso educativo.

Tabla 5

Uso de herramientas digitales

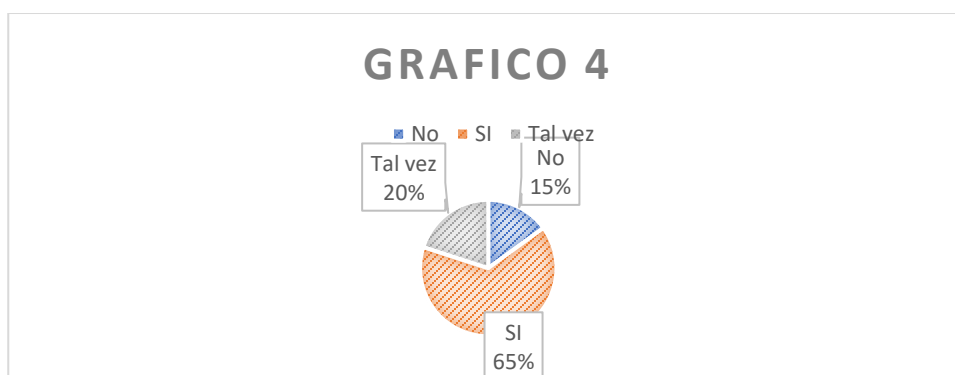
¿Cómo ha influido el uso de herramientas digitales en tu participación activa durante las clases?					
CLASE	DATO	f	F	fr	FRA

1	No	3	3	15%	15%
2	SI	13	16	65%	80%
3	Tal vez	4	20	20%	100%
	N	20		100%	

**Elaborado por:** Las autoras

Figura 4

Uso de herramientas digitales



**Elaborado por:** Las autoras

Tabla 5: los datos muestran percepciones de los educandos sobre el impacto del uso de herramientas digitales en su participación en cursos de lengua y literatura, un 65% de los encuestados cree que el uso de estas ha influido positivamente en su participación activa, lo que sugiere que estas herramientas han contribuido a fomentar un mayor compromiso y participación en el aula. Además, el 15% manifiesta que no ha percibido influencia en su participación, lo que indica que existe un grupo minoritario que no ha experimentado un cambio significativo. Estos resultados resaltan la participación activa de los estudiantes durante las clases de Lengua y Literatura, lo que puede contribuir a un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo.

Tabla 6

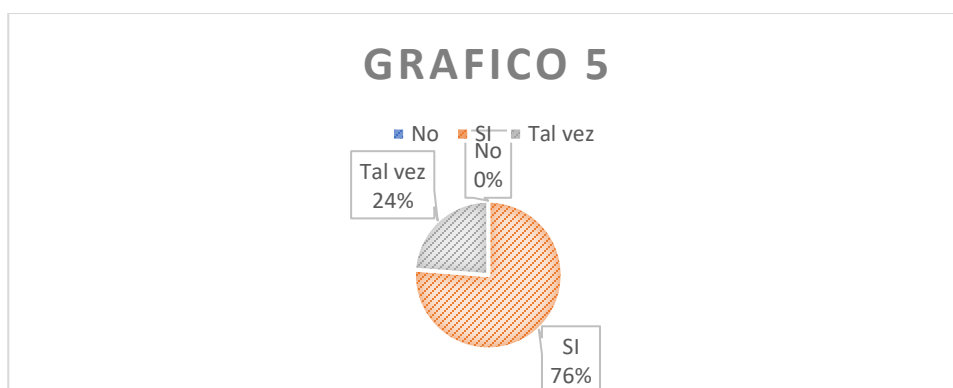
Uso de la tecnología para mejorar comprensión de los temas

¿Consideras que el uso de tecnología puede mejorar tu comprensión de los temas impartidos en el área?					
CLASE	DATO	f	F	fr	FRA

1	No	0	0	0%	0%
2	SI	16	16	76%	76%
3	Tal vez	5	21	24%	100%
	N	21		100%	

Gráfico 5

Uso de la tecnología para mejorar comprensión de los temas



**Elaborado por:** Las autoras

En la Tabla 6 se muestran los resultados de las percepciones de los estudiantes sobre si el uso de la tecnología puede mejorar su comprensión de los temas que se enseñan en la materia. Los datos muestran que el 76% de encuestados cree que el uso de la tecnología mejora su comprensión del tema, lo que indica que la mayoría de los estudiantes cree que la tecnología es correcta para su comprensión a través del uso de herramientas digitales. Además, el 15% de los encuestados no está seguro de si la tecnología puede mejorar su comprensión, lo que indica cierta ambigüedad en un grupo minoritario. Estos resultados resaltan la percepción general positiva de los estudiantes sobre la tecnología y mejora de comprensión de temas en la materia, que pueden indicar la integración de herramientas digitales en el proceso educativo.

Tabla 7

Desafíos o dificultades experimentadas con herramientas digitales.

¿Qué desafíos o dificultades has experimentado al utilizar herramientas digitales en tus estudios de Lengua y Literatura?



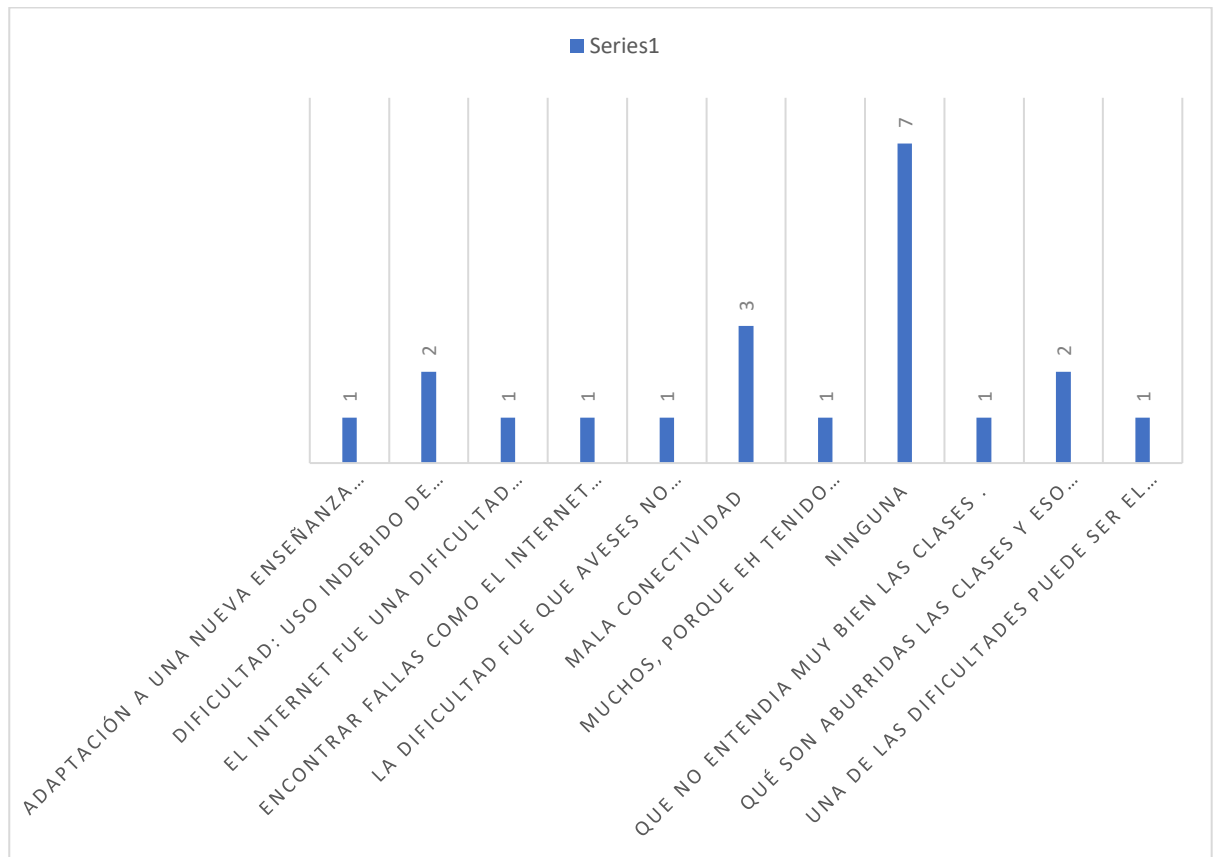
CLASE	DATO	f	F	fr	FRA
1	Adaptación a una nueva enseñanza y aprendizaje, que poco a poco he superado y que requieren de práctica	1	1	5%	5%
2	Dificultad: uso indebido de dispositivos digitales Desafío: hacia el colegio que le costaría la infraestructura	2	3	10%	14%
3	El internet fue una dificultad grande	1	4	5%	19%
4	encontrar fallas como el internet.	1	5	5%	24%
5	La dificultad fue que a veces no podía entrar a las clases	1	6	5%	29%
6	Mala conectividad	3	9	14%	43%
7	Muchos, porque he tenido problemas de las vistas y eso me afectaba, otra cosa que no tenía herramientas justo para eso	1	10	5%	48%
8	Ninguna	7	17	33%	81%
9	Que no entendía muy bien las clases.	1	18	5%	86%
10	Qué son aburridas las clases y eso genera que me de sueño y no tener un conocimiento sano.	2	20	10%	95%
11	Una de las dificultades puede ser el internet o	1	21	5%	100%

	cuando hay cortes de luz		
	N	21	100%

Elaborado por: Las autoras

Figura 6

Desafíos o dificultades experimentadas con herramientas digitales.



Elaborado por: Las Autoras

La Tabla 7 muestra: el 76% de los encuestados sintió que mejoraron su comprensión de los temas impartidos en las áreas de lengua y literatura. Además, el 24% del número de alumnos consideran que el uso de herramientas digitales puede ayudarles a comprender mejor las

lecciones lingüísticas y literarias. Ningún estudiante sintió que las herramientas digitales no mejoraron su comprensión de los temas impartidos en los campos de la literatura y la lengua. Estos resultados implican que la mayoría de los estudiantes creen que utilizar herramientas digitales para mejorar su aprendizaje es beneficioso. en su comprensión de los temas que se enseñan en el campo de las artes del lenguaje, lo que sugiere que estas herramientas pueden mejorar la comprensión de los alumnos.

Tabla 8

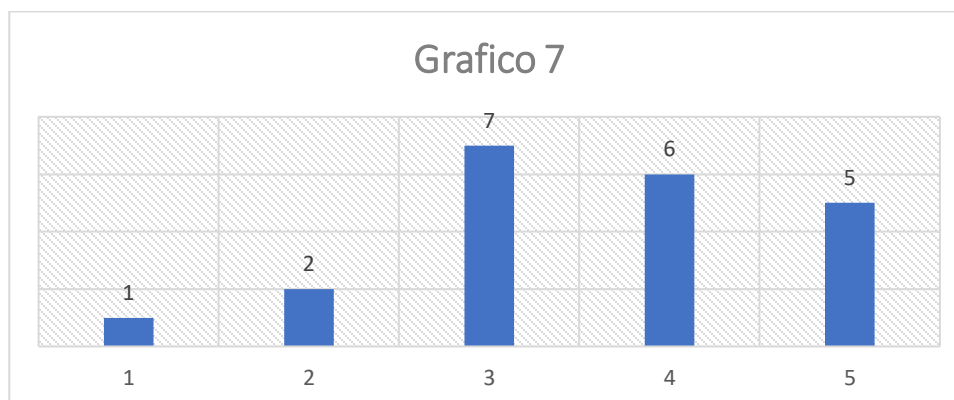
Contribución de las herramientas digitales

¿En qué medida consideras que las herramientas digitales han contribuido a la colaboración entre compañeros en el área de Lengua y Literatura?						
CLASE	DATO	f	F	fr	FRA	
1	1	1	1	5%	5%	
2	2	2	3	10%	14%	
3	3	7	10	33%	48%	
4	4	6	16	29%	76%	
5	5	5	21	24%	100%	
	N	21		100%		

Elaborado por: Las autoras

Figura 7

Contribución de las herramientas digitales



**Elaborado por:** Las autoras

La Tabla 8 muestra que el 5% de los alumnos cree que los instrumentos digitales promueven colaboración en un nivel bajo, mientras que el 10% de los estudiantes cree Las herramientas digitales facilitan la colaboración entre pares en un nivel medio. Además, el 33% de los estudiantes piensan en herramientas digitales ayudan a promover altos niveles de colaboración entre compañeros de clase.

Por otro lado, el 29% de los estudiantes cree que las herramientas digitales facilitan altos niveles de colaboración entre compañeros. Este hallazgo resalta La función de los instrumentos digitales en la promoción de la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes.

Tabla 9

Sugerencia para integrar herramientas digitales

¿Qué sugerencias tendrías para mejorar la integración de herramientas digitales en las clases de Lengua y Literatura?					
CLASE	DATO	f	F	fr	RA
1	Crear espacios virtuales para que los estudiantes discutan temas literarios	1	1	5%	5%
2	Depende del maestro que nos lleve a sala de computación y proyecte un video donde de la explicación del tema	1	2	5%	10%
3	En qué expliquen bien las clases.	1	3	5%	15%
4	Hacerlas más dinámicas	1	4	5%	20%
5	Las prácticas educativas	1	5	5%	25%
6	Le pondría libros virtuales así podría ayudar a que se nos facilite llevarlos a todas partes	1	6	5%	30%

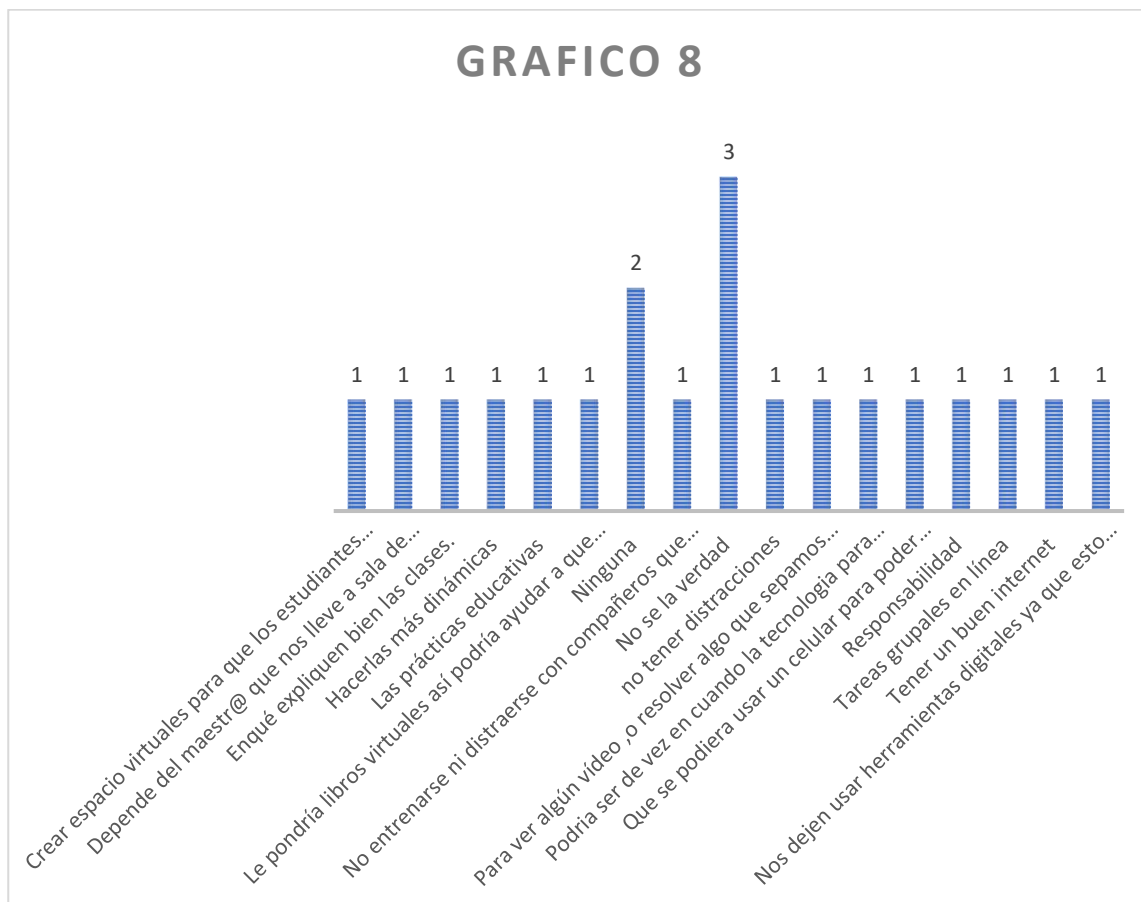


7	Ninguna	2	8	10%	40%
8	No entrenarse ni distraerse con compañeros que están a lado, porque con lo que nos can a dar vamos a ejercer más el aprendizaje para que así podamos tener un mejor conocimiento.	1	9	5%	45%
9	No se la verdad	3	12	15%	60%
10	no tener distracciones	1	13	5%	65%
11	Para ver algún vídeo, o resolver algo que sepamos en clase	1	14	5%	70%
12	Podría ser de vez en cuando la tecnología para consultar alguna cosa	1	15	5%	75%
13	Que se pudiera usar un celular para poder comprender las cosas y buscarla en clases y también para poder entender las clases y ver videos sobre el tema	1	16	5%	80%
14	Responsabilidad	1	17	5%	85%
15	Tareas grupales en línea	1	18	5%	90%
16	Tener un buen internet	1	19	5%	95%
17	Nos dejen usar herramientas digitales ya que esto permite monitorear el proceso de aprendizaje	1	20	5%	100%
	N	0		100%	

**Elaborado por:** Las autora

Figura 8

Sugerencia para integrar herramientas digitales



**Elaborado por:** Las autoras

Las recomendaciones proporcionadas por los estudiantes para mejorar el uso de las tecnologías digitales se muestran en la Tabla 9 en los cursos de lengua y literatura. Las respuestas incluyen la creación de espacios virtuales para discutir temas literarios, la proyección de videos explicativos, la realización de clases más dinámicas, el uso de libros virtuales, la implementación de tareas grupales en línea, entre otras sugerencias. Estas sugerencias reflejan la importancia de la interactividad, la accesibilidad y la diversidad de recursos digitales que enriquecen el proceso de adquisición de conocimientos lingüísticos y literarios. Además, resaltan la necesidad de adaptar las estrategias educativas a las preferencias y habilidades de los estudiantes en el entorno digital, lo que puede contribuir a mejorar su experiencia educativa y su rendimiento académico.

Tabla 10

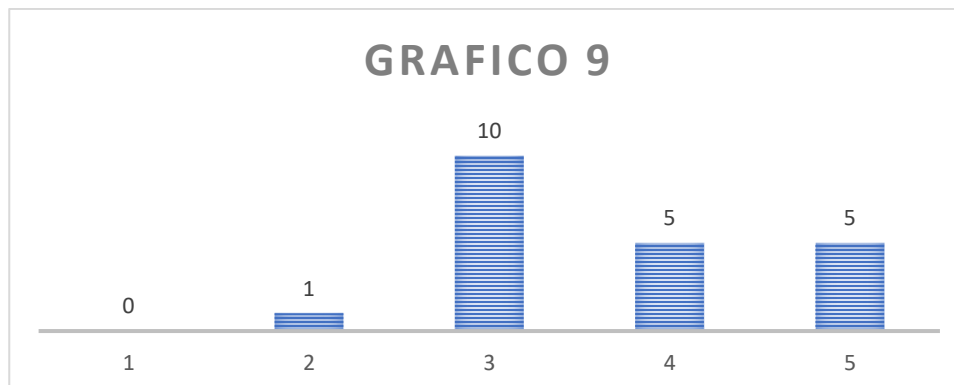
Evaluación de accesibilidad de herramientas digitales.

¿Cómo evalúas la accesibilidad de las herramientas digitales utilizadas en las clases de Lengua y Literatura?						
CLASE	DATO	f	F	fr	FRA	
1	1	0	0	0%	0%	
2	2	1	1	5%	5%	
3	3	10	11	48%	52%	
4	4	5	16	24%	76%	
5	5	5	21	24%	100%	
	N	21		100%		

**Elaborado por:** Las autoras

Figura 9

Evaluación de accesibilidad de herramientas digitales



**Elaborado por:** Las autoras

La Tabla 10 muestra que el 76% de los estudiantes calificaron la accesibilidad de recursos electrónicos utilizados en las clases de literatura y lengua como “buena” o “muy buena”, respectivamente. El 24% de los estudiantes reportó una accesibilidad regular o mala respectivamente). Estos resultados indican que la mayoría de los estudiantes consideran que son accesibles, lo que puede deberse a la familiaridad de los estudiantes con la tecnología y a la

facilidad de uso de las herramientas digitales. Sin embargo, es importante seguir evaluando la accesibilidad de las herramientas digitales y asegurarse de que accesibles a todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades o limitaciones tecnológicas.

Tabla 11

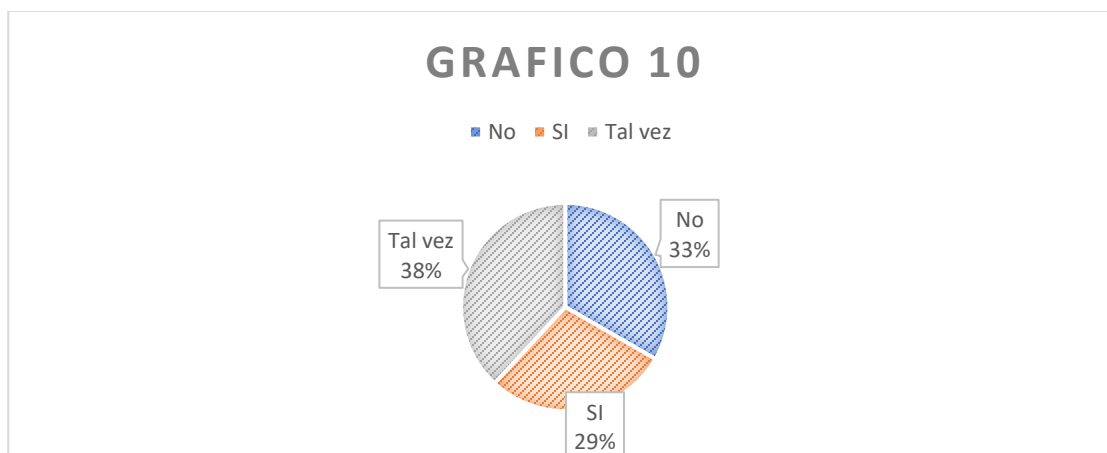
Cambio de actitud hacia el aprendizaje en herramientas digitales.

¿Has experimentado algún cambio en tu actitud hacia el aprendizaje de Lengua y Literatura desde la introducción de herramientas digitales?						
CLASE	DATO	f	F	fr	FRA	
1	No	7	7	33%	33%	
2	SI	6	13	29%	62%	
3	Tal vez	8	21	38%	100%	
	N	21		100%		

**Elaborado por:** Las autoras

Figura 10

Cambio de actitud hacia el aprendizaje en herramientas digitales.



**Elaborado por:** Las autoras

La Tabla 11 muestra que el 62% de los estudiantes ha experimentado algún cambio en su actitud al aprender lengua y literatura a través de la introducción de herramientas digitales. El 38% de los estudiantes indica que tal vez ha experimentado algún cambio en su actitud, mientras que el 33% de los estudiantes indica que no ha experimentado ningún cambio en su actitud. Estos

resultados sugieren que la introducción de herramientas digitales puede tener un impacto positivo en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje de Lengua y Literatura. Sin embargo, es importante seguir evaluando accesibles para todos los alumnos, incluidos aquellos con discapacidades o minusvalías. el efecto que tienen las herramientas digitales en las actitudes de los alumnos, por lo tanto, asegúrese de que estén siendo utilizadas de manera efectiva para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje.

### **2.9 Conclusión del diagnóstico: Interpretación datos de las tablas**

A continuación, presentaremos nuestras conclusiones parciales de este capítulo a la luz de los objetivos específicos presentados en el Capítulo I:

#### ***Sobre identificar herramientas digitales que pueden utilizarse para fomentar el interés y el compromiso de los estudiantes en clase***

En cuanto a la materia de estudio, los datos obtenidos de las tablas de resultados proporcionan una visión detallada de la estimación de la cantidad de alumnos que utilizan tecnologías informáticas, prefieren el meet que zoom y les agrada más Canva por su versatilidad y también la herramienta Genially.

#### ***Sobre implementar una estrategia pedagógica se basa en la utilización de herramientas digitales para reforzar las competencias del área de lengua y literatura***

Otro hallazgo importante es la mayoría de los alumnos piensa en el uso de las tecnologías digitales ayudan a personalizar su proceso de aprendizaje de lengua y literatura, la mayoría de los estudiantes prefiere acceder a recursos digitales desde dispositivos móviles en lugar de computadoras, lo que sugiere la importancia de la accesibilidad y la movilidad en el aprendizaje en línea, sin embargo, también se identifican desafíos en la accesibilidad herramientas digitales, como la falta de entrenamiento y la mala conectividad. Lo que en la implementación de la estrategia pedagógica que se plantee debe ser altamente considerado.

#### ***Sobre el analizar la influencia de los instrumentos digitales en el aumento del interés y la motivación de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.***

En términos generales, en primer lugar, se ha observado que la mayoría de los estudiantes han experimentado algún cambio en su actitud hacia la introducción de herramientas digitales para aprender lengua y literatura, lo que sugiere un efecto favorable sobre la motivación y el

compromiso en el aprendizaje, pero los porcentajes de los estudiantes que no aprecian cambios no es despreciable, es más podría llegar a ser preocupante y motivo de una investigación más profunda, usando la presente como base.

***Sobre evaluar el rendimiento académico de los estudiantes que utilizan herramientas digitales.***

A pesar de lo alentador de los resultados, ya que, en su mayoría, los estudiantes han respondido positivamente a los interrogantes planteados, y que aparentemente la incidencia del rendimiento académico mejora con el uso de estas herramientas, también se identifican desafíos y dificultades en el uso de herramientas digitales, como la adaptación a una nueva forma de enseñanza, dificultades técnicas y la preferencia por la interacción en persona en algunas actividades. Esto se suma que existen estudiantes que quizá no tienen acceso a la conectividad necesaria.

Estos hallazgos resaltan la importancia de continuar evaluando el impacto de recursos digitales para la enseñanza de la literatura y la lengua, así como abordar los desafíos identificados para garantizar que todos los estudiantes utilicen estas herramientas de manera efectiva y beneficiosa.

**Análisis de datos**

El análisis de los datos recopilados permitió conocer a fondo las opiniones y experiencias de los estudiantes. y docentes sobre el uso de herramientas digitales en los entornos educativos demuestra el uso generalizado de las herramientas digitales en las aulas, tanto por parte de los profesores como de los alumnos.

**Discusión de los resultados sobre el uso de herramientas digitales en para mejorar el interés y su mejora en el rendimiento de los estudiantes**

Los resultados obtenidos a partir del análisis de la experiencia de los estudiantes sobre la emplear recursos tecnológicos para despertar su curiosidad por los estudios lingüísticos y literarios, reveló efectos significativos sobre la motivación académica. La mayoría de los estudiantes consideran que el uso de las tecnologías digitales ha mejorado sus intereses, lo que sugiere una influencia relevante en el compromiso y la participación en el proceso educativo.



### **Discusión de los resultados con respecto a la percepción de los docentes sobre el uso de herramientas digitales**

La información recopilada mostró que la mayoría de los docentes perciben integración de herramientas digitales la digitalización ha tenido un impacto positivo en la motivación de los estudiantes y la participación en el aula, además, los docentes enfatizan las herramientas digitales, que han facilitado la personalización del aprendizaje, lo que les permite modificar las técnicas de enseñanza en función de las necesidades específicas de cada alumno. Sin embargo, también se identificaron desafíos, como la necesidad de capacitación, el uso efectivo continuo de las herramientas digitales y la gestión del tiempo para integrarlas de manera óptima al proceso educativo.

### **CAPÍTULO III**

#### **3.1 Presentación de la propuesta.**

En educación, la enseñanza, siempre ha sido un desafío para los educadores, muchas barreras y cambios en la cultura y los avances tecnológicos, han saturado las formas de enseñanza, pero no todas estas son óptimas para ser usadas, y además no todos los maestros están capacitados ni cuentan con los medios para llevarlas a cabo, es por ello que escoger bien las herramientas puede traer consecuencias positivas, y es lo que abordaremos en esta propuesta.

En esta propuesta utilizaremos planes y herramientas de instrucción estructurados para implementar estrategias para aumentar el interés y rendimiento académico en las clases de literatura y lengua.

Esta iniciativa busca superar los obstáculos existentes entre la tecnología y el aprendizaje, para que los estudiantes puedan dominar y ejecutar lo aprendido al momento de realizar sus tareas y puedan desarrollar habilidades para su futuro estudiantil y profesional.

Hoy en día, se ha demostrado que el uso de tecnologías digitales en el aula es una forma exitosa de aumentar la motivación de los estudiantes y el rendimiento académico. Se ha demostrado que la educación en el aula es una forma eficaz de aumentar la motivación de los estudiantes y el rendimiento académico. Con Para aumentar la participación de los estudiantes y mejorar el compromiso actuación, y mejorar el desempeño, esta propuesta pretende incluir la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje del décimo grado de la Unidad Educativa San Luis Gonzaga. Esta propuesta tiene como objetivo incluir la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje del décimo grado de la Unidad Educativa San Luis Gonzaga.

#### **3.2 Fundamentación Teórica de la propuesta.**

La propuesta pretende crear conciencia sobre el uso de herramientas digitales y anticipar los conflictos en el proceso educativo durante la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes, así como alternativas y respuestas para mejorar y facilitar la forma en que los estudiantes realizan las tareas y comprender cómo funcionan estas herramientas dentro y fuera del área educativa.

Esta propuesta también se basa en las respuestas obtenidas de la investigación aplicada a los estudiantes y docentes de la UEF San Luis Gonzaga del cantón Muisne de la provincia de Esmeraldas, la misma que se detalla a profundidad en el Capítulo 2 del presente trabajo, y de las

cuales se derivan las conclusiones que afirman que se debe presentar una propuesta práctica, para aplicar herramientas digitales en la impartición de la cátedra de lengua y literatura a los estudiantes de 10mo EGB del mencionado plantel.

Las herramientas digitales que se utilizaran para la realización de la propuesta son: Canva, Genially y Educaplay, cuyas ventajas y aplicaciones se explicaron en el Capítulo 1 del presente trabajo.

Es innegable en que la forma en que los alumnos aprenden y procesan la información ha cambiado debido a los avances tecnológicos, y se afirma que son necesarios enfoques de enseñanza más dinámicos y participativos para los alumnos de hoy, conocidos como "nativos digitales".

La incorporación de herramientas digitales herramientas en el aula no solo facilita la obtención de conocimientos, sino que también permite a los docentes variar sus métodos y adaptar la instrucción a las necesidades de cada estudiante (Area, 2018).

#### **Influencia sobre el rendimiento académico.**

Estudios sobre aprendizaje multimedia, como el realizado por Mayer (2005), demuestran que el uso de recursos digitales mejora la comprensión conceptual y promueve la retención de información. Además, la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1963) destaca la importancia de establecer conexiones entre el conocimiento nuevo y el previo, lo que las tecnologías digitales hacen posible a través de ejercicios interactivos, películas y simulaciones.

#### **Aplicabilidad en la Unidad Educativa Fiscomisional San Luis Gonzaga.**

Se ha determinado que la institución debe actualizar sus estrategias de enseñanza con el fin de aumentar el compromiso y el rendimiento de los estudiantes, para ejemplificar esta necesidad vamos a utilizar la materia de lengua y literatura; y, el uso de tecnologías digitales Canva, Educaplay y Genially, que pensamos generarán un entorno de aprendizaje atractivo, por la versatilidad que estas prestan, fomentando la independencia y el desarrollo de habilidades fundamentales del siglo XXI.

#### **Propósito de la propuesta.**

Con el fin de aumentar el interés de los estudiantes y potenciar su rendimiento académico, el objetivo principal de este plan es incorporar herramientas digitales como son

Canva, Educaplay y Genially al proceso de enseñanza y aprendizaje de la materia de la lengua y la literatura en la UEF San Luis Gonzaga de Muisne, con lo cual se pretende promover una mayor participación de los estudiantes en el proceso educativo y mejorar el aprendizaje significativo a través de enfoques creativos centrados en el uso de tecnologías educativas.

A través estas herramientas digitales, se pretende ayudar en la comprensión del material educativo y fomentar el desarrollo de habilidades críticas, el proyecto también tiene como objetivo evaluar los efectos de la digitalización en el mejoramiento del rendimiento académico.

### **Objetivos de la propuesta.**

#### **Objetivo General.**

Implementar herramientas digitales Canva, Educaplay y Genially, como estrategia pedagógica para promover el interés por las clases y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del grado décimo de la Unidad Educativa San Luis Gonzaga.

#### **Objetivos Específicos**

- Diagnosticar el nivel de uso y conocimiento de las herramientas digitales Canva, Educaplay y Genially, por parte de los docentes y estudiantes del grado décimo.
- Diseñar estrategias didácticas innovadoras que integren herramientas digitales Canva, Educaplay y Genially para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.
- Implementar herramientas Canva, Educaplay y Genially digitales en el aula, fomentando metodologías activas como la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos y la educación multimedia.
- Evaluar el impacto de la integración de herramientas digitales Canva, Educaplay y Genially en el interés y el rendimiento académico de los estudiantes a través de observaciones, encuestas y análisis de rendimiento.

#### **Metodología de la Propuesta**

La metodología de la propuesta se basa en un enfoque mixto, combinando elementos cualitativos y cuantitativos para obtener una visión integral del impacto de las herramientas

digitales Canva, Educaplay y Genially, en el aprendizaje de los estudiantes de décimo grado en la materia de literatura.

El enfoque cualitativo permitirá conocer las percepciones, actitudes y experiencias tanto de docentes como de estudiantes frente al uso de las mencionadas herramientas, a través de la observación directa y entrevistas estructuradas.

Por otro lado, el enfoque cuantitativo se basará en la aplicación de encuestas y el análisis del rendimiento académico, con el objetivo de recolectar datos medibles que muestren cambios en la motivación, la participación y los resultados de aprendizaje tras la aplicación del uso permanente o semi permanente de las herramientas digitales.

### **Beneficiarios de la Propuesta**

Los beneficiarios de esta propuesta en la Unidad Educativa San Luis Gonzaga son: Los estudiantes de décimo grado, específicamente en la materia de lengua y literatura, quienes se beneficiarán directamente de las herramientas digitales implementadas, las cuales están diseñadas para fomentar un aprendizaje más interactivo, dinámico y significativo. Estas herramientas permitirán a los estudiantes mejorar su comprensión de los contenidos académicos, aumentar su motivación y participación en las clases y, en definitiva, mejorar su rendimiento académico.

También son beneficiarios los profesores de la institución, especialmente en la asignatura de lengua y literatura, que podrán integrar las herramientas digitales en sus estrategias docentes. Con la adopción de estas tecnologías, los profesores enriquecerán sus metodologías de enseñanza, promoviendo un enfoque más colaborativo y centrado en el alumno, lo que mejorará su capacidad para abordar diversas necesidades de aprendizaje en el aula.

La Unidad Educativa San Luis Gonzaga, se beneficiará de una mejora de la calidad educativa al ofrecer un enfoque pedagógico innovador que incorpora el uso de tecnologías digitales. Este enfoque contribuirá a posicionar a la institución como referente en la implementación de nuevas metodologías educativas, mejorando tanto el rendimiento académico de los estudiantes como su interés por aprender.

La comunidad educativa y la sociedad en general, ya que la integración de herramientas digitales no sólo beneficiará a estudiantes y profesores, sino que también tendrá un

impacto positivo en el entorno social. Al desarrollar alumnos más preparados y motivados, se contribuirá a la formación de individuos con habilidades tecnológicas y cognitivas que podrán contribuir a diversos sectores de la sociedad, como la ciencia, la tecnología.

### **Diseño de la Propuesta**

El diseño de la propuesta se estructura en cuatro fases fundamentales que garantizan una implementación efectiva y un análisis riguroso del impacto de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cada fase está estratégicamente planificada para garantizar una integración progresiva y contextualizada de la tecnología en el aula, considerando tanto las necesidades de los alumnos como las capacidades y preparación de los docentes.

Fase 1: El diagnóstico es crucial para conocer el punto de partida, identificando el nivel de uso de las herramientas digitales Canva, Educaplay y Genially en el aula, las competencias tecnológicas de profesores y alumnos, así como las principales barreras o limitaciones en la integración de la tecnología educativa. A través de encuestas, entrevistas y observaciones, se recopilarán datos para fundamentar la selección de las herramientas más adecuadas y diseñar estrategias de implementación alineadas con el contexto institucional.

En la Fase 2: El Diseño, se procederá a la selección de actividades que se puedan realizar en las herramientas digitales Canva, Educaplay y Genially, que respondan a las necesidades pedagógicas identificadas en la fase anterior. Se definirán criterios como la accesibilidad, la facilidad de uso, la aplicabilidad en los diferentes temas de la asignatura para promover un aprendizaje interactivo y significativo. Esta fase también responde a una planificación de la materia previamente diseñadas por los responsables del área de lengua y literatura. Se puede aceptar que quizá no todos los módulos de aprendizaje son susceptibles de aplicar bajo herramientas digitales. Por ejemplo, en los módulos de escritura, el uso del cuaderno y la dinámica del desarrollo motriz puede ser más importante.

La Fase 3: La Aplicación, que corresponde a la puesta en marcha de la propuesta, donde se implementarán las actividades diseñadas utilizando las herramientas digitales Canva, Educaplay y Genially, En esta fase se promoverá el aprendizaje dinámico y participativo a través de metodologías activas como la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos elaborados con Canva, el uso de plataformas interactivas como Educaplay. Se fomentará la colaboración de

estudiantes en los proyectos asegurando que la tecnología sea un medio para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y no sólo un recurso complementario.

Finalmente, la Fase 4: La Evaluación, medirá el impacto de la implementación de las actividades desarrolladas con Canva, Educaplay y Genially, comparando los datos obtenidos en la fase de diagnóstico con los resultados académicos. También se evaluará, el nivel de motivación y participación de los estudiantes luego de la aplicación de las herramientas digitales. Se utilizarán encuestas, análisis de rendimiento y observaciones en el aula para determinar la efectividad de la propuesta y realizar los ajustes necesarios para optimizar su implementación. Esta fase es fundamental para asegurar la sostenibilidad del uso de las herramientas digitales en la institución, promoviendo mejoras continuas en la metodología de enseñanza y fortaleciendo las competencias digitales tanto de docentes como de estudiantes.

#### **Formas de aplicación**

A continuación, demostraremos la forma de aplicación mediante un ejemplo de actividad

Tabla 12

#### **Características de los estudiantes**

<b>ELEMENTO</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
Institución educativa	Unidad Educativa San Luis Gonzaga
Ubicación geográfica	
Conocimientos previos	Hablar y escribir El teatro y sus orígenes El informe La oración Modificaciones del predicado Escritura de párrafos Ensayos



Habilidades	Reconocer el valor de la comunicación Habilidad para escribir oraciones y párrafos Escritura de ensayos y textos largos Identificar los protagonistas s de una obra literaria Realizar resúmenes de libros y texto
Actitudes	Actitud positiva Curiosidad Paciencia Interés Celebración de logros individuales y grupales Empatía Resiliencia frente a obstáculos
Estilo de aprendizaje	Visual Auditivo Verbal
Elaborado por las autoras	

Tabla 13

Contenidos de aprendizajes

Unidad didáctica: El origen, transformación y variación del español	
Tema 1	El cuento ecuatoriano contemporáneo
Tema 2	leo para conocer y aprender
Tema 3	Escribo para exponer, explicar e informar
Tema 4	La defensa de un punto de vista
Elaborada por las autoras	

### 3.3 Selección de estrategias, tecnologías, responsables y temporalidad

Tabla 14

Selección de estrategias tecnológicas

ESTRATEGIAS	EXPLICACIÓN
Creación de cuentos	Realizar collage con imágenes y texto basando en uno de los cuentos mostrados en clases e inspirarse en la creación de uno propio
Folletos interactivos	Crear folletos sobre un lugar en específico poniendo cosas como la población, la cultura, la gastronomía y costumbres, de esta forma impulsaran el apartado de la lectura y el conocimiento.
Flayers informativos	Escoger un tema para estudiarlo y aprenderlo, exponerlo en clase, pero realizándolo en la web canva para agregar elementos multimedia
Debatir sobre un tema y exponer sus puntos de vista	Mediante Genially crear presentaciones que será expuestas a sus compañeros, lo que alimentará su interés por demostrar su punto de vista y así compartir esos mismos con sus compañeros.
Tecnologías	Plataforma Genially Plataforma Canva Plataforma Educaplay
responsables	Docente de Lengua y Literatura
Temporalidad	Una semana

**Elaborador por:** Las autoras

### **3.4 Creación de los materiales educativos**

Creación de Materiales Educativos para Plataformas Digitales

#### **Introducción**

La creación de materiales educativos para plataformas digitales es un proceso estratégico y sistemático que implica diseñar, desarrollar y adaptar recursos de aprendizaje específicamente para entornos digitales. Este proceso busca aprovechar las tecnologías educativas para ofrecer experiencias de aprendizaje interactivas, accesibles y personalizadas.

Componentes Fundamentales

#### **3.4.1 Diseño Pedagógico**

Definición de objetivos de aprendizaje claros y medibles

Selección de estrategias didácticas apropiadas para entornos digitales

Consideración de diferentes estilos y ritmos de aprendizaje

Alineación con competencias y estándares educativos

#### **3.4.2 Elementos Técnicos**

Selección de la plataforma digital adecuada

Diseño de interfaces intuitivas y accesibles

Integración de herramientas multimedia

Garantía de compatibilidad multiplataforma

Consideraciones de usabilidad y experiencia de usuario

#### **3.4.3 Componentes Multimedia**

Creación de contenidos en diversos formatos:

Videos educativos

Infografías interactivas

Presentaciones dinámicas

Animaciones explicativas

Recursos de audio

Simulaciones interactivas

#### **3.4.4 Elementos Interactivos**

Diseño de actividades interactivas

Implementación de sistemas de retroalimentación inmediata

Creación de herramientas de autoevaluación

Incorporación de elementos de gamificación

Desarrollo de espacios de colaboración y comunicación

#### **3.4.5 Diseño**

Estructuración de contenidos

Elaboración de guiones y storyboards

Diseño de interfaces y experiencia de usuario

Selección de herramientas de desarrollo

#### **3.4.6 Producción**

Generación de contenidos multimedia

Desarrollo de recursos interactivos

Programación de elementos digitales

Integración de sistemas de seguimiento

#### **3.4.7 Fase de Evaluación**

Pruebas de usabilidad

Revisión de contenidos

Análisis de efectividad del material

Retroalimentación de usuarios

Mejora continua

#### **Consideraciones Tecnológicas**

##### **Herramientas de Desarrollo**

Genially

Canva

Educaplay

##### **Estándares Tecnológicos**

SCORM (Sharable Content Object Reference Model)

Accesibilidad web

Responsive design

La creación de materiales educativos para plataformas digitales representa una intersección compleja entre pedagogía, tecnología y diseño. Requiere un enfoque holístico que integre principios educativos sólidos con las últimas innovaciones tecnológicas.

Para la realización de las actividades detalladas anteriormente se proporcionada cada actividad y herramienta utilizada mediante el siguiente árbol de contenidos.

*Información y descripción de las actividades de la propuesta.*

## **GENIALLY**

Descripción General de Genially

Genially es una plataforma digital revolucionaria que ha transformado la manera en que las personas y organizaciones crean contenido visual e interactivo. Fundada en España en 2013, la herramienta ha ganado una significativa popularidad por su capacidad de democratizar el diseño y la comunicación multimedia.

Origen y Evolución

La plataforma nació con un objetivo fundamental: permitir que personas sin conocimientos avanzados de diseño pudieran crear contenido profesional y atractivo. Sus fundadores identificaron una necesidad en el mercado de herramientas que simplificaran la producción de materiales digitales interactivos.

Características Técnicas Fundamentales

Tecnología de Diseño

Sistema de edición basado en interfaz drag and drop

Integración de tecnologías HTML5 y JavaScript para interactividad

Diseño responsivo que se adapta automáticamente a diferentes dispositivos

Alta compatibilidad con navegadores web modernos

Tipos de Contenido Generables

a) Presentaciones Interactivas

Transiciones animadas

Hipervínculos dinámicos

Elementos multimedia integrados

Efectos de movimiento personalizables

b) Infografías

Plantillas profesionales prediseñadas

Iconografía vectorial

Herramientas de visualización de datos

Opciones de personalización de color y estilo

c) Recursos Educativos

Mapas conceptuales interactivos

Guías de estudio multimedia

Cuestionarios con retroalimentación inmediata

Contenidos gamificados

d) Elementos de Marketing

Currículums vitae digitales

Dossiers corporativos

Propuestas comerciales interactivas

Presentaciones de productos

Funcionalidades Avanzadas

Análisis de interacción del contenido

Exportación en múltiples formatos (HTML, PDF, imagen)

Opciones de colaboración en tiempo real

Integración con plataformas de Google, Microsoft y otras herramientas web

Modelo de Negocio y Planes

Genially opera con un modelo freemium que incluye:

a) Plan Gratuito

Acceso básico a plantillas

Creación limitada de contenidos

Marca de agua de Genially

Exportación con restricciones

b) Planes de Pago

Plan Educativo (para instituciones académicas)

Plan Profesional

Plan Enterprise

Cada plan aumenta las capacidades de personalización, almacenamiento y exportación

Aplicaciones por Sectores

Educación

Creación de materiales didácticos

Presentaciones para clase

Recursos interactivos de aprendizaje

Empresas

Presentaciones corporativas

Informes de marketing

Propuestas comerciales

Comunicación interna

Marketing Digital

Contenido para redes sociales

Landing pages interactivas

Newsletters dinámicas

Infografías de campañas

Comunicación Institucional

Informes anuales interactivos

Presentaciones para conferencias

Materiales de divulgación

Ventajas Competitivas

Facilidad de uso

No requiere conocimientos técnicos avanzados

Diseño profesional con pocos clics

Constantemente actualizada con nuevas funcionalidades

Comunidad de usuarios activa que comparte recursos

Limitaciones

Contenido complejo puede requerir práctica

Algunas funciones avanzadas solo en planes de pago

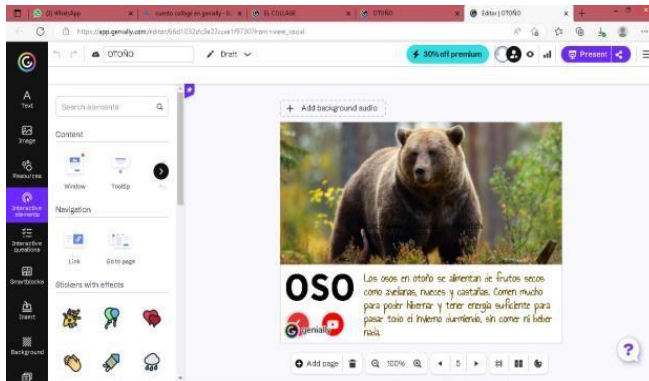
Dependencia de conexión a internet

Curva de aprendizaje inicial

Tabla 15

Información y descripción de las actividades de la propuesta

Plataforma Genially	Materiales Educativos	Explicación
<p><b>Tema:</b> el cuento ecuatoriano contemporáneo</p>	<p><b>Materiales:</b> collage creado con genially</p>	<p><b>Actividad:</b> crea tu propio cuento</p> <p><b>Plataforma:</b> Genially</p> <p><b>Objetivo:</b> reforzar los conocimientos sobre la literatura ecuatoriana y la evolución de los cuentos contemporáneos, de una forma interactiva y divertida.</p> <p><b>Metodología:</b> Aprendizaje asado en Creatividad.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Introducción a la animación a los cuentos contemporáneos ecuatorianos, leyendas etc.</p> <p><b>Collage de tu cuento mediante Genially:</b> el desafío consiste en seleccionar un cuento y tratar de contarlos mediante frases cortas e imágenes obtenidas a través de internet mediante la creación de un collage, puede realizarse en grupos o pueden compartir el mismo cuento, la actividad consiste en que deben suponer o adivinar que cuento es, mientras aprenden.</p>



*FINALIZANDO EL  
CUENTO*

**Elaborador por:** Las autoras

## **Canva**

Canva es una plataforma de diseño gráfico en línea que permite a personas sin conocimientos técnicos de diseño crear fácilmente contenido visual profesional. Fundada en 2012 en Australia, Canva se ha convertido en una herramienta muy popular para diseñadores, estudiantes, profesionales de marketing, emprendedores y cualquier persona que necesite crear gráficos atractivos.

Características principales de Canva:

Diseño intuitivo y fácil de usar Canva ofrece una interfaz de arrastrar y soltar muy simple. Esto significa que puedes crear diseños profesionales sin tener conocimientos avanzados de diseño gráfico. La plataforma cuenta con miles de plantillas prediseñadas para diferentes propósitos.

Versatilidad de contenidos Puedes crear una amplia variedad de materiales visuales, como:

Presentaciones

Posters

Tarjetas de visita

Portadas para redes sociales

Infografías



Currículums

Invitaciones

Logos

Videos

Publicaciones para Instagram, Facebook, Twitter y otras redes sociales

Biblioteca de recursos Canva incluye:

Millones de imágenes stock

Iconos

Fuentes

Elementos gráficos

Fondos

Música La mayoría de estos recursos son gratuitos, aunque algunos requieren una suscripción de pago.

Opciones de colaboración Con Canva, puedes:

Trabajar en equipo en tiempo real

Compartir diseños fácilmente

Comentar y editar proyectos de manera colaborativa

Versiones disponibles Canva ofrece:

Versión gratuita con funcionalidades básicas

Canva Pro (para uso profesional e individual)

Canva Enterprise (para equipos y organizaciones grandes)

Accesibilidad multiplataforma Puedes usar Canva en:

Computadoras

Tablets

Teléfonos móviles

Navegadores web

Aplicaciones móviles para iOS y Android

Herramientas de edición Permite:

Ajustar colores



Modificar tamaños

Aplicar filtros

Agregar efectos

Personalizar

elementos

gráficos

Tabla 16

Escribo para exponer, explicar o informar

<b>Plataforma Canva</b>	<b>Materiales Educativos</b>	<b>Explicación</b>
<b>Tema:</b> escribo para exponer, explicar e informar	Herramienta digital canva Modelo de flayers	<b>Tema:</b> escribo para exponer, explicar e informar <b>Actividad:</b> creación de una flayer informativo que utilizaran para exponer un tema en específico tratado en clase <b>Plataforma:</b> Canva <b>Metodología:</b> aprendizaje activo <b>Desarrollo:</b> Se desarrollará la explicación de algunos temas como base para que puedan desarrollar un flayer informativo sobre el tema escogido, el cual será expuesto en clases por cada uno y podrán debatir sobre el tema y cuál es la forma más eficiente de explicar e informar.

## EDUCAPLAY

Educaplay es una plataforma digital educativa en línea diseñada para facilitar el aprendizaje interactivo y la creación de contenido didáctico. Fue creada con el objetivo de transformar la experiencia de estudio, especialmente para estudiantes y docentes, mediante herramientas tecnológicas innovadoras.

Características principales de Educaplay:

Tipos de Actividades Interactivas La plataforma permite crear diversos tipos de ejercicios educativos, como:

Cuestionarios de múltiple opción

Crucigramas

Sopas de letras

Juegos de relacionar columnas

Mapas interactivos

Videoapuntes

Ejercicios de completar espacios en blanco

Actividades de verdadero o falso

Funcionalidades para Docentes Los profesores pueden:

Diseñar actividades personalizadas

Realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes

Generar informes de rendimiento

Adaptar contenidos a diferentes niveles educativos

Compartir materiales con otros docentes

Beneficios Educativos

Hace el aprendizaje más dinámico y entretenido

Permite la evaluación inmediata del conocimiento

Motiva a los estudiantes mediante gamificación

Facilita el aprendizaje autónomo

Funciona para diferentes asignaturas y niveles educativos

Accesibilidad



Disponible en múltiples idiomas

Funciona en computadoras, tablets y dispositivos móviles

Ofrece versiones gratuitas y de pago

No requiere instalación de software adicional

Aspectos Técnicos

Plataforma web responsive

Interfaz intuitiva y fácil de usar

Almacenamiento en la nube

Posibilidad de crear perfiles de usuario

Sistema de registro sencillo

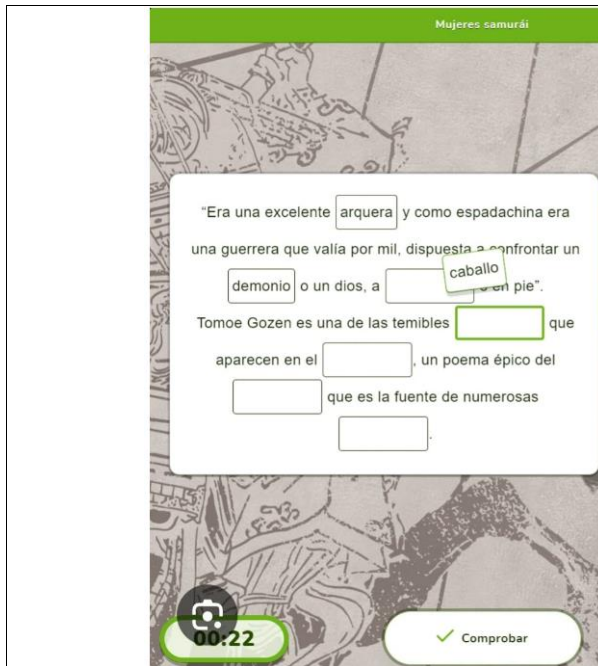
La plataforma está especialmente orientada a instituciones educativas, profesores, estudiantes y personas interesadas en métodos de aprendizaje innovadores. Su objetivo principal es convertir el proceso educativo en una experiencia más interactiva, personalizada y motivadora.

Tabla 17

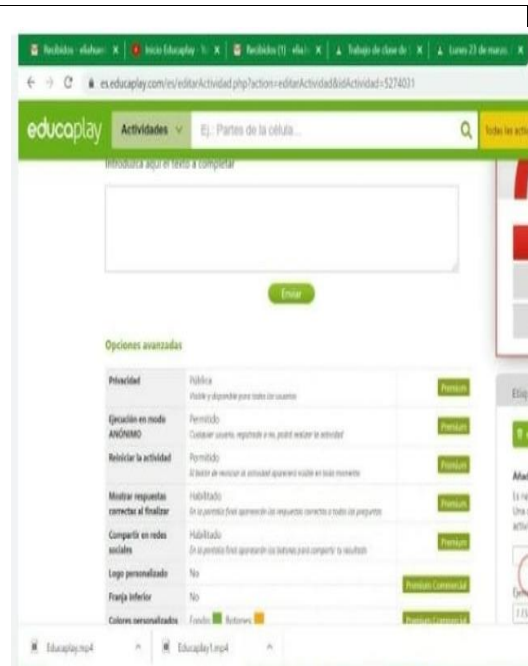
Leo para conocer y aprender

Plataforma Educaplay	Materiales Educativos	Explicación
<b>Tema:</b> leo para conocer y aprender	Juego educativo <b>Educaplay</b>	<b>Tema:</b> leo para conocer <b>Actividad:</b> cuestionario interactivo <b>Plataforma:</b> Educaplay <b>Objetivo:</b> Desarrollar la comprensión lectora y el análisis textual en los estudiantes, identificando y completando la palabra clave en el texto dado. <b>Metodología:</b> aprendizaje interactivo basado en el reconocimiento de información clave del texto

**Desarrollo:** ingresan a la plataforma a través del enlace proporcionado. Se presentan una serie de frases con espacios en blanco basados en el texto leído. Los estudiantes deben completar las frases con las palabras correctas según el contexto.



la interfaz del cuestionario con las preguntas



las opciones preestablecidas para seleccionar

**Elaborador por:** Las autoras

### 3.5 Revisar el diseño instruccional antes de aplicarlo a los estudiantes.

Esta es una etapa fundamental en el desarrollo de intervenciones educativas. Ellos toman a cabo evaluaciones, y se dan los últimos detalles a ciertos elementos, antes de ser implementados en los estudiantes, aquí se detallan algunos aspectos a considerar, para esta revisión.



Rubrica para evaluar la estrategia de gamificación y mejorar el interés del rendimiento académico en gran proporción de estudiantes de décimo año de educación general básica.

Tabla 18

Rúbrica para evaluar la estrategia de gamificación

<b>Estándar</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
Maestro	X	
Saludo	X	
Objetivo	X	
Descripción de la actividad	X	
<b>Estudiantes</b>	X	
Espacio de intervención, entendimiento del contenido	X	
Retroalimentación	X	

1 = Nada útil 2 = Algo útil 3 = Muy útil 4 = Totalmente útil

**Elaborador por:** Las autoras

Tabla 19

Rúbrica para evaluar el diseño instruccional

ASPECTOS	1	2	3	4
¿Satisfacen las técnicas de gamificación los objetivos específicos de aprendizaje de literatura y lengua de los alumnos de décimo curso?				X
¿Se observó la participación de los estudiantes durante la implementación de la estrategia?				X
¿El uso de estas herramientas tiene un impacto positivo en el desempeño de los estudiantes?				X
¿El docente se siente cómodo y tiene dominio sobre las herramientas implementadas?			x	

**Elaborador por:** Las autoras

Con esta rúbrica se demuestra el diseño instruccional utilizado el cual incluye elementos relevantes en el proceso de aplicación y ejecución de las actividades.

### **Aplicación del diseño instruccional**

Preparación del entorno

Orientación de los estudiantes

Saludo e inicio de clase

Explicación de la actividad

Gestión del tiempo

Retroalimentación

Participación

Cerrado

**3.6 Revisión de los resultados de la aplicación del diseño instruccional para la correcta revisión de los resultados se elaboró una ficha de observación técnica que cubre algunos aspectos.**

Acercamiento de la plataforma: los estudiantes se sienten cómodos con el uso y la interfaz de esta.

Habilidad para aprender el uso de las funciones: les resulta sencillo adaptarse al uso de las herramientas disponibles.

Interés y participación: están dispuestos a aprender y muestran interés en todo lo que puedo hacer para dominar esos conocimientos y tienen interacción entre ellos.

### **Verificación de propuesta**

Una vez implementado el diseño instruccional, se debe validar la propuesta en distintos puntos de vista para ello se tomarán en cuenta la validación mediante el criterio de expertos.

### **Validación mediante el criterio de expertos**

#### **Metodología**

1. Seleccionar los expertos: en este caso los compañeros docentes con más trayectoria educativa y que se encuentren dentro del área de lengua y literatura.

Tabla 20

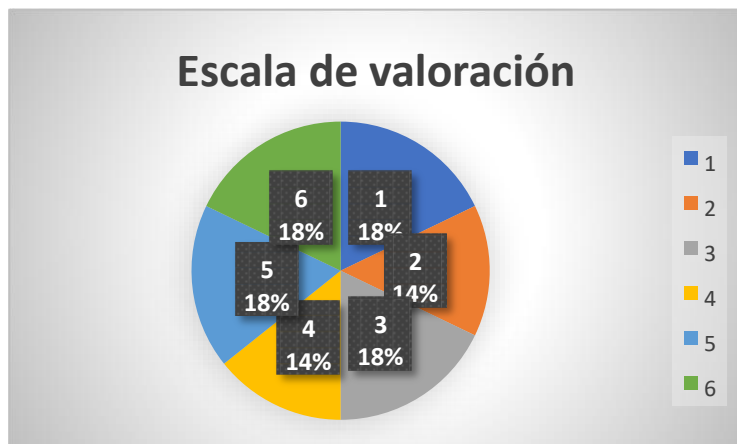
Validación de criterio de expertos

IDENTIDAD	GENERO/SEXO	DATOS PERSONALES
Experto 1	MASCULINO	Ángel Gabriel Perdomo Bernal 33 años en el magisterio
Experto 2	FEMENINO	María Auxiliadora España Cheme 16 años ejerciendo la docencia

**Elaborador por:** Las autoras**Materiales:** se realizó una encuesta con información sobre la metodología y resultados esperados.**Envío de la evaluación a expertos:** se procedió a hablar con ellos para motivarlos a la participación de la evaluación de la propuesta.**Revisión por parte de los expertos:** el plazo para la contestación fue de 5 días laborales, respetando sus horarios de trabajo y disponibilidad.**Resultados:** concluida la evaluación se recopiló la información para interpretar los resultados**Informe:** los resultados de la validación. Como recomendaciones de los expertos se encuentran en anexos.

Figura 11

Validación experta 1



**Elaborador por:** Las autoras

**Experto 1:** Ángel Gabriel Perdomo Bernal (33 años de experiencia)

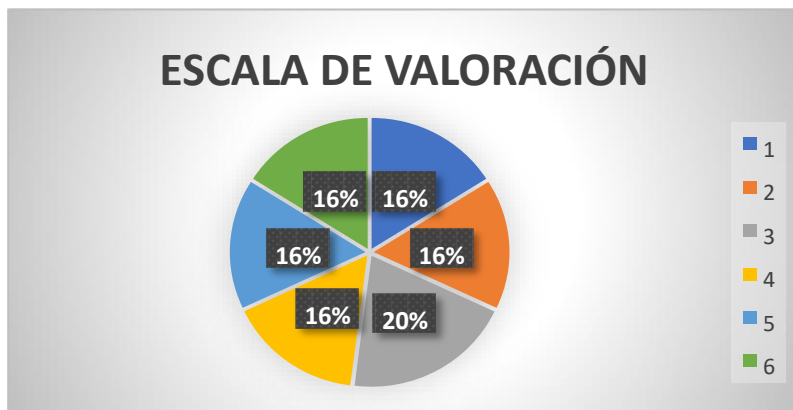
**Valoración General:** Considera que la metodología presentada refleja un alto grado de efectividad, con una media de respuestas positivas que indican claramente la viabilidad y potencial éxito de la propuesta.

**Recomendaciones:** Sugiere la implementación de las herramientas digitales y enfatiza la importancia de adaptarlas a las necesidades específicas del aula.

**Validación experta 2**

Figura 12

Escala de Valoración



**Elaborador por:** Las autoras

**Experto 2:** María Auxiliadora España Cheme (16 años de experiencia)

**Valoración General:** Su evaluación también resulta en una media de 4, indicando que los aspectos considerados son efectivos y que la metodología probablemente generará resultados positivos en el aula.

**Recomendaciones:** Resalta la necesidad de capacitación adicional para los docentes sobre las herramientas digitales, asegurando que su uso sea óptimo y eficaz.

**Conclusión de la Validación de los expertos:**

La validación de la propuesta metodológica para la implementación de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura ha recibido una evaluación positiva por parte de los expertos consultados. Ambos expertos coincidieron en que la propuesta tiene el potencial de mejorar significativamente el interés y el rendimiento académico de los estudiantes. Con calificaciones promedio superiores a los 4 puntos en una escala de 5, se concluyó que estas herramientas digitales pueden impactar de manera positiva en el proceso educativo.

Ambos expertos destacan la importancia de integrar estas herramientas digitales, como Canva, Educaplay y Genially, en las estrategias pedagógicas y subrayan la necesidad de un seguimiento y evaluación continua del impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

## CONCLUSIONES

La investigación ha demostrado con claridad que la incorporación de herramientas digitales como Canva, Educaplay y Genially en la enseñanza de Lengua y Literatura ha alcanzado su objetivo principal. Los hallazgos respaldan su capacidad para aumentar el interés de los estudiantes en la materia, lo que se traduce en un compromiso más alto y efectivo en el aprendizaje.

Se logró identificar que las plataformas de comunicación, como Zoom y Meet, son altamente valoradas por los estudiantes, así como la versatilidad de herramientas como Canva y Genially para la realización de tareas. Esto refleja el objetivo específico de determinar qué herramientas digitales fomentan el compromiso estudiantil, mostrando un alineamiento con las preferencias y necesidades de los alumnos.

A través de las cuatro fases de implementación, se validó la capacidad de aplicar una estrategia pedagógica basada en tecnologías digitales que refuerza las competencias en el área de lengua y literatura. La metodología propuesta no solo cumplió su cometido, sino que además promovió la mejora continua mediante un proceso evaluativo en la fase 4.

El análisis de la influencia de los recursos digitales ha demostrado que estas herramientas tienen un impacto positivo notable en la motivación de los estudiantes. Tanto las fuentes primarias como secundarias indicaron que los instrumentos digitales no sólo incrementan el interés, sino que también facilitan un aprendizaje más efectivo, alcanzando el objetivo de mejorar la comprensión y retención de conocimientos.

Aunque se observó una tendencia favorable hacia el mejoramiento en el rendimiento académico, se destacó la limitante de acceso desigual a la tecnología y conectividad entre los estudiantes. Este reto señala la necesidad de considerar la equidad como un aspecto crucial en la implementación de las herramientas digitales, cumpliendo con el objetivo de evaluar las condiciones de aprendizaje.

## RECOMENDACIONES

Las investigaciones futuras deberían profundizar en la evaluación de la eficacia de herramientas digitales específicas en la enseñanza de Lengua y Literatura, analizando su impacto en la motivación y rendimiento estudiantil, así como su adaptación a diversos enfoques pedagógicos. Además, es fundamental abordar la brecha digital, explorando los factores socioeconómicos y las barreras de acceso que influyen en la adopción y uso de estas herramientas. Se recomienda investigar en mayor profundidad las perspectivas de los docentes sobre la integración de las tecnologías digitales en el aula y su impacto en el desarrollo de competencias lingüísticas y literarias.

Se propone que futuras investigaciones se centren en la adaptación de herramientas digitales a la enseñanza de Lengua y Literatura, considerando la diversidad de enfoques pedagógicos y la necesidad de superar la brecha digital. Es crucial evaluar el impacto de estas herramientas en la motivación y el rendimiento estudiantil, así como explorar los factores socioeconómicos y las barreras de acceso que limitan su uso. Asimismo, se sugiere investigar las perspectivas de los docentes sobre la integración de las tecnologías digitales en el aula y cómo esto influye en el desarrollo de competencias lingüísticas y literarias.

Se recomienda que futuras investigaciones exploren en profundidad la integración de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura, evaluando su eficacia en el desarrollo de competencias lingüísticas y literarias. Es fundamental considerar la diversidad de enfoques pedagógicos y la necesidad de superar la brecha digital. Además, se sugiere investigar las perspectivas de los docentes sobre la incorporación de estas herramientas en el aula y cómo esto afecta a la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### LIBROS Y LIBROS DIGITALES

Mounier, P. (2019). *Los dueños de la red: Una historia política de internet*. Editorial Popular.

Araujo, G., y Delgado, L. (2024). *Educación y tecnología digital*. Ciencia Latina Internacional. [https://doi.org/10.37811/cli\\_w1041](https://doi.org/10.37811/cli_w1041)

Milgram, S. (1974). *Obedience to Authority: An Experimental View*. Harper Collins Publishers.

Wasserman, S. y Faust, K. (2013). *El análisis de redes sociales en las ciencias sociales y del comportamiento*. CIS Centro de investigaciones sociológicas.

Fowler, J. y Christakis, N. (2008). *Dynamic spread of happiness in a large social network: longitudinal analysis over 20 years in the Framingham Heart Study*. *British Medical Journal*. <https://doi:10.1136/bmj.a2338>.

### REVISTAS

Moliner, M. C., y Chávez, U. (2020). *Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior*. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19) <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>

Villacreses, D. J., Maldonado, K., Hernández, J. J. y Moran, J. K. (2022). *Herramientas tecnológicas que impactan dentro de la educación básica en el Ecuador en tiempo de pandemia*.

*Revista UNESUM-Ciencias*, 6(3), 2602-8166 <https://doi.org/10.47230/unesciencias.v6.n3.2022.500>

Tello, Y., Ortega, O. J., y Guizado, F. (2023). *Herramientas digitales en la evaluación formativa durante el contexto pandémico*. *Revista de investigación Ciencias de la Educación*, 7(27) <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.527>

Peralta, L. E., Gaona, M. P., Luna, M. L., y Bazán, M. V. (2023). *Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación secundaria: Una revisión sistemática*. *Revista Andina de Educación*, 7(1) <https://doi.org/10.32719/26312816.2023.7.1.1>

Rodríguez, J. R., Huamani, R. P., Deneri, E. G., Ramos, D. V., y Rodríguez, M. L. (2023). *Innovación educativa en acción: herramientas digitales y su impacto en la motivación de*

estudiantes universitarios. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(30), 1739-1751 <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.624>

Vélez, D. A., y Rivadeneira, F. (2023). Herramientas digitales para el desarrollo de competencias en el área de matemáticas. *Revista Científica – INICC – Perú*, 6(2) <http://portal.amelica.org/ameli/journal/390/3904299009/>

Pazmiño, M., Moreira, J., y Hernández, E. (2022). Herramientas digitales educativas utilizadas en el nivel medio y su importancia en el rendimiento académico. *Revista Científica Sinapsis*, 2(21) <https://doi.org/10.37117/s.v2i21.655>

Benítez, L., Sevillano, M., & Vásquez, E. (2019). Efectos sobre el rendimiento académico en estudiantes de secundaria según el uso de las TIC. *Revista Internacional de Investigación e Innovación Educativa*(12), 90-108.

<https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/4045/3458>

García, S., & Cantón, I. (2019). Uso de tecnología y rendimiento académico en estudiantes adolescentes. *Revista Científica de Comunicación y Educación, COMUNICAR* (59), 73-81. doi:<https://doi.org/10.3916/C59-2019-07>

Flores, M., Ortega, M., & Sánchez, M. (2021). Las nuevas tecnologías como estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje en la era digital. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(1), 29-42. <https://doi.org/10.6018/reifop.406051>

Granda, D., Jaramillo, J., & Espinoza, E. (2019). Implementación de las TIC en el ámbito educativo ecuatoriano. *Sociedad & Tecnología Revista del Instituto Tecnológico Jubones*, 2(2), 45-53. <https://doi.org/10.51247/st.v2i2.49>

Acosta Herrera, R., Martínez Vasquez, A., Salazar Sanchez, M., Sanchez Soto, M., & Alban Navarro, A. (2018). Reflexiones sobre el impacto de la tecnología en el proceso aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 6(29), 6. <https://doi.org/AT1120618V12>

Borja Velezmoro, G., & Carcausto, W. (2020). Herramientas digitales en la educación universitaria latinoamericana: una revisión bibliográfica. *revista Educación las Américas*, 10(2), 1. <https://doi.org/ISSN-e: 0719-7128>

Moreira, M. A. (2000). Aprendizaje significativo: un concepto subyacente. *Aprendizaje significativo*, 8(1), 149-181.  
<https://doi.org/https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/40784677/apsigsubesplibre.pdf?1450278743=&response>

Bringas, E. C. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Revista Vinculando*, 1(1), 19. <https://doi.org/https://vinculando.org/educacion/herramientasdigitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>

Jiménez Rodríguez, V., Blazquez, M., Pichardo I., Carabantes, D., Mancha, O., Oriol, B., Ramos, M. (2022). Usando mentimeter en educación superior: herramienta digital en línea para incentivar y potenciar la adquisición de conocimiento de manera lúdica. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 22(1), 131.  
<https://doi.org/https://revistaseug.ugr.es/index.php/eticanet/article/view/22262/23649>

Mauricio Estrella, R., & Rivera Jurado, J. (2019). Universidad nacional Daniel Alcides Carrión. [http://45.177.23.200/bitstream/undac/1987/1/Tesis\\_T026\\_44197413\\_T.pdf](http://45.177.23.200/bitstream/undac/1987/1/Tesis_T026_44197413_T.pdf)

#### TESIS O DISERTACIONES

Padilla, D. K., y Loyola, E. E. (2021). HERRAMIENTAS DIGITALES EDUCATIVAS. En el aprendizaje de ciencias naturales para estudiantes de séptimo de básica b de la unidad educativa (rpc-so-03) Santo Domingo de Guzman. Universidad Politécnica Salesiana, 050-2020  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21556/1/UPS-CT009478.pdf>

#### PAGINAS WEB

Catalán González, F., & Perez Gomez, M. (2018).Researchgate.  
[https://www.researchgate.net/profile/Francisco-Javier-Catalan-Gonzalez/publication/357870358\\_GENIALLY\\_Nuevas\\_formas\\_de\\_difusion\\_y\\_desarrollo\\_de\\_contenidos/links/61e4424b8d338833e37352a6/](https://www.researchgate.net/profile/Francisco-Javier-Catalan-Gonzalez/publication/357870358_GENIALLY_Nuevas_formas_de_difusion_y_desarrollo_de_contenidos/links/61e4424b8d338833e37352a6/)

GENIALLY-Nuevas-formas-dedifusion-y-desarrollo-de-contenidos.pdf digital, T. (2024). ciberlinea. <https://ciberlinea.net/google-forms-que-es-y-para-que-sirve/>

Educaplay. (2022). Educaplay.  
<https://www.bing.com/ck/a?!&&p=647f4f59b4a9d4b6JmltdHM9MTcyNDg4OTYwMCZpZ3V>

pZD0wZTZkYWU0OC02OGNkLTZhOWUtMmE1NS1iYWZINjk1OTZiZjQma  
W5zaWQ9NTIyOQ&pnt=3&ver=2&hsh=3&fclid=0e6dae48-68cd-6a9e-  
2a55baf69596bf4&psq=eduCAPLAY+que+es&u=a1aHR0cHM6Ly9lcY5lZHVjYXBsYXk

Huertas, F., Quiñonez, S., Flores, L., & Cieza, S. (2022). uso de la plataforma Canva y  
laperspectiva sobre el proceso de aprendizaje estudiantil.

<https://www.iiis.org/DOI2022/CA269OQ>

Vergara Vásconez, A. (2020). repositorio Puce.

[https://www.bing.com/ck/a?!&&p=3dcb16dc2ab5a768JmltdHM9MTcyNDg4OTYwMCZpZ3VpZD0wZTZkYWU0OC02OGNkLTZhOWUtMmE1NS1iYWZINjk1OTZiZjQmaW5zaWQ9NTI0OA&pnt=3&ver=2&hsh=3&fclid=0e6dae48-68cd-6a9e-2a55baf69596bf4&psq=propuesta+de+gamificaci%  
c3%b3n+de+\(Vergara%2c+20](https://www.bing.com/ck/a?!&&p=3dcb16dc2ab5a768JmltdHM9MTcyNDg4OTYwMCZpZ3VpZD0wZTZkYWU0OC02OGNkLTZhOWUtMmE1NS1iYWZINjk1OTZiZjQmaW5zaWQ9NTI0OA&pnt=3&ver=2&hsh=3&fclid=0e6dae48-68cd-6a9e-2a55baf69596bf4&psq=propuesta+de+gamificaci%c3%b3n+de+(Vergara%2c+20)

Ramos, J. (2021). Herramientas digitales para la educación. <https://doi.org/978-396931-413-5>

#### LEYES Y DOCUMENTOS

Ecuador, A. N. (03 de Enero de 2003). Código de la Niñez y Adolescencia. Obtenido de [https://www.igualdad.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2017/11/codigo\\_ninezyadolescencia.pdf](https://www.igualdad.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf)

Ecuador, A. N. (20 de Octubre de 2008). Constitución de la República del Ecuador. Obtenido de [https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.pdf](https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf)

Educación, M. d. (2015). Ley orgánica de educación intercultural. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2017/02/Ley\\_Organica\\_de\\_Educacion\\_Intercultural\\_LOEI\\_codificado.pdf](https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf)

#### ENTREVISTAS

Diario Expreso Digital. Mentes que sanan. Episodio 18. Molina, P. (1 de junio de 2024). Las ventajas y desventajas de la tecnología en la educación. [https://www.youtube.com/watch?v=byl\\_CwIY-Ks](https://www.youtube.com/watch?v=byl_CwIY-Ks)