



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN FORMACION TÉCNICO PROFESIONAL

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA MENCIÓN FORMACIÓN TÉCNICO PROFESIONAL**

TEMA

**Aplicativos Canva y Mobbyt como Recursos Didácticos Digitales para mejorar el proceso
de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura**

Autor/es:

EDWIN HOMERO CERDA TANGUILA

ROSA MARGOTH LLANGA ASITIMBAY

Tutor/a:

Dr. LUIS ENRIQUE SILVA ADRIANO Ph. D

ECUADOR

2024



DEDICATORIA

A quien ha sido mi fortaleza, mi mayor motivación e inspiración, dedico este trabajo como muestra de mi profundo agradecimiento y amor eterno hija mía.

Rosa Margoth Llanga Asitimbay

Este logro representa el fruto de mi arduo trabajo y dedicación en el cumplimiento de un sueño alcanzado. A mis padres que son el ejemplo de perseverancia y paciencia que han sido parte del camino que me ha tocado recorrer y han sido testigos de que todo esfuerzo tiene su merecida recompensa.

Edwin Homero Cerda Tanguila

AGRADECIMIENTO

A Dios, por ser mi guía, mi fortaleza, por demostrar cada día su amor y darme la sabiduría necesaria para culminar este proceso. A mi madre Rosa, por su amor incondicional, apoyo constante y por creer en mí en cada paso de este camino. A mi hija, que ha sido mi motor y mi fuerza para cumplir un sueño, nuestro sueño.

Rosa Margoth Llanga Asitimbay

A mis padres en especial a mi madre Elena que ha sido una fuente de inspiración y motivación para alcanzar este logro. A mis sobrinos que han sido fuente de inspiración y fortaleza en especial a mi sobrino Andreu.

Edwin Homero Cerda Tanguila



RESUMEN

Esta investigación parte del problema científico: ¿De qué manera los recursos didácticos digitales mejoran el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe El Edén? Para ello, el objetivo fue desarrollar recursos didácticos digitales, para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de Lengua y Literatura. Entonces, se realizó un diagnóstico inicial mediante la observación, la aplicación de una encuesta y la entrevista al docente tutor. Se adoptó un enfoque mixto, de alcance descriptivo y correlacional, de aplicación y desarrollo, con métodos teórico-empírico y matemático-estadístico. La muestra integró 17 estudiantes y 1 docente, utilizando una ficha de observación, cuestionario y entrevista semiestructura en la recopilación de datos. Se obtuvo que existen dificultades, generadas por la esporádica integración de las TICs en el aula y su planificación de clases, aunque el docente demostró habilidades y conocimientos en el uso de estas tecnologías, esto es debido a limitaciones de conectividad, y a los pocos equipos tecnológicos instalados. Además se evidenció el interés de estudiantes del docente en incorporar más tecnología en el proceso educativo. Determinada esta situación, se diseñó los recursos didácticos digitales en Canva y Mobbyt, analizando las capacidades de estas plataformas, identificando las principales actividades y contenidos a desarrollar para alinearlos con los objetivos y competencias del currículo de lengua y literatura. La validación de la propuesta se realizó mediante una matriz de revisión de expertos en educación, los cuales fueron seleccionados de acuerdo con varios criterios importantes. La implementación de estos recursos digitales demostró ser efectiva en mejorar la dinámica de enseñanza-aprendizaje, concluyendo que la integración de herramientas digitales en la educación es fundamental para aprovechar al máximo los beneficios de la tecnología en el ámbito educativo.

Palabras clave: Recursos Didácticos Digitales, Canva, Mobbyt, Enseñanza Aprendizaje.



ABSTRACT

This research addresses the scientific problem: In what way do digital didactic resources improve the teaching and learning process of Language and Literature among Technical High School students at the Intercultural Bilingual Community Educational Unit El Edén? To achieve this, the objective was to develop digital didactic resources to enhance the teaching and learning of Language and Literature. An initial diagnosis was conducted through observation, the application of a survey, and an interview with the tutor teacher. A mixed-method approach was adopted, with a descriptive and correlational scope, application and development, using theoretical-empirical and mathematical-statistical methods. The sample included 17 students and 1 teacher, using an observation sheet, questionnaire, and semi-structured interview for data collection. It was found that there are difficulties caused by the sporadic integration of ICT in the classroom and its lesson planning. Although the teacher demonstrated skills and knowledge in using these technologies, limitations in connectivity and the few technological devices installed contributed to these issues. Additionally, the interest of both students and the teacher in incorporating more technology into the educational process was evident. Given this situation, digital didactic resources were designed using Canva and Mobbyt, analyzing the capabilities of these platforms, identifying the main activities and content to be developed to align them with the objectives and competencies of the Language and Literature curriculum. The proposal's validation was carried out through a review matrix by education experts selected based on several important criteria. The implementation of these digital resources proved effective in improving the teaching-learning dynamics, concluding that the integration of digital tools in education is fundamental to fully leverage the benefits of technology in the educational field.

Keywords: Digital Resources Didactic, Canva, Mobbyt, Teaching and Learning



ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS /ANEXOS

INDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	18
Justificación del problema	18
Planteamiento del problema	19
Precisión del tema.....	21
Objeto de la investigación	21
Objetivo general	21
Preguntas científicas.....	21
Objetivos específicos de la investigación.....	22
Métodos de Investigación.....	22
Declaración de la población y muestra.....	23
Tipo de investigación.....	24
Enfoque cualitativo y cuantitativo	24
Aplicada y de desarrollo	24
Descriptiva – Correlacional.....	25
Principales aportes.....	25
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	26
Contenido del trabajo de investigación	27
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	29
Antecedentes de la investigación.....	29
1.2. Definición de los Recursos Didácticos.....	34



1.2.1.	Clasificación de los Recursos Didácticos.....	34
1.2.2.	Importancia de los Recursos Didácticos en la Enseñanza-Aprendizaje.....	35
1.2.3.	Factores que Influyen en la Elección y Uso de Recursos Didácticos.....	35
1.2.4.	Transformación digital en la educación.....	36
1.2.4.1.	Evolución e impacto.....	36
1.2.4.2.	Integración de herramientas digitales en entornos de aprendizaje.....	37
1.2.5.	Introducción a los recursos didácticos digitales.....	38
1.2.5.1.	La importancia de los recursos digitales en la educación moderna.....	38
1.2.5.2.	Visión general de Canva y Mobbyt como herramientas educativas.....	39
1.2.6.	Recursos Didácticos Digitales en la Educación.....	40
1.2.6.1.	Definición de Recursos Didácticos Digitales.....	40
1.2.6.2.	Papel e importancia en la Educación.....	41
1.2.6.3.	Necesidades Actuales sobre el uso de recursos didácticos digitales.....	42
1.2.7.	Desarrollo de recursos didácticos digitales.....	42
1.2.7.1.	Selección y personalización de recursos en Canva y Mobbyt con fines educativos. .	43
1.2.7.2.	Kahoot y Word Wall, plataformas de apoyo pedagógico.....	44
1.2.7.3.	Recursos digitales en la planificación de clases y el diseño curricular.....	45
1.3.	Introducción a la Pedagogía.....	45
1.3.1.	Conceptualizaciones generales de Pedagogía.....	45
1.3.1.1.	Enfoques Pedagógicos Actuales.....	46
1.3.1.2.	Pedagogía y neurociencia.....	47
1.3.2.	Enfoques pedagógicos en la escolarización moderna.....	48



1.3.2.1.	Integración de la tecnología en la instrucción en el aula.....	48
1.3.2.2.	Instrucción diferenciada y estilos de aprendizaje	49
1.3.3.	La Pedagogía Digital	50
1.3.3.1.	Metodologías docentes innovadoras en entornos digitales.....	51
1.3.4.	El proceso de Enseñanza – Aprendizaje.....	52
1.3.4.1.	Estrategias para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje	52
1.3.5.	La enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura	53
1.3.5.1.	Los currículos de lengua y literatura y los recursos digitales.....	53
1.3.5.2.	Beneficios y retos potenciales para la enseñanza de Lengua y Literatura.....	54
1.3.6.	Impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.....	55
1.3.6.1.	Resultados de aprendizaje y la influencia de recursos digitales	55
1.3.6.2.	Mejoras en el proceso de enseñanza de la lengua y literatura.	56
1.4.	Bases legales.....	56
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....		59
Diseño del trabajo de campo		59
2.1.1	Conceptualización y operacionalización de las variables.....	59
2.2	Metodología de la investigación.....	62
2.2.1	Enfoque.....	62
2.2.2	Alcance	62
2.2.3	Métodos de Investigación.....	63
2.3	Instrumentos De Investigación	63



2.3.1	Ficha de Observación	63
2.3.2	Cuestionario.....	63
2.3.3	Guía de entrevista	64
2.4	Población y Muestra	64
2.5	Análisis de confiabilidad del Instrumento	64
2.6	Análisis de Resultados.....	66
2.6.1	Diagnóstico Mediante Visita Áulica.....	66
2.6.2	Resultados de la aplicación del Cuestionario	68
2.6.3	Análisis del Cuestionario Aplicado a Estudiantes	78
2.6.4	Resultados Entrevista Aplicada al Docente.....	79
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....		80
3.1	Propuesta	80
3.2	Justificación.....	80
3.3	Introducción.....	81
3.4	Objetivos del diseño de recursos didácticos digitales	81
3.4.1	Objetivo general	81
3.4.2	Objetivos específicos.....	82
3.5	Fundamentación Teórica de la Propuesta.....	82
3.5.1	Definición de los Recursos Didácticos.....	82
3.6	Aplicativo CANVA	82
3.6.1	Características de CANVA.....	83
3.6.2	Formas de Utilización del Aplicativo.....	84



3.6.3	Herramientas de Canva.....	84
3.6.3.1	Presentación.....	85
3.6.3.2	Infografías.....	85
3.6.3.3	Tarjetas de presentación	85
3.6.3.4	Posters.....	86
3.6.3.5	Otras herramientas de Canva.....	86
3.7	Aplicativo Mobbyt.....	86
3.7.1	Características de Mobbyt	87
3.7.2	Formas de Utilización del Aplicativo.....	88
3.7.3	Mecánicas de Mobbyt.....	89
3.7.3.1	Trivias.....	89
3.7.3.2	Memorias.....	89
3.7.3.3	Historietas.....	89
3.7.3.4	El juego del Duchazo.....	90
3.7.3.5	Juego de la oca.....	90
3.7.3.6	Correspondencia.....	90
3.7.3.7	Escape Room	90
3.7.3.8	Multinivel	91
3.8	Modelación de la Propuesta.....	91
3.8.1	Ejercicios Prácticos.....	91
3.9	Pasos para la creación de los Recursos Didácticos Digitales	93
3.9.1	Aplicativo Canva	93



3.9.2	Aplicativo Mobbyt.....	96
3.10	Actividades Prácticas.....	99
3.10.1	Actividad 1	99
3.10.2	Actividad 2	100
3.10.3	Actividad 3	100
3.10.4	Actividad 4	101
3.11	Validación de la Propuesta	101
3.11.1	Propuesta	101
3.11.2	Matriz de Validación de la propuesta por criterio de jueces	102
3.11.3	Perfil de los Jueces	102
3.11.4	Componentes de Evaluación	102
3.11.5	Resultados Cualitativos de la evaluación de expertos	107
3.11.6	Resultados Cuantitativos de la evaluación de expertos	109
3.11.7	Validación por Estudiantes.....	110
3.11.7.1	Resultados de la implementación preliminar de la propuesta	110
3.11.8	Evaluación de la aplicación de la propuesta por parte del docente	111
	CONCLUSIONES.....	113
	RECOMENDACIONES	114
	REFERENCIAS	115
	ANEXOS	124



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Enfoques de la pedagogía	46
Figura 2 Uso de equipos tecnológicos.....	68
Figura 3 Uso de recursos didácticos digitales	69
Figura 4 Frecuencia de uso de recursos didácticos digitales.....	70
Figura 5 Importancia del uso de recursos didácticos digitales	71
Figura 6 Atractividad del uso de recursos didácticos digitales en clase.....	72
Figura 7 Experiencia de aprendizaje con el uso de recursos didácticos digitales	73
Figura 8 Facilidad de comprensión y uso de recursos didácticos digitales.....	74
Figura 9 Uso de recursos didácticos digitales y participación activa.....	75
Figura 10 Complejidad de la asignatura de lengua y literatura	76
Figura 11 Desarrollo de habilidades tecnológicas.....	77
Figura 12 Aplicativo Canva.....	83
Figura 13 Ingreso a Canva.....	84
Figura 14 Interfaz de Canva	84
Figura 15 Pantalla de Mobbyt	87
Figura 16 Ingreso a Mobbyt	88
Figura 17 Interfaz de Mobbyt.....	88
Figura 18 Interfaz de Canva	93
Figura 19 Registro en Canva	93
Figura 20 Interfaz de plantillas de Canva.....	94
Figura 21 Plantillas de presentación en Canva.....	94

Figura 22 Elementos para personalización de plantillas	95
Figura 23 Texto para personalización de plantillas	95
Figura 24 Interfaz aplicativo Mobbyt para registro.....	96
Figura 25 Interfaz para el registro de Mobbyt.....	96
Figura 26 Mecánicas de Mobbyt	97
Figura 27 Publicación de la trivia en Mobbyt	98
Figura 28 Interfaz de la mecánica de trivia en Mobbyt.....	98
Figura 29 Publicación de la trivia en Mobbyt	99



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población y Muestra del Estudio	23
Tabla 2 Matriz de Operacionalización de Variables.....	60
Tabla 3 Estadístico de confiabilidad para el Instrumento de Investigación	66
Tabla 4 Rubrica de Evaluación.....	104
Tabla 5 Resultados de Evaluación de Expertos	107
Tabla 6 Resultados de Evaluación de Expertos.....	109

LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1 Respuesta de entrevista aplicada	124
Anexo 2 Herramientas de Canva.....	126
Anexo 3 Herramientas de Mobbyt	129
Anexo 4 Objetivos que deben alcanzar los estudiantes de bachillerato	132
Anexo 5 Plantillas de las mecánicas de Mobbyt	134
Anexo 6 Perfil de jueces evaluadores.....	138
Anexo 7 Evaluación de Jueces	139
Anexo 8 Aplicación de las clases con los aplicativos CANVA y MOBBYT	145
Anexo 9 Aplicación de la encuesta de satisfacción.....	146
Anexo 10 Encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes de la UECIB El Edén	147
Anexo 11 Resultados y análisis de la Encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes de la UECIB El Edén	148



INTRODUCCIÓN

Justificación del problema

En el panorama de la educación, en rápida evolución, las metodologías de enseñanza tradicionales se enfrentan cada vez más a retos a la hora de satisfacer las necesidades diversas y dinámicas de los estudiantes (Cacao, et al., 2023). La llegada de la tecnología digital ha revolucionado la forma de acceder a la información y procesarla, lo que exige un cambio en las prácticas educativas, especialmente en el campo de la lengua y la literatura (Arevalo & Domaure, 2023). La integración de herramientas digitales innovadoras en los entornos educativos ofrece una vía prometedora para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La investigación se centra en el problema de la integración limitada de tecnologías y recursos didácticos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura. Este problema emerge de la brecha digital evidente entre las áreas urbanas y rurales (las comunidades remotas o indígenas), donde el acceso a tecnologías avanzadas y a internet es considerablemente restringido. Esta situación limita las oportunidades educativas de los estudiantes y su capacidad para desarrollar competencias digitales esenciales en el siglo XXI.

Si bien la tecnología ha irrumpido con fuerza en diversos sectores, según Veloza et al. (2023) la educación, especialmente en el contexto de la enseñanza de asignaturas como lengua y la literatura, no logran integrarse con facilidad. La investigación propuesta pretende explorar la eficacia de los recursos didácticos digitales, en el ámbito educativo. Con la ayuda de una serie de herramientas interactivas y creativas, se podrían transformar el entorno tradicional del aula en un espacio más atractivo y productivo para los estudiantes de primero de bachillerato.

Desde el punto de vista metodológico, este estudio ofrece varios beneficios. Proporciona un marco para evaluar de manera crítica el uso actual de tecnologías digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura y para identificar barreras y oportunidades de mejora. Además, promueve el desarrollo de estrategias pedagógicas que pueden ser adaptadas a las necesidades y contextos específicos de comunidades similares. Finalmente, el enfoque participativo y contextualizado del estudio asegura que las soluciones propuestas sean relevantes y sostenibles, contribuyendo al

avance del conocimiento en el campo de la educación tecnológica en contextos indígenas y remotos.

La enseñanza de la lengua y la literatura se basa fundamentalmente en el compromiso con los textos y el lenguaje en todas sus formas. Sin embargo, a veces los métodos tradicionales no consiguen implicar plenamente a los estudiantes, lo que conduce a resultados de aprendizaje deficientes (Criollo , 2018). En esta investigación se estudiará cómo se puede integrar las herramientas tecnológicas para crear recursos de aprendizaje dinámicos y visualmente atractivos que tengan resonancia en el estudiante moderno, mejorando así la comprensión y la retención en la asignatura de lengua y literatura.

Por otra parte, los recursos didácticos en el ámbito educativo ha sido un valioso complemento para facilitar y fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, estos inciden positivamente en la trasmisión educativa y permite que el aprendizaje sea significativo. Estos recursos se los debe considerar siempre como un apoyo en el proceso educativo y no como imprescindibles o más importantes en el que hacer docente – alumno. (Hernández, et al., 2020)

Finalmente se debe considerar que los recursos didácticos son fundamentales, ya que según Delgado et al. (2023) desempeña un papel crucial en la mejora de los proceso de enseñanza aprendizaje. Estos recursos abarcan una amplia variedad de herramientas estratégicas y materiales como programas informáticos, aplicaciones educativas y plataformas en línea que ofrecen una amplia gama de recursos didácticos interactivos. Estos recursos no solo dinamizan el proceso del aprendizaje, sino que también proporcionan retroalimentación inmediata, permitiendo a los estudiantes corregir errores y mejorar su comprensión, para ello los docentes deben conocer estos recursos y utilizarlos adecuadamente para enriquecer el proceso de enseñanza y el aprendizaje de sus alumnos. (Rivera, 2023).

Planteamiento del problema

El contexto de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe El Edén es especialmente significativo. Como institución educativa, tiene sus propios retos y características demográficas de los estudiantes, lo que requiere un enfoque adaptado en estas peculiaridades. Esta



investigación profundizará en las necesidades específicas de los estudiantes de bachillerato técnico y examinará cómo los recursos didácticos digitales pueden personalizarse para abordar estas necesidades.

De acuerdo con los informes académicos del fin de parcial, presentados por los docentes de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe El Edén los estudiantes del Bachillerato Técnico muestran notas por debajo de la media aceptable, en la asignatura de Lengua y Literatura, demostrando que existen dificultades en su aprendizaje. De los 26 estudiantes, 9 no alcanzan los aprendizajes requeridos y 8 están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos. Según estos informes, los factores que inciden son; el desinterés y desmotivación por los contenidos de la clase, el limitado cumplimiento de las tareas y la escasa retención de conocimientos durante los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Este primer acercamiento permitió realizar una observación áulica al docente, en el cual se obtuvo como resultado un escaso uso de recursos didácticos, el docente se apoyaba en métodos tradicionales para dictar su clase, no generaba participación y tampoco se notaba el interés en los estudiantes por hacerlo. Así también, mediante un acercamiento previo con los estudiantes se constató que en realidad no sienten una motivación e interés durante la clase y que se les torna más complejo entender y retener los conocimientos que el docente trata de proporcionales.

Existen gran variedad de recursos didácticos, sin embargo, la falta de conocimiento y escaso acceso a ellos ocasiona esta problemática en varias asignaturas, especialmente en la enseñanza de Lengua y Literatura, por lo que, los estudiantes no se involucran activamente en su propio aprendizaje.

Lo mencionado en los párrafos anteriores pone en evidencia que no se cumple con las metas planteadas en el currículo especializado para bachillerato técnico, ya que este señala que los estudiantes deben desarrollar una comprensión lectora y análisis textual, expresión escrita y oral, crítica literaria, y creatividad y producción textual, lo cual, está lejos de cumplirse ya que la mayor parte de estudiantes no logran alcanzar los aprendizajes requeridos.

Siguiendo la línea anterior, se ha planteado la siguiente interrogante de investigación:

¿De qué manera los recursos didácticos digitales mejoran el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe El Edén?

Precisión del tema

Aplicativos Canva y Mobbyt como recursos didácticos digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe El Edén.

Objeto de la investigación

Proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura.

Objetivo general

Desarrollar Recursos Didácticos Digitales en los aplicativos Canva y Mobbyt para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe El Edén.

Preguntas científicas

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que justifica el uso de los recursos didácticos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
2. ¿Cuál es la situación actual sobre el uso de los recursos didácticos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura?
3. ¿De qué manera se presentan los recursos didácticos digitales en los aplicativos Canva y Mobbyt para la enseñanza de Lengua y Literatura?
4. ¿Qué método se utilizará para la validación de la propuesta del diseño de recursos didácticos digitales en los aplicativos Canva y Mobbyt en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura



- **Variable Independiente:** Recursos Didácticos Digitales
- **Variable dependiente:** Proceso de enseñanza-Aprendizaje de Lengua y Literatura

Objetivos específicos de la investigación

1. Fundamentar los aspectos teóricos mediante la revisión bibliográfica para justificar el desarrollo de los recursos didácticos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
2. Determinar la situación actual sobre la utilización de los recursos didácticos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.
3. Desarrollar recursos didácticos digitales en los aplicativos Canva y Mobbyt, para el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Bachillerato Técnico de la UECIB El Edén.
4. Validar la implementación de esta propuesta a través de la evaluación por pares, para establecer su viabilidad y consistencia.

Métodos de Investigación

Los métodos que se va a utilizar en la presente investigación son:

El Método teórico: en el cual se utilizará el método de Análisis – síntesis, favorece a la disección de conceptos complejos en elementos más simples (análisis) y luego integrarlos para formar un todo coherente (síntesis), ayudando a la comprensión global del tema de investigación e Inductivo – deductivo, que implica utilizar observaciones específicas para formar teorías generales (inductivo) y utilizar estas teorías para predecir resultados específicos (deductivo), creando un marco teórico sólido para el estudio (Méndez, 2020).

Método es el empírico: Los datos empíricos se recopilan mediante la observación directa y la recogida de datos tangibles. Este enfoque proporciona pruebas concretas que respaldan las afirmaciones teóricas. Se emplean técnicas como las visitas a las aulas y las fichas de observación para recopilar datos precisos y pertinentes. De



acuerdo con las recomendaciones de (Lafuente & Marín, 2019), se realizan entrevistas y encuestas con cuestionarios cuidadosamente diseñados para recopilar datos cualitativos, que ofrecen una visión de las experiencias y percepciones personales relacionadas con el tema de investigación.

Método estadístico – matemático: Siguiendo los lineamientos de Mohamed et al. (2023), la investigación se centra en una población específica: estudiantes y docente de la UECIB El Edén. Se utiliza un método de muestreo no probabilístico, basado en el criterio del investigador, adecuado para la población limitada de estudiantes de bachillerato técnico. Esto garantiza la representatividad de la muestra para un análisis estadístico y porcentual eficaz. Este enfoque asegura la representatividad esencial para aplicar estadísticas de manera efectiva en la investigación.

Declaración de la población y muestra

Tabla 1 *Población y Muestra del Estudio*

Población	N° participantes	Porcentaje
Estudiantes	26	100%
Docentes	5	100%
Muestra	<i>Estudiantes Próximos a Alcanzar los Aprendizajes Requeridos</i>	
	Hombres – 8 (3 de primero, 2 segundo y 3 de tercero)	40%
Estudiantes	Mujeres – 9 (5 de primero, 3 segundo y 1 de tercero)	60%
Docente de Lengua y Literatura	Mujer - 1	100%



La muestra fue de tipo no probabilístico por conveniencia puesto que se seleccionó sus participantes según el juicio de los investigadores y acorde a las facilidades de la institución, para ello, de una población de 26 estudiantes se han seleccionado 17 que no alcanzan los aprendizajes requeridos, de los cuales: ocho fueron de primero, cinco de segundo y cuatro de tercero, entre hombres y mujeres (Ver Tabla 1) y de la población de 5 docentes se ha seleccionado 1, que es el que dicta la asignatura al bachillerato técnico. Esto de acuerdo con lo que mencionan Hernández et al. (2022) el muestreo no probabilístico puede hacerse de acuerdo con el criterio del investigador y se da cuando una población es pequeña.

Tipo de investigación

Enfoque cualitativo y cuantitativo

En este estudio se utilizaron métodos de investigación tanto cualitativos como cuantitativos para investigar exhaustivamente el impacto de los recursos didácticos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua y la literatura en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe El Edén. La combinación de estos métodos permitió un examen holístico del problema de investigación, permitiendo no sólo la cuantificación del impacto de los recursos digitales en los resultados educativos, sino también una comprensión más profunda de las experiencias y percepciones de estudiantes y profesores (Arias & Covinos, 2021). Los datos cuantitativos, recogidos mediante encuestas y evaluaciones, proporcionaron pruebas cuantificables de la eficacia de los recursos digitales, mientras que los datos cualitativos, recogidos mediante entrevistas y grupos de discusión, ofrecieron una rica perspectiva de los factores contextuales que influyen en su integración en el plan de estudios (Hernández y otros, 2022).

Aplicada y de desarrollo

El presente estudio está orientado a la acción y se centra en el desarrollo y la aplicación de recursos didácticos digitales. Esta parte de la investigación es de desarrollo, ya que según Méndez (2020) implica la creación o producción de un producto final, que en este caso serán los



materiales educativos específicos, y aplicada, ya que estos recursos se probarán en aulas reales. Una vez elaborada la propuesta se realizará la validación mediante Jueces expertos, de los cuales se recogerá las opiniones para evaluar la eficacia y el impacto de estos recursos.

Descriptiva – Correlacional

Esta investigación adopta un enfoque descriptivo y correlacional para explorar exhaustivamente el panorama actual de la integración de los recursos didácticos digitales y su impacto potencial en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La investigación descriptiva pretende caracterizar sistemáticamente los fenómenos tal y como se producen de forma natural, proporcionando una instantánea detallada del estado de cosas existente. Por su parte, la metodología correlacional permite examinar las relaciones entre variables, investigando específicamente si existe una correlación entre la integración de recursos digitales e indicadores como el compromiso, la comprensión y el rendimiento académico de los estudiantes Hernández et al. (2022).

La naturaleza descriptiva y correlacional de la investigación permite un análisis exhaustivo de las prácticas y percepciones actuales en torno a los recursos didácticos digitales en la enseñanza de la lengua y la literatura. Según Arias & Covinos (2021) a través de la recopilación y el análisis sistemáticos de datos, el estudio pretende aportar información valiosa sobre la eficacia y los beneficios potenciales de la integración de los recursos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Al establecer correlaciones entre variables, la investigación pretende contribuir a una comprensión más profunda de los factores que influyen en los resultados educativos, informando así sobre estrategias basadas en pruebas para mejorar las prácticas pedagógicas en este ámbito (Lafuente & Marín, 2019).

Principales aportes

Los principales aportes en esta investigación es poner en evidencia la importancia de usar los recursos didácticos en una clase, que además considerar que existe una gran variedad de esto, y que a la vez contribuirá a mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Además, se destaca la importancia de la motivación y la inclusión en las actividades de enseñanza para mejorar la



percepción de los estudiantes y fomentar su capacidad de participación, creatividad e inclusión en las diferentes académicas.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

Esta investigación es crucial en el contexto de los paradigmas educativos modernos, donde la alfabetización digital y la integración de la tecnología son cada vez más importantes. Al centrarse en el uso de recursos didácticos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura, el estudio aborda la necesidad de prácticas educativas innovadoras que tengan en cuenta la competencia digital de los estudiantes de bachillerato técnico. Destaca el aporte positivo de usar este tipo de recursos para mejorar el compromiso, la creatividad, el desarrollo de la clase y los resultados de aprendizaje de los estudiantes en una asignatura tan fundamental como Lengua y Literatura.

La enseñanza de la Lengua y la Literatura, tradicionalmente basada en métodos más convencionales, no está generando la inmersión total de los estudiantes con lo que el docente enseña en clases, lo cual, visto desde el ámbito del rendimiento académico, está dejando a la mayoría de los estudiantes sin alcanzar los aprendizajes requeridos. Este problema acarrea muchas consecuencias si no es atendido de forma inmediata, muchos de los estudiantes no lograrán alcanzar las habilidades y destrezas estipuladas en el currículo especializado y sus aprendizajes serán deficientes.

La novedad de este estudio radica en que se centra específicamente en la utilización de recursos didácticos digitales dentro del plan de estudios de Lengua y Literatura. Aunque existen investigaciones sobre las herramientas digitales en la educación, este estudio es único en su exploración de estas aplicaciones específicas en un contexto de Lengua y Literatura. Va más allá de la alfabetización digital general para investigar cómo estas herramientas particulares pueden ayudar específicamente en la enseñanza y el aprendizaje de Lengua y Literatura, ofreciendo nuevas perspectivas sobre su aplicación y eficacia.

Desde una perspectiva científica, esta investigación aporta nuevos conocimientos al campo de la tecnología educativa. Ofrece datos empíricos y perspectivas teóricas sobre cómo se pueden



mejorar y potencializar las prácticas tradicionales e integrarse eficazmente en la enseñanza de Lengua y Literatura. El enfoque de métodos mixtos del estudio, que combina la revisión teórica, la observación empírica y la investigación de desarrollo, proporciona una comprensión global que puede ser una valiosa adición al discurso académico actual. El desarrollo de recursos didácticos digitales específicos y su evaluación en un entorno real pueden servir de modelo para futuras investigaciones y prácticas en este campo.

Contenido del trabajo de investigación

En la Introducción se desarrollan puntos muy específicos como la justificación, el planteamiento del problema, precisión del tema y con ello, se plantea el objeto de la investigación, el objetivo general, las preguntas científicas, así también, se establece la declaración de las variables, de lo cual se deriva los objetivos específicos, lo que permite encaminar la investigación e identificar los métodos a emplear, así como la población, muestra y tipo de investigación.

En lo que respecta al capítulo 1, se realiza el marco teórico, que incluye el análisis de las principales fuentes bibliográficas consultadas, relacionadas con el tema, se fundamentan las variables y el problema. Aquí encontramos los antecedentes históricos y evolutivos del problema tratado, soluciones y aportes de otros autores, se asume el enfoque teórico-conceptual para el tratamiento del tema, así como también se muestran puntos de vista de diferentes autores y reflexiones personales.

El capítulo 2 es el de la metodológica del presente trabajo de investigación, donde se detalla la operacionalización de variables, identificando las variables, dimensiones e indicadores, así como cada uno de los ítems e instrumentos que se usarán para recoger la información. Así también se encuentra el enfoque de la investigación, el diseño y el alcance que se emplea para la realización de las tareas propuestas en relación con los objetivos específicos, aquí se detallan las técnicas de recolección de datos y los instrumentos, así como su debida validación con el cálculo del alfa de Chronbach, para finalmente realizar el análisis de los resultados obtenidos y se realiza una breve descripción de estos.

Finalmente, en el capítulo 3, se presenta la propuesta de diseño de recursos didácticos digitales mediante los aplicativos Canva y Mobbyt, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

aprendizaje que es el resultado final de esta investigación, con la cual se aporta al fortalecimiento de los recursos didácticos digitales y se promueve el uso diario de estos en el desarrollo de la clase. La propuesta se estructura de una justificación, introducción, objetivos y estrategias metodológicas que se usarán para llevar a cabo este diseño de recursos didácticos digitales. Aquí se puede encontrar el detalle de cada uno de los recursos didácticos digitales que se diseñaran en los aplicativos web. Y finalmente se presenta la validación de la propuesta, en donde mediante una matriz que se compone de cinco componentes y criterios, se desarrolla el proceso de evaluación mediante el juicio de cinco expertos.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

Estudios recientes, como los de Sanz et al. (2020), en Madrid-España, han analizado ampliamente el cambio hacia los recursos educativos digitales a raíz del Covid-19.

Su investigación, basada en la metodología desarrollada por Bacher et al. (2020), reveló un aumento significativo en la utilización de herramientas educativas digitales en España. La metodología abarcó una exhaustiva recopilación de datos a través de diferentes plataformas digitales y análisis regionales, centrándose en herramientas como Google Classroom, Edmodo y Zoom.

El principal resultado apuntó a una mayor utilización de los recursos digitales durante el cierre de los centros escolares, lo que sugiere una distribución desigual del acceso a la educación digital, concluyendo que, este trabajo subraya la importancia de los recursos educativos digitales para colmar las lagunas de aprendizaje en tiempos sin precedentes, y ofrece ideas sobre su integración efectiva en los planes de estudios de las escuelas secundarias.

La relación de este estudio con la investigación propuesta es fundamental, ya que proporciona una amplia comprensión de la eficacia y la accesibilidad de las herramientas digitales, lo cual es crucial para mostrar la utilidad de los materiales didácticos para la enseñanza de la lengua y la literatura.

En el estudio de Castillo (2020), en Murcia -España, se centró en conocer cómo los tutores de Educación Primaria utilizan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) dentro de los centros educativos públicos de Murcia.

Empleando una metodología de investigación descriptiva con un enfoque cuantitativo, los datos se recogieron a través de un cuestionario cumplimentado por 133 profesores. A pesar de la introducción de metodologías activas, los resultados revelan una brecha generalizada entre el profesorado a integrar recursos tecnológicos de vanguardia o metodologías emergentes en el uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos resultados permitieron concluir que esa



conducta negativa apunta a la necesidad de una mayor formación del profesorado en competencias digitales para facilitar la incorporación de herramientas digitales más avanzadas y variadas en los entornos educativos.

Este estudio demuestra que muchos docentes no se abren a nuevas posibilidades y recursos, como el uso de las Tic para realizar su material didáctico y ejercicios interactivos, lo cual muestra una necesidad creciente en llevar a cabo la presente investigación.

En el ámbito Latinoamericano, Franco (2020) en Arequipa-Perú, exploró el impacto transformador de las plataformas educativas digitales en las experiencias de aprendizaje de los estudiantes de secundaria.

Utilizando un enfoque de métodos mixtos, la investigación examina los procesos cognitivos asociados con el uso educativo de plataformas digitales. Mediante encuestas y entrevistas, el estudio recoge datos numéricos y descriptivos detallados que revelan que las herramientas digitales mejoran significativamente el compromiso de los estudiantes y la eficiencia del aprendizaje en un 65% entre los alumnos encuestados. La investigación concluye que las plataformas educativas digitales no sólo facilitan la enseñanza, sino que también mejoran significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este estudio proporciona una base crucial para definir que los recursos didácticos trascienden en la enseñanza de los estudiantes, puesto que estos reciben de mejor manera los aprendizajes, esto claramente se evidencia en la investigación realizada por este investigador.

En este mismo sentido, Reyna (2022) en Huánuco - Perú, estudió las competencias digitales y desempeño docente en escuelas latinoamericanas durante la modalidad de educación a distancia por la pandemia, se empleó una metodología cualitativa, centrada en el diseño de investigación documental.

Este enfoque implicó una revisión sistemática de los artículos científicos indexados en bases de datos confiables como Web of Science (ESCI), Scielo y Latindex. El estudio reveló que en el contexto peruano, aproximadamente el 60% de los docentes experimenta dificultades en el manejo de competencias digitales, afectando su nivel básico en la creación y diseño de recursos



educativos con intermediación de TIC.

Se concluyó que los docentes enfrentan retos en el desarrollo y aplicación de competencias digitales, lo que conlleva a un desempeño inadecuado ante la necesidad actual de brindar servicios educativos a distancia, por lo que se requiere de capacitación y actualización en estas competencias para mejorar la calidad educativa.

Este trabajo hace hincapié en el papel fundamental de los recursos educativos digitales para abordar las lagunas de aprendizaje y ofrece una clara idea de que la capacitación a los docentes es esencial para avanzar en estas nuevas experiencias educativas con el uso de la tecnología.

Por otro lado, Veloza et al. (2023) en Tocancipá – Colombia, exploraron la implementación de herramientas TIC entre los docentes de la IED de Bachillerato Técnico Comercial de Tocancipá para adaptarse a las nuevas alternativas digitales.

De esta manera, utilizando un enfoque cualitativo con un enfoque descriptivo, la investigación emplea entrevistas semiestructuradas con los docentes de la institución como su principal instrumento de recolección de datos. Los resultados sugieren la necesidad crítica de que los profesores integren las herramientas digitales en sus metodologías de enseñanza para mejorar el proceso educativo. El estudio concluye con un llamamiento a la mejora institucional a través de la adopción de herramientas tecnológicas por parte de los profesores, con el objetivo de apoyar sus procesos de enseñanza y fomentar un entorno de aprendizaje más atractivo y eficaz.

Este trabajo subraya la importancia de las competencias digitales entre los educadores y contribuye al discurso más amplio sobre la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en las escuelas secundarias técnicas a través del desarrollo de recursos didácticos digitales, alineándose directamente también a la adopción y equipamiento tecnológico en estas instituciones.

A nivel nacional, la investigación realizada por Haro & Núñez (2022) sobre el impacto de los recursos didácticos en el rendimiento académico de los estudiantes de noveno grado durante el ciclo escolar 2020-2021, en medio de los desafíos de la pandemia.

Para ello, basados en una metodología correlacional y explicativa, el estudio utilizó encuestas



para recopilar datos, empleando un enfoque cuantitativo con análisis estadístico a través del software SPSS. Los resultados pusieron de relieve una correlación significativa entre el uso de diversos recursos didácticos y el rendimiento académico de los estudiantes, subrayando la insuficiencia de los recursos educativos disponibles hasta entonces, validado por la prueba de hipótesis chi-cuadrado. Este estudio concluye el papel fundamental que desempeña el empleo de diversos materiales didácticos en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando así mejores resultados académicos y una mayor motivación entre los estudiantes.

De acuerdo con lo anterior, la relevancia de esta investigación se muestra en que se logra demostrar una correlación entre el uso de recursos didácticos y la mejora en el rendimiento de ellos estudiantes, con lo que se puede deducir que estas estrategias de enseñanza aplicadas dan buenos resultados y muestran la efectividad en las clases.

Así también Veloz et al (2023), en Guaranda – Ecuador, profundizan en la influencia de los recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, abordando cuestiones críticas sobre el papel de las TIC en el aprendizaje significativo e identificando recursos digitales que refuerzan la enseñanza y el aprendizaje. A partir de una metodología cualitativa, histórico-lógica, se recopiló producciones científicas en su investigación, la cual sintetiza datos empíricos y teóricos sobre la integración de los recursos digitales en la educación.

Los resultados revelan que los recursos digitales, como herramientas tecnológicas, no sólo facilitan la comunicación y hacen que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también mejoran la adquisición de conocimientos, promueven la creatividad, la motivación, la expresión personal y el pensamiento crítico y, en última instancia, mejoran la calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esto demuestra el importante potencial de los recursos digitales para transformar las prácticas educativas, lo que respalda la investigación actual.

Otro aporte muy importante sobre el uso de recursos didácticos tecnológicos es el de En la misma línea, en Portoviejo – Ecuador, Delgado et al. (2023), el enfoque se centró en evaluar una metodología que incorpora recursos didácticos digitales para potenciar el rendimiento académico en estudiantes de Educación Básica Superior.



Utilizando un enfoque cuantitativo experimental, el estudio se estructuró en torno a un diseño cuasi-experimental en el que participaron 98 estudiantes de Bachillerato. La metodología consistió en una evaluación pretest-postest para medir el impacto de los recursos didácticos digitales en el rendimiento académico, empleando pruebas estadísticas inferenciales para el análisis de los datos. Los resultados demostraron una mejora significativa en el rendimiento académico de los grupos experimentales, pasando de un nivel medio en el pretest a un nivel alto en el postest, confirmando así la eficacia de la metodología aplicada.

Esta investigación subraya la importancia de integrar recursos digitales en las prácticas educativas para mejorar los resultados de aprendizaje, alineándose estrechamente con el objetivo del estudio propuesto de desarrollar recursos didácticos digitales en las aplicaciones Canva y Mobbyt para la enseñanza de lengua y literatura en estudiantes de Bachillerato Técnico.

Finalmente, el estudio de Calderón (2022) realizado en la provincia de Sucumbíos, cantón Dureno, el cual mantiene un contexto similar a la investigación actual, se enfoca en el uso de herramientas digitales como recursos pedagógicos en la enseñanza de la educación básica.

Para el cual se adoptó un enfoque cualitativo y cuantitativo, enfatizando la investigación bibliográfica documental. Esta metodología permitió conocer de cerca los desafíos enfrentados debido a la falta de familiaridad con una variedad de herramientas digitales apoyadas por las TIC, así como los fundamentos teóricos que mejoran la comprensión de los temas estudiados. Los resultados revelaron una importante laguna en los conocimientos sobre el abanico de herramientas digitales disponibles, concluyendo que el uso el uso de recursos digitales en la educación tiene un impacto positivo en la transformación de la educación básica.

Esta investigación respalda que las herramientas digitales y las TIC promueven una ventaja educativa de gran importancia, demostrando que los estudiantes aprenden mejor y asimilan de manera eficaz los contenidos dictados en clase.



1.2. Definición de los Recursos Didácticos

Los recursos didácticos son instrumentos que respaldan al profesor en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Su propósito es comunicar información importante de manera entretenida y novedosa, además de fomentar el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas en todos los niveles educativos. (Napa, 2023)

Por lo tanto, es importante mencionar que los recursos didácticos son medios y herramientas que mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto educativo.

Según Haro y Núñez (2022) mencionan que los recursos didácticos son instrumentos que facilitan la enseñanza y contribuyen a lograr los objetivos de aprendizaje. Principalmente destacan la importancia de utilizar diversos recursos didácticos considerando el entorno educativo de los estudiantes.

Es así como estos recursos ayudan a los docentes a cumplir de manera dinámica y flexible con sus objetivos, promoviendo una educación de calidad y un rendimiento adecuado para alcanzar un aprendizaje significativo.

1.2.1. Clasificación de los Recursos Didácticos

Según Arevalo y Domaure (2023) mencionan que hay varias categorizaciones de los recursos didácticos, entre las cuales se pueden clasificar como:

- Objetos reales, como las plantas, las rocas, los animales, etc.
- De empleo directo no reales, como son las fotografías y las láminas integradas por imágenes, símbolos, esquemas, etc. Estos requieren de un mayor grado de abstracción.
- Materiales impresos que utilizan el lenguaje escrito y en muchos casos se acompañan de gráficos, dibujos, esquemas e imágenes para transmitir información. Entre estos los catálogos, diccionarios, manuales, documentos, revistas, periódicos, etc. Y como su máximo representante el libro de texto.



- Audiovisuales, constituyen instrumentos que facilitan el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de manera dinámica y práctica mediante la incorporación de elementos visuales y auditivos como la televisión, películas, vídeos, etc.
- Las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), que permiten la comunicación bidireccional, la recuperación y procesamiento de otros recursos materiales didácticos en formato digital situados en el ciberespacio.

1.2.2. Importancia de los Recursos Didácticos en la Enseñanza-Aprendizaje

Es fundamental señalar que la selección apropiada del material didáctico es crucial para abordar de manera efectiva el contenido en el aula, evidenciando originalidad y creatividad con el fin de ofrecer una enseñanza motivadora y significativa. Además, como argumentan Mazón et al. (2023) cabe resaltar la importancia de estos recursos, ya que se presentan como herramientas que permiten al educador desempeñar un papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Entonces, se entiende que al utilizarlos de manera adecuada, el docente puede participar de forma dinámica en la clase, interactuar de manera lúdica con los estudiantes y lograr que estos adquieran conocimientos de manera significativa, mejorando así la labor pedagógica en los entornos educativos.

1.2.3. Factores que Influyen en la Elección y Uso de Recursos Didácticos

Los distintos enfoques pedagógicos y los materiales educativos impactan en cómo los estudiantes de educación primaria y secundaria adquieren conocimientos y desarrollan habilidades. Según Napa (2023) las estrategias y recursos didácticos abarcan una amplia variedad de métodos utilizados por los educadores para facilitar la enseñanza y el aprendizaje, como técnicas participativas, el uso de tecnología educativa, la inclusión de actividades prácticas, la adaptación a los estilos de aprendizaje de los estudiantes, y la incorporación de juegos y actividades lúdicas, entre otros.



Es por ello por lo que estas estrategias y recursos pueden influir positivamente en la participación y compromiso de los estudiantes, así como en su comprensión más profunda de los conceptos. Además, según Barragán et al. (2023) contribuyen al desarrollo de habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico, y pueden llevar a mejoras en el rendimiento académico en general. Es importante tener en cuenta que no todas las estrategias y recursos son igualmente efectivos para todos los estudiantes, ya que las preferencias de aprendizaje y necesidades pueden variar.

1.2.4. Transformación digital en la educación

1.2.4.1. Evolución e impacto

La transformación digital en la educación representa un cambio significativo de los métodos de enseñanza tradicionales a un enfoque más interactivo, centrado en el estudiante y facilitado por la tecnología. Según De Giusti (2023), esta transformación no consiste simplemente en la adopción de nuevas herramientas, sino que representa un cambio fundamental en la forma de concebir e impartir la educación. Sostiene que la tecnología digital tiene el potencial de democratizar la educación, haciéndola más accesible y adaptada a las necesidades individuales de aprendizaje.

Además, Ramírez (2020) hace hincapié en el impacto de la transformación digital en los resultados educativos, señalando mejoras en el compromiso de los estudiantes, la motivación y la eficiencia del aprendizaje cuando las herramientas digitales se integran eficazmente en las prácticas de enseñanza. Estos cambios ponen de relieve el poder transformador de la tecnología en la remodelación de los paisajes educativos, fomentando entornos que apoyan diversas vías de aprendizaje y experiencias de colaboración.

De esta manera, la evolución y el impacto de la transformación digital en la educación ponen de relieve la necesidad de que los educadores y las instituciones adopten el cambio de forma proactiva. Está claro que la tecnología no sólo mejora la experiencia de aprendizaje, sino que también prepara a los estudiantes para un futuro en el que la alfabetización digital es primordial.



Reflexionando sobre las prácticas docentes de la UECIB El Edén, la incorporación de herramientas digitales no sólo podría enriquecer los métodos de enseñanza, sino que también proporcionaría una valiosa información sobre los procesos de aprendizaje de los alumnos, permitiendo un entorno educativo más receptivo y dinámico.

1.2.4.2. Integración de herramientas digitales en entornos de aprendizaje

La integración de las herramientas digitales en los entornos de aprendizaje es fundamental para aprovechar todo el potencial de la transformación digital en la educación. Área et al. (2020) señalan que la integración efectiva va más allá del mero uso de la tecnología; requiere un cambio pedagógico en el que las herramientas digitales se integren a la perfección en el plan de estudios para mejorar los objetivos de aprendizaje. Sugiere que esta integración fomenta una experiencia de aprendizaje más atractiva e interactiva, permitiendo a los estudiantes acceder a una amplia gama de recursos y colaborar de maneras antes inimaginables.

Del mismo modo, Pardo et al. (2020) aboga por un enfoque reflexivo para la integración de la tecnología, que se alinee con los objetivos pedagógicos y aborde las diversas necesidades de los alumnos. Destaca el papel de la tecnología a la hora de facilitar entornos de aprendizaje adaptativos que puedan ofrecer retroalimentación y apoyo personalizados.

Teniendo esto en cuenta, se puede mencionar que la integración de las herramientas digitales en los entornos de aprendizaje exige un examen minucioso tanto de las herramientas como de las estrategias pedagógicas empleadas. El éxito de dicha integración radica en la capacidad para conectar con los intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes, aumentando así su compromiso y motivación. Cada vez está más claro que el papel del educador evoluciona a la par que los avances tecnológicos, convirtiéndose en un facilitador del aprendizaje que guía a los estudiantes a lo largo de su itinerario educativo.



1.2.5. Introducción a los recursos didácticos digitales

Según Moreira y Pinargote (2022), los recursos didácticos digitales incluyen software educativo, materiales de aprendizaje en línea, libros de texto digitales y entornos de aprendizaje interactivos que incorporan elementos multimedia como texto, vídeo, sonido y animación. Estos recursos se caracterizan por su adaptabilidad, interactividad y potencial de personalización, lo que permite a los educadores atender a diversos estilos y necesidades de aprendizaje.

Es así como los recursos didácticos digitales abarcan una amplia gama de herramientas, plataformas y contenidos digitales diseñados para ayudar a los educadores a impartir la enseñanza y mejorar las experiencias de aprendizaje. Hernández et al. (2020) hacen hincapié en el alcance de los recursos didácticos digitales, destacando su papel a la hora de facilitar un entorno de aprendizaje más dinámico y participativo, en el que los estudiantes pueden involucrarse activamente con los contenidos, colaborar con sus compañeros y recibir feedback inmediato.

Por ello, la definición y el alcance de los recursos didácticos digitales ponen en evidencia su potencial transformador en la educación. Al ofrecer herramientas variadas y adaptables, estos recursos permiten pasar de los enfoques pedagógicos tradicionales, de talla única, a experiencias de aprendizaje más personalizadas e interactivas. Reconociendo el amplio espectro de recursos didácticos digitales disponibles, es esencial que los educadores evalúen críticamente y seleccionen los que mejor se adapten a sus objetivos pedagógicos y a las necesidades de aprendizaje de sus alumnos, maximizando así los beneficios educativos de la tecnología.

1.2.5.1. La importancia de los recursos digitales en la educación moderna.

Los autores Delgado et al. (2023) sostiene que los recursos digitales no solo proporcionan a los alumnos un fácil acceso a una gran cantidad de información, sino que también facilitan experiencias de aprendizaje variadas que pueden adaptarse a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje. Además, los recursos digitales pueden apoyar el desarrollo de habilidades del siglo XXI como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la alfabetización digital.



Los recursos digitales desempeñan un papel fundamental en la educación moderna al mejorar la accesibilidad, el compromiso y la eficacia de los procesos de aprendizaje. Según Montecé et al. (2023), el uso de recursos digitales en la educación fomenta el aprendizaje activo, la colaboración y la aplicación de conocimientos en contextos reales, preparando así a los estudiantes para las exigencias de la era digital.

Entendemos por esto que, nunca se insistirá lo suficiente en la importancia de los recursos digitales en la educación contemporánea. Su integración en los procesos de enseñanza y aprendizaje favorece una experiencia educativa más integradora, atractiva y pertinente. Se reconoce que el aprovechamiento eficaz de los recursos digitales requiere una integración meditada en el plan de estudios, el desarrollo profesional de los educadores y un compromiso de evaluación y adaptación continuas. De este modo se garantiza que el uso de los recursos digitales siga estando en consonancia con los objetivos educativos y responda a la evolución del panorama tecnológico y a las necesidades de los alumnos.

1.2.5.2. Visión general de Canva y Mobbyt como herramientas educativas.

Canva y Mobbyt destacan como recursos didácticos digitales innovadores que ofrecen oportunidades únicas para la creatividad, la colaboración y el compromiso en entornos educativos. Según Ruiz y Intriago (2022), herramientas como Canva y Mobbyt pueden mejorar significativamente la motivación de los estudiantes y los resultados del aprendizaje mediante la incorporación de elementos de pensamiento de diseño y aprendizaje basado en juegos en el plan de estudios.

Canva, una herramienta de diseño gráfico permite a estudiantes y educadores crear fácilmente contenidos visualmente atractivos, como presentaciones, infografías y materiales educativos. Su interfaz intuitiva y su rica biblioteca de plantillas fomentan la creatividad y la alfabetización visual. Por otro lado, Mobbyt ofrece una plataforma interactiva para crear juegos y cuestionarios educativos, promoviendo el aprendizaje activo y la evaluación a través de la gamificación (Sánchez et al., 2020).

La introducción de herramientas como Canva y Mobbyt en contextos educativos ejemplifica las diversas posibilidades que ofrecen los recursos didácticos digitales. Estas herramientas no sólo enriquecen la experiencia de aprendizaje a través de la creatividad y la interactividad, sino que también capacitan a los estudiantes para asumir un papel activo en su viaje de aprendizaje (Mobbyt, 2020).

Como docentes, se reconoce que el uso eficaz de estas herramientas requiere una cuidadosa consideración de los objetivos pedagógicos para garantizar que la tecnología sirva para mejorar la experiencia de aprendizaje, en lugar de restarle valor. A medida que los educadores exploran el potencial de estos y otros recursos digitales, la reflexión y la adaptación continuas resultan cruciales para sacar el máximo partido de ellos.

1.2.6. Recursos Didácticos Digitales en la Educación

1.2.6.1. Definición de Recursos Didácticos Digitales

Los recursos didácticos digitales abarcan una amplia gama de materiales y herramientas electrónicos diseñados para apoyar la enseñanza y mejorar el aprendizaje. Estos recursos, tal y como los definen Campués et al. (2023), incluyen software interactivo, textos digitales, contenidos multimedia y plataformas en línea que facilitan diversos aspectos del proceso educativo, desde la entrega de contenidos y la evaluación hasta la colaboración y la comunicación.

No obstante, los recursos digitales se distinguen por su capacidad de ser fácilmente actualizados, personalizados y accesibles desde cualquier lugar, proporcionando un entorno de aprendizaje flexible y dinámico. Esta adaptabilidad no sólo responde a las diversas necesidades de los alumnos, sino que también es compatible con una serie de enfoques pedagógicos (Navarro, 2020).

Entonces, la definición global de los recursos didácticos digitales subraya su potencial transformador en la educación. Al facilitar el acceso a un amplio abanico de contenidos y permitir



estrategias pedagógicas variadas, estos recursos desempeñan un papel crucial en la modernización de la educación y hacen que el aprendizaje sea más accesible y atractivo. La flexibilidad y adaptabilidad de los recursos digitales ofrecen a los educadores oportunidades sin precedentes para atender a los estilos y necesidades individuales de aprendizaje, mejorando así la experiencia educativa.

1.2.6.2. Papel e importancia en la Educación

El papel de los recursos didácticos digitales en la educación es polifacético, y va más allá de la mera transmisión de contenidos para incluir el fomento de la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico entre los estudiantes. Como destaca Aguilar et al. (2020), los recursos digitales son fundamentales para cambiar el paradigma educativo de un modelo centrado en el profesor a un enfoque centrado en el alumno, en el que los estudiantes son participantes activos en su viaje de aprendizaje.

Además, la integración de los recursos digitales puede mejorar significativamente la inclusividad de la educación, proporcionando igualdad de oportunidades de aprendizaje a los estudiantes, independientemente de las barreras geográficas o socioeconómicas. Su importancia en la educación contemporánea radica no sólo en facilitar la adquisición de conocimientos, sino también en preparar a los estudiantes para un futuro digital (Vazquez, 2021).

Es por ello por lo que, reconocer el papel fundamental y la importancia de los recursos didácticos digitales en la educación pone de relieve la necesidad de que los educadores adopten la tecnología en sus prácticas pedagógicas. La integración de recursos digitales en el plan de estudios puede enriquecer significativamente el entorno de aprendizaje, haciendo que la educación sea más pertinente, atractiva y eficaz. Es imperativo que las partes interesadas en la educación inviertan en el desarrollo y la integración de recursos digitales de alta calidad para garantizar que todos los alumnos tengan la oportunidad de beneficiarse de los avances de la tecnología educativa.



1.2.6.3. Necesidades Actuales sobre el uso de recursos didácticos digitales

El panorama actual de la educación requiere un enfoque estratégico del uso de los recursos didácticos digitales, que aborde retos como la alfabetización digital, el acceso y la integración pedagógica. Según Aguirre et al. (2023), existe una necesidad acuciante de programas de desarrollo profesional que doten a los profesores de las habilidades necesarias para integrar eficazmente los recursos digitales en su enseñanza.

Además, superar los problemas de acceso y equidad sigue siendo un reto importante, como destaca Guevara et al. (2020), que aboga por iniciativas que garanticen que todos los estudiantes disponen de la tecnología y la conectividad necesarias para participar en el aprendizaje digital. Las necesidades actuales también se extienden al desarrollo de recursos que sean culturalmente relevantes, atractivos y alineados con los estándares curriculares para facilitar experiencias de aprendizaje significativas.

Las necesidades actuales en relación con el uso de recursos didácticos digitales ponen de relieve la importancia de un enfoque holístico que abarque consideraciones tecnológicas, pedagógicas y socioculturales. Garantizar la integración efectiva de los recursos digitales en la enseñanza requiere abordar no sólo los aspectos técnicos del desarrollo y despliegue de recursos, sino también el desarrollo profesional de los educadores y la creación de entornos de aprendizaje inclusivos y accesibles. Es fundamental fomentar una cultura de aprendizaje y adaptación continuos tanto entre los educadores como entre los estudiantes para aprovechar plenamente las ventajas de la tecnología digital.

1.2.7. Desarrollo de recursos didácticos digitales

El desarrollo de recursos didácticos digitales eficaces requiere un enfoque estratégico que combine la teoría pedagógica con la innovación digital. Según Hernández et al. (2020), la integración eficaz de la tecnología en la educación requiere una comprensión profunda del conocimiento tecnológico pedagógico del contenido (TPACK), que hace hincapié en la interconexión de la tecnología, la pedagogía y el contenido.



De esta manera se entiende que las estrategias eficaces incluyen procesos de desarrollo en colaboración, con la participación de educadores, tecnólogos y expertos en la materia para garantizar que los recursos digitales sean pedagógicamente sólidos y adecuados al contenido. Además, Veloza et al. (2023) sugiere un diseño iterativo y pruebas con los usuarios finales - profesores y estudiantes- para perfeccionar los recursos digitales, garantizando su usabilidad y eficacia en entornos educativos reales.

Por lo tanto, el desarrollo estratégico de recursos didácticos digitales es fundamental para su éxito en entornos educativos. Al hacer hincapié en un enfoque colaborativo e iterativo, los desarrolladores pueden garantizar que estos recursos no sólo sean tecnológicamente avanzados, sino también pedagógicamente relevantes y atractivos para los estudiantes. Este enfoque requiere un desarrollo profesional continuo para que los educadores integren eficazmente estos recursos en sus prácticas docentes, mejorando así la calidad general de la educación.

1.2.7.1. Selección y personalización de recursos en Canva y Mobbyt con fines educativos.

La selección y personalización de recursos digitales en plataformas como Canva y Mobbyt requiere una cuidadosa consideración de varios criterios para garantizar que satisfacen eficazmente las necesidades educativas. Según Reyna (2022), un criterio primordial es la alineación de los recursos digitales con los objetivos de aprendizaje, garantizando que contribuyan directamente a los resultados educativos deseados.

Otro aspecto importante es la facilidad de uso, como señala Álvarez et al. (2021), que hace hincapié en la importancia de un diseño intuitivo para facilitar la participación tanto del profesor como del alumno. Además, las capacidades de personalización de los recursos digitales son cruciales para adaptar el contenido a los diversos estilos y necesidades de aprendizaje, lo que permite la personalización de las experiencias de aprendizaje.

La cuidadosa selección y personalización de los recursos digitales en plataformas como Canva y Mobbyt subrayan la importancia de alinear las herramientas tecnológicas con los objetivos



pedagógicos. Al dar prioridad a los recursos que están alineados con los objetivos de aprendizaje, son fáciles de usar y personalizables, los educadores pueden mejorar la relevancia y la eficacia de los recursos digitales en su enseñanza. Este proceso no sólo apoya las diversas necesidades de aprendizaje, sino que también promueve un entorno de aprendizaje más atractivo e interactivo.

1.2.7.2. Kahoot y Word Wall, plataformas de apoyo pedagógico

Kahoot y WordWall han surgido como importantes plataformas de apoyo pedagógico, transformando los entornos educativos tradicionales en entornos de aprendizaje interactivos y atractivos. Estas plataformas aprovechan el poder de la gamificación para mejorar la participación, la motivación y los resultados de aprendizaje de los alumnos (Ramírez I. , 2023).

De esta manera, Kahoot, con su formato basado en cuestionarios, anima a los estudiantes a participar activamente en retos en tiempo real, fomentando un ambiente de aprendizaje competitivo pero colaborativo . WordWall, por su parte, ofrece una gama versátil de actividades, desde cuestionarios hasta ejercicios de emparejamiento, lo que permite a los educadores personalizar las experiencias de aprendizaje en función de las necesidades y objetivos educativos específicos (WordWall, 2023). Ambas plataformas son compatibles con una amplia gama de temas y objetivos de aprendizaje, lo que las convierte en herramientas inestimables en el repertorio del educador moderno.

Es así que la adopción de plataformas como Kahoot y WordWall representa un cambio positivo hacia estrategias pedagógicas más dinámicas e interactivas. La incorporación de estas herramientas a las clases no sólo fomenta la participación de los estudiantes, sino que también facilita una comprensión más profunda del material. Proporcionan una oportunidad única para evaluar el aprendizaje de los alumnos de una forma divertida y no amenazadora, permitiendo una retroalimentación inmediata que es crucial para el aprendizaje.



1.2.7.3. Recursos digitales en la planificación de clases y el diseño curricular

Como afirman Gómez y Álvarez (2020), una integración eficaz requiere una combinación meditada de tecnología, pedagogía y conocimiento de los contenidos. Esto implica no sólo seleccionar los recursos digitales apropiados, sino también diseñar actividades de aprendizaje que aprovechen estas herramientas para fomentar una comprensión y un compromiso más profundos.

De esta manera, la integración de recursos digitales en la planificación de clases y el diseño curricular representa una oportunidad significativa para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Al seleccionar e incorporar cuidadosamente las herramientas digitales en los marcos curriculares, los educadores pueden crear experiencias de aprendizaje más dinámicas y atractivas que respondan a las necesidades de la era digital. Este enfoque hace hincapié en la necesidad de que los educadores no sólo sean competentes en el uso de la tecnología, sino también innovadores en sus prácticas pedagógicas, garantizando que los recursos digitales se utilicen en todo su potencial para apoyar el aprendizaje y el rendimiento de los estudiantes.

1.3. Introducción a la Pedagogía

1.3.1. Conceptualizaciones generales de Pedagogía

La pedagogía, fundamentalmente, es el arte y la ciencia de educar y enseñar, y abarca las estrategias, técnicas y enfoques que utilizan los educadores para facilitar el aprendizaje. Tal y como la define Casasola (2020), la pedagogía no se limita a la transmisión de conocimientos, sino que implica la comprensión de los complejos procesos por los que los alumnos aprenden y la mejor manera de apoyar su desarrollo intelectual, social y emocional.

Galindo et al. (2020) amplían esta noción haciendo hincapié en la importancia de crear un entorno de aprendizaje participativo, reflexivo y emancipador, que permita a los alumnos comprometerse críticamente con el contenido y el mundo que les rodea. Esta conceptualización más amplia de



la pedagogía subraya la relación dinámica entre la enseñanza, el aprendizaje y el contexto sociocultural en el que se produce la educación.

La exploración de las conceptualizaciones generales de la pedagogía revela la profundidad y complejidad del proceso de enseñanza y aprendizaje. Pone de relieve la necesidad de que los educadores no sean sólo transmisores de conocimientos, sino también facilitadores del aprendizaje que puedan adaptar su enseñanza para satisfacer las diversas necesidades de sus alumnos. Esta concepción de la pedagogía exige un enfoque reflexivo y receptivo de la enseñanza que valore la capacidad de acción de los alumnos y promueva un compromiso crítico con el material.

1.3.1.1. Enfoques Pedagógicos Actuales

Guerra (2020) y Vera et al. (2020) analizan las teorías constructivistas, defendidas por Piaget (1950) y Vygotsky (1978), que constituyen la base de muchos enfoques contemporáneos, pues hacen hincapié en el papel activo de los alumnos en la construcción del conocimiento a través de la exploración y la interacción. Además, el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje basado en la investigación son métodos predominantes que apoyan este punto de vista fomentando el pensamiento crítico, la creatividad y la cooperación entre los alumnos.

Figura 1 Enfoques de la pedagogía





Los enfoques pedagógicos actuales se caracterizan por centrarse en el aprendizaje centrado en el alumno, que da prioridad a las necesidades, experiencias y estilos de aprendizaje de los estudiantes. La integración de la tecnología en la educación, como señala Meroño et al. (2021), también ha dado lugar al desarrollo de modelos de aprendizaje mixto y aula invertida, que utilizan herramientas digitales para mejorar la accesibilidad y personalizar las experiencias de aprendizaje.

De esta forma, el panorama actual de los enfoques pedagógicos refleja una comprensión en evolución de la mejor manera de apoyar un aprendizaje eficaz. El cambio hacia métodos de enseñanza más interactivos, colaborativos y potenciados por la tecnología reconoce las diversas capacidades e intereses de los estudiantes, con el objetivo de que el aprendizaje sea más relevante y atractivo. Esta evolución de la pedagogía anima a los educadores a buscar continuamente estrategias y herramientas innovadoras que puedan mejorar su enseñanza y preparar mejor a los estudiantes para los retos del siglo XXI.

1.3.1.2. Pedagogía y neurociencia

La integración de la neurociencia en la pedagogía ha abierto nuevas vías para mejorar las prácticas educativas. Según Wilson y García (2021), "la neurociencia puede aportar conocimientos sobre cómo aprenden los alumnos, lo que a su vez puede informar el desarrollo de estrategias de enseñanza más eficaces". Destacan cómo la comprensión de las funciones cerebrales relacionadas con la memoria y la atención puede conducir a una planificación más eficaz de las lecciones y a estrategias de participación de los estudiantes. Por su parte, Morris (2020) profundiza en los aspectos emocionales del aprendizaje, explicando que "los conocimientos neurocientíficos sobre el procesamiento emocional y social del cerebro pueden ayudar a los educadores a fomentar un entorno de aprendizaje propicio y productivo".



Es así que, el concepto de "aprendizaje basado en el cerebro" se ha hecho cada vez más prominente, y los educadores aprovechan la investigación neurocientífica para adaptar sus métodos de enseñanza a la forma en que el cerebro procesa naturalmente la información. Como señala Fisher (2022), "Aplicar los descubrimientos neurocientíficos en entornos educativos ayuda a diseñar experiencias de aprendizaje que se ajusten a las etapas de desarrollo cognitivo de los alumnos."

Entonces, se debe tener en claro que, aunque la neurociencia aporta ideas valiosas, es importante que los educadores sean cautos y no simplifiquen en exceso o apliquen erróneamente los datos neurocientíficos. La traducción de conceptos neurocientíficos complejos en estrategias pedagógicas prácticas requiere una interpretación cuidadosa y una comprensión matizada tanto de la neurociencia como de la teoría educativa. La integración efectiva de estos conocimientos en la pedagogía debe implicar la colaboración entre neurocientíficos y educadores para garantizar que las estrategias desarrolladas sean tanto científicamente sólidas como pedagógicamente eficaces.

1.3.2. Enfoques pedagógicos en la escolarización moderna

1.3.2.1. Integración de la tecnología en la instrucción en el aula

La investigación educativa reciente subraya el impacto significativo de la integración de la tecnología en la mejora de las experiencias de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo, Smith y Johnson (2021) destacan que "el uso sistemático de las tecnologías educativas en el aula puede mejorar los resultados de aprendizaje de los alumnos, especialmente en asignaturas que requieren ayudas visuales e interactivas". Esto sugiere que la tecnología, cuando se integra cuidadosamente, sirve como algo más que un simple sustituto electrónico de las herramientas de enseñanza tradicionales; transforma el entorno de aprendizaje haciéndolo más interactivo y adaptable a las necesidades individuales de aprendizaje.

Desde otro punto de vista, Brown (2020) explora más a fondo los matices de la tecnología en la educación: "Las herramientas tecnológicas permiten un enfoque de aula invertida en el que los



estudiantes se exponen primero al nuevo material fuera de clase y luego utilizan el tiempo de clase para realizar actividades de análisis, síntesis y evaluación que fomentan una comprensión más profunda". Este enfoque no sólo invierte la secuencia tradicional de aprendizaje, sino que también anima a los estudiantes a convertirse en aprendices activos en lugar de receptores pasivos de información.

Es de esta manera que, desde una perspectiva analítica, el éxito de la integración de la tecnología en la enseñanza en el aula depende de varios factores, como la preparación de los profesores, las infraestructuras y el acceso de los alumnos a la tecnología. Los educadores deben ser competentes no sólo en el uso de la tecnología, sino también en estrategias pedagógicas que aprovechen eficazmente estas herramientas. Además, las instituciones educativas tienen que asegurarse de que la tecnología no agranda la brecha entre los distintos grupos socioeconómicos, sino que actúa como puente, proporcionando un acceso equitativo a todos los estudiantes.

1.3.2.2. Instrucción diferenciada y estilos de aprendizaje

El concepto de instrucción diferenciada ha sido cada vez más reconocido como esencial para acomodar los diversos estilos y necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Taylor (2019) argumenta: "La instrucción diferenciada no es una estrategia única, sino un enfoque de la enseñanza que se adapta a los diferentes conocimientos previos, preparación, idiomas, preferencias de aprendizaje e intereses de los estudiantes." Este enfoque es fundamental para crear un entorno de aprendizaje inclusivo en el que todos los estudiantes tengan la oportunidad de tener éxito independientemente de su punto de partida.

En este sentido, Lee (2020) sugiere que "los profesores que emplean la instrucción diferenciada de forma eficaz pueden mejorar significativamente el compromiso y el rendimiento de los alumnos al alinear los métodos de enseñanza con los estilos de aprendizaje individuales". Tal alineación no sólo atiende a las preferencias de los alumnos, sino que también les desafía a desarrollar nuevas habilidades y capacidades, promoviendo así una experiencia educativa más holística.



Desde un punto de vista crítico, la aplicación de la enseñanza diferenciada requiere un profundo conocimiento de las teorías pedagógicas, así como la capacidad de aplicarlas en la práctica. Los profesores deben ser expertos en evaluar rápidamente las necesidades de los alumnos y ajustar sus estrategias pedagógicas en consecuencia. Este enfoque dinámico de la enseñanza no sólo exige flexibilidad y creatividad por parte de los educadores, sino también una cultura escolar de apoyo que valore y promueva las diferencias individuales de los alumnos. El éxito de la enseñanza diferenciada no consiste simplemente en utilizar métodos pedagógicos variados; se trata de un cambio de paradigma para considerar la diversidad en el aprendizaje como un recurso y no como un reto.

1.3.3. La Pedagogía Digital

La pedagogía digital se reconoce cada vez más como una parte esencial de la educación contemporánea. Según Sanmartín y Jones (2021), la pedagogía digital "no consiste sólo en digitalizar los métodos de enseñanza tradicionales, sino que implica un replanteamiento fundamental de los procesos de enseñanza y aprendizaje". Hacen hincapié en la necesidad de que los educadores integren la tecnología de una manera que trascienda los límites tradicionales, permitiendo experiencias de aprendizaje más interactivas y atractivas. Del mismo modo, Brown (2020) sostiene que "las herramientas digitales ofrecen una oportunidad para fomentar el pensamiento crítico y las habilidades de colaboración entre los estudiantes a través de plataformas de enseñanza innovadoras y datos en tiempo real."

De esta manera, profundizando en este concepto, Lara (2022) destaca el papel de la pedagogía digital en la promoción de la inclusividad y la accesibilidad en la educación. Señala que "la tecnología en la educación puede reducir las brechas para los estudiantes que históricamente han sido marginados, incluidos los de comunidades remotas o desatendidas." Esta perspectiva sugiere que la pedagogía digital no consiste únicamente en la adopción de tecnología, sino también en promover la equidad educativa.



Es así que, desde un punto de vista personal, está claro que la pedagogía digital requiere un cambio en la forma en que los educadores perciben sus funciones y los métodos que emplean. A medida que evolucionan las herramientas digitales, también deben hacerlo nuestras estrategias para utilizarlas eficazmente en el aula. Se trata de crear un entorno de aprendizaje dinámico en el que la tecnología potencie el proceso educativo en lugar de limitarse a complementar los métodos tradicionales.

1.3.3.1. Metodologías docentes innovadoras en entornos digitales

Las metodologías de enseñanza innovadoras en entornos digitales están remodelando el panorama educativo al ofrecer a los estudiantes nuevas formas de interactuar con los contenidos. Thompson y White (2021) describen cómo "la realidad virtual y la ludificación están transformando los entornos educativos al proporcionar experiencias de aprendizaje inmersivas que son a la vez atractivas e informativas". Su investigación indica que estas herramientas pueden mejorar significativamente la participación de los estudiantes y la comprensión de temas complejos. En otro orden de cosas, Patel (2020) analiza el uso de la inteligencia artificial en el aprendizaje personalizado, afirmando que "la IA puede adaptar las experiencias educativas a las necesidades individuales de los estudiantes, mejorando así los resultados del aprendizaje".

Siguiendo este sentido, el uso de tecnologías de aprendizaje adaptativo, que ajustan automáticamente la dificultad de las tareas en función del rendimiento del alumno, también se ha señalado por su potencial para mejorar los resultados educativos. Como señala Green (2022), "el aprendizaje adaptativo no sólo apoya a los estudiantes en varios niveles académicos, sino que también promueve el compromiso continuo mediante la presentación de retos que no son ni demasiado fáciles ni demasiado difíciles."

De esta manera, aunque los beneficios potenciales son evidentes, el éxito de estos enfoques innovadores depende en gran medida de la capacidad de los educadores para integrar eficazmente

estas tecnologías en sus planes de estudio. Por lo tanto, el desarrollo profesional continuo y un entorno de enseñanza propicio son cruciales para que estas metodologías se adopten con éxito y tengan un impacto duradero.

1.3.4. El proceso de Enseñanza – Aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje es una interacción compleja y dinámica entre educadores y alumnos destinada a facilitar la adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades y el pensamiento crítico. Según Rochina et al. (2020), este proceso no consiste únicamente en la transferencia de conocimientos del profesor al alumno, sino que implica la creación de condiciones que promuevan el descubrimiento y la comprensión.

Una enseñanza eficaz requiere comprender cómo aprenden los alumnos, qué les interesa y a qué retos se enfrentan. La teoría constructivista según Guerra (2020) subraya aún más el papel de la interacción social en el aprendizaje, sugiriendo que el conocimiento se construye mediante la colaboración entre los alumnos y en el contexto de actividades significativas.

Con lo mencionado, en los apartados anteriores, entender el proceso de enseñanza-aprendizaje pone en manifiesto las complejidades de la educación y la importancia de un enfoque matizado de la instrucción. Reconocer las distintas formas de aprender de los individuos y la importancia del contexto social en la educación exige métodos de enseñanza adaptables y con capacidad de respuesta. Subraya la necesidad de que los educadores fomenten entornos que estimulen la exploración, la formulación de preguntas y la resolución de problemas, enriqueciendo así la experiencia educativa y promoviendo un aprendizaje más profundo.

1.3.4.1. Estrategias para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje

En la misma línea, las estrategias eficaces para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje suelen incluir el aprendizaje activo, la instrucción diferenciada y la evaluación formativa. Para Arévalo (2023), las estrategias de aprendizaje activo que implican a los estudiantes en el material,

como los proyectos colaborativos, los debates y las actividades prácticas, mejoran significativamente los resultados del aprendizaje.

Así encontramos que, Barragán et al. (2023) aboga por la instrucción diferenciada, que adapta los métodos de enseñanza, los recursos y las actividades para satisfacer las diversas necesidades y capacidades de los estudiantes. Santiago & Villafuerte (2024) subrayan la importancia de la evaluación formativa para proporcionar información oportuna a los estudiantes, lo que ayuda a orientar su aprendizaje y a realizar ajustes en la enseñanza.

De tal forma, la aplicación de estrategias destinadas a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje es crucial para una educación eficaz. Al implicar activamente a los alumnos, atender sus diversas necesidades y proporcionarles una retroalimentación constructiva, los educadores pueden mejorar significativamente los resultados del aprendizaje. Estas estrategias no sólo favorecen el rendimiento académico, sino que también fomentan el amor por el aprendizaje, el pensamiento crítico y la autorreflexión entre los alumnos.

1.3.5. La enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura

1.3.5.1. Los currículos de lengua y literatura y los recursos digitales

Según Campués et al. (2023), la integración de recursos digitales en la enseñanza de la lengua y la literatura no sólo facilita el acceso a una gama diversa de textos y materiales, sino que también apoya las prácticas de alfabetización multimodal que son esenciales en el siglo XXI. Los recursos digitales, como los libros electrónicos, las bases de datos en línea y los contenidos multimedia, pueden enriquecer el plan de estudios proporcionando contexto, mejorando la comprensión de temas complejos y fomentando una apreciación más profunda de las obras literarias.

Así también, los recursos didácticos digitales son cada vez más importantes en los planes de estudio de lengua y literatura, ya que ofrecen nuevas vías de compromiso, comprensión y expresión. Moreira & Pinargote (2022) destacan el papel que desempeñan los recursos digitales en el fomento de las destrezas de alfabetización, como la comprensión lectora, el análisis crítico

y la escritura creativa, al proporcionar experiencias interactivas y envolventes que los textos tradicionales no pueden ofrecer.

De esta manera, se debe comprender que la incorporación de recursos digitales a los planes de estudio de lengua y literatura supone un paso progresivo hacia un enfoque educativo más inclusivo y eficaz. Al aprovechar la tecnología, los educadores pueden trascender las fronteras tradicionales y ofrecer a los estudiantes una experiencia literaria más rica y variada, acorde con la era digital.

1.3.5.2. Beneficios y retos potenciales para la enseñanza de Lengua y Literatura.

La utilización de recursos digitales en la enseñanza de lengua y literatura conlleva una serie de beneficios potenciales, como un mayor compromiso de los estudiantes, experiencias de aprendizaje personalizadas y un mejor acceso a perspectivas globales y culturales. Bastidas et al. (2023) señala que los recursos digitales pueden motivar a los estudiantes haciendo que la experiencia de aprendizaje sea más relevante e interactiva. Además, la tecnología permite una enseñanza diferenciada, lo que permite a los profesores adaptar los contenidos y las actividades para satisfacer las diversas necesidades y preferencias de aprendizaje.

Sin embargo, la integración de los recursos digitales también plantea retos, como garantizar un acceso equitativo a la tecnología, mantener la integridad académica y superar la brecha digital. Adrogué & Orlicki (2020) discuten las preocupaciones relacionadas con la alfabetización digital, haciendo hincapié en la necesidad de que los educadores y los estudiantes desarrollen habilidades críticas para evaluar y utilizar el contenido digital de manera efectiva.

Lo mencionado permite establecer que, aunque las ventajas de integrar los recursos digitales en la enseñanza de la lengua y la literatura son evidentes, para aprovechar todo su potencial es esencial abordar los retos que conlleva. Los esfuerzos por mitigar los problemas de acceso y alfabetización son cruciales para garantizar que todos los estudiantes se beneficien de los avances digitales. Los educadores desempeñan un papel clave a la hora de guiar a los estudiantes en la

evaluación crítica de los contenidos digitales, fomentando un entorno en el que la tecnología mejore el aprendizaje sin comprometer la integridad académica ni ampliar las desigualdades educativas.

1.3.6. Impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura

1.3.6.1. Resultados de aprendizaje y la influencia de recursos digitales

La influencia de los recursos digitales en los resultados del aprendizaje en la enseñanza de lengua y literatura es profunda y polifacética. Según Castillo (2020), los recursos digitales pueden mejorar significativamente el compromiso y la motivación de los estudiantes, lo que conduce a una mejor comprensión y retención del material. Esto es especialmente evidente en el estudio de la lengua y la literatura, donde las herramientas digitales ofrecen experiencias interactivas y de inmersión que los libros de texto tradicionales no pueden ofrecer.

Por ejemplo, las anotaciones multimedia y la narración digital pueden dar vida a los textos literarios, proporcionando contexto y profundizando la comprensión de los temas, personajes y escenarios históricos por parte de los estudiantes. Calderón (2022) subraya que los recursos multimedia bien diseñados pueden facilitar una mejor integración de la información verbal y visual, promoviendo un aprendizaje más profundo.

De esta manera, el potencial de los recursos digitales para influir positivamente en los resultados del aprendizaje en la enseñanza de la lengua y la literatura subraya la importancia de una integración meditada de la tecnología en el plan de estudios. Al aprovechar las herramientas digitales para complementar y mejorar los métodos de enseñanza tradicionales, los educadores pueden crear un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo. Sin embargo, es fundamental garantizar que el uso de recursos digitales se ajuste a las metas pedagógicas y los objetivos de aprendizaje.



1.3.6.2. Mejoras en el proceso de enseñanza de la lengua y literatura.

Los recursos digitales desempeñan un papel crucial en la mejora de la enseñanza de la lengua y la literatura al facilitar diversas estrategias didácticas y proporcionar acceso a una gran cantidad de recursos. Villacres & Tomalá (2022) destacan la capacidad de las herramientas digitales para apoyar la enseñanza diferenciada, lo que permite a los profesores satisfacer las diversas necesidades de los alumnos ofreciendo itinerarios de aprendizaje personalizados y contenidos ajustables.

Además, las plataformas web y las herramientas didácticas en línea permiten a estudiantes y educadores acceder a una amplia gama de recursos. Esta accesibilidad favorece un enfoque más inclusivo y global del estudio de la literatura, permitiendo la exploración de diversas voces y perspectivas. De Giusti (2023) habla del cambio hacia la multimodalidad en la alfabetización, donde los recursos digitales permiten la integración de texto, imagen y sonido, reflejando la naturaleza cambiante de la comunicación en la era digital.

Finalmente, se menciona que la utilización de recursos digitales en la enseñanza de la lengua y la literatura representa un avance significativo en la práctica educativa. No sólo enriquece el currículo al incorporar una variedad de textos y elementos multimedia, sino que también adapta las metodologías de enseñanza a las competencias digitales requeridas en la sociedad contemporánea. Para los educadores, el reto consiste en integrar perfectamente estos recursos en su enseñanza, manteniendo al mismo tiempo una conciencia crítica de su valor pedagógico.

1.4. Bases legales

En Ecuador, los marcos constitucional y legal establecen la educación como un derecho humano fundamental y una responsabilidad crítica del Estado. Esto está anclado en la Constitución de la República de Ecuador del 2008, que prioriza la educación como esencial para la igualdad social, la inclusión y la base del "Buen Vivir". Articula el papel colectivo de los individuos, las familias y la sociedad en el proceso educativo, subrayando el esfuerzo comunitario necesario para fomentar el desarrollo educativo (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008).



La Ley Orgánica de Educación Intercultural aprobada por la Asamblea Nacional del Ecuador (2021) en su artículo 1 tiene como propósito establecer objetivos en la regulación del Sistema Nacional de Educación con una perspectiva intercultural y plurinacional, reconociendo la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, así como los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades. Esta legislación se articula con otras áreas que protegen derechos integrales, salud, gestión de riesgos, cultura física y deporte, arte, cultura, información, ciencia, tecnología, innovación y conocimientos ancestrales, junto con la producción.

En su artículo 1.1, establece que su alcance cubre todo el territorio nacional, asegurando el derecho a la educación a lo largo de toda la vida, y define los principios y objetivos generales que orientan la educación ecuatoriana en consonancia con el concepto de Buen Vivir.

Por otro lado, en el artículo 2.1 literal "a", se garantiza el acceso universal a la educación con igualdad y equidad en la calidad educativa, así como la continuidad, movilidad y finalización de los ciclos educativos para niños, niñas, adolescentes y jóvenes, promoviendo oportunidades de aprendizaje para todas las personas sin discriminación ni exclusión.

Finalmente, en el literal "c", se asegura la igualdad de oportunidades y trato mediante la creación de entornos de aprendizaje accesibles y asequibles para todos los niños, niñas y adolescentes, respetando sus diversas necesidades y capacidades, y eliminando cualquier forma de discriminación. Además, se establecerán medidas de acción afirmativa para garantizar el ejercicio efectivo del derecho a la educación.

Así también es importante mencionar que en el artículo 94 del Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación Intercultural establece que la innovación educativa implica cambios importantes en los métodos de enseñanza y aprendizaje, abarcando aspectos como la didáctica, la pedagogía, la tecnología educativa y la gestión escolar. Su objetivo es mejorar la calidad de la educación, considerando las necesidades y desafíos tanto a nivel institucional como local. Las

instituciones educativas deben implementar procesos innovadores, contextualizados y flexibles para lograr este propósito. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2022)

Según los autores Romero et al. (2021) afirman que, en el Ecuador, se han producido avances constitucionales significativos en materia de derechos humanos. Tanto la Constitución de 1988 como la vigente desde 2008 reconocen los derechos humanos como fundamentales, con énfasis en la educación como un derecho básico. La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) y la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES) proporcionan los marcos legales para garantizar la educación en todos los niveles, desde preescolar hasta la educación superior.

A un nivel más específico, los planes curriculares de los colegios técnicos de Ecuador, impulsados por el Ministerio de Educación del Ecuador, particularmente en la asignatura de lengua y literatura, señalan las competencias y objetivos que se espera que los estudiantes alcancen. Estos planes curriculares abogan por el uso de diversos recursos educativos, incluyendo recursos didácticos digitales, para fomentar una comprensión integral de la lengua y la literatura. Los planes hacen hincapié en la importancia de desarrollar el pensamiento crítico, la capacidad de análisis y la alfabetización digital entre los estudiantes, apoyando así la integración de plataformas digitales para lograr estos objetivos educativos (Ministerio de Educación, 2020).



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

En esta sección se describen los aspectos metodológicos de este trabajo de investigación, la metodología adoptada es un enfoque de método mixto, que combina técnicas cualitativas y estadística descriptiva para proporcionar una comprensión integral del problema de investigación, en primera instancia se desarrolló la operacionalización de las variables, seguidamente se detalló el diseño, la población, la muestra y los instrumentos y procedimientos específicos empleados para recabar y analizar los datos. En el apartado de resultados se presentó el detalle de la aplicación de los tres instrumentos utilizados, primero un análisis de la ficha de observación y visita áulica, seguidamente la aplicación del cuestionario a los estudiantes y finalmente la entrevista realizada al docente de la asignatura.

Diseño del trabajo de campo

2.1.1 Conceptualización y operacionalización de las variables.

A continuación, se establecen las categorías de análisis considerando como:

Variable Independiente: Recursos Didácticos Digitales

Variable dependiente: Proceso de enseñanza-Aprendizaje de Lengua y Literatura

Tabla 2 Matriz de Operacionalización de Variables

Tipo de Variable	Dimensiones	Indicadores	Preguntas	Instrumentos
Recursos Didácticos Digitales Son herramientas y contenidos en formatos digitales para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Delgado y otros, 2023).	Componente Tecnológico	Uso de Tecnología	1.-¿En el desarrollo de la clase, el docente usa equipos tecnológicos (Computadora, proyector, dispositivos móviles, internet) para mejorar la presentación de la clase?	Encuesta estudiantes (Ítem1)
			2.- El docente hace uso de equipos tecnológicos (Computadora, proyector, dispositivos móviles, internet) en el desarrollo de la clase.	Ficha de Observación (Ítem2)
			3.-¿Con qué frecuencia utiliza tecnologías (como computadoras, tabletas, pizarras digitales) en sus clases de Lengua y Literatura?	Entrevista docente (Ítem 3,4)
			4.-¿Ha utilizado algún tipo de aplicativo web educativo en sus clases? ¿Para qué propósitos	
		Uso de Recursos didácticos digitales	5.-¿Ha integrado el uso de recursos didácticos digitales en el desarrollo de sus clases? Si es así, ¿podría brindarnos algunos ejemplos de cómo los ha utilizado?	Entrevista docente (Ítem 5)
			6.- El docente combina recursos didácticos digitales (infografías, presentaciones, juegos, trivias, etc.) en el desarrollo de la clase.	Ficha de Observación (Ítem 6,7)
	Componente Didáctico	Frecuencia de uso	7.- El docente hace uso de una metodología de enseñanza innovadora y combina recursos tradicionales con recursos didácticos digitales	Encuesta estudiantes(Ítem 8)
			8.-¿Durante sus clases, el docente utiliza recursos didácticos digitales (Infografías, presentaciones, juegos, trivias, etc.) para favorecer su aprendizaje?	
			9.-¿Con qué frecuencia el docente de Lengua y Literatura ha utilizado Infografías, presentaciones, juegos, trivias, etc. para mejorar la presentación de la clase?	Encuesta estudiantes(Ítem 9)
		Percepción de Importancia	10.- ¿Considera importante que se elaboren recursos didácticos digitales acordes a los contenidos programados para cada clase?	Encuesta estudiantes(Ítem 10,11)
			11.-¿Te parecen atractivas las clases en las que se utiliza Recursos Didácticos Digitales en comparación con los métodos de enseñanza tradicionales?	
			12.- De acuerdo con la metodología de enseñanza utilizada por el docente en el desarrollo de la clase, los estudiantes muestran una participación activa e interés por la clase.	Observación (Ítem 12)



<p>Enseñanza- Aprendizaje de Lengua y Literatura.</p> <p>Son los métodos y prácticas educativas orientadas al estudio y comprensión de las formas de lenguaje, expresiones comunicativas, así como al análisis y apreciación de obras literarias (Bastidas y otros, 2023).</p>	<p>Prácticas Docente</p>	Formas de aprendizaje	13.-¿Le gustaría que su maestro de lengua y Literatura le permita tener una nueva experiencia de aprendizaje con el uso de recursos didácticos digitales durante las clases?	Encuesta estudiantes Ítem(13)	
		Eficacia de en la enseñanza-aprendizaje	14.-En su opinión, ¿Si el docente utilizara recursos didácticos digitales, considera que esto le ayudaría a comprender y comprometerse con los temas de Lengua y Literatura?	Encuesta estudiantes Ítem (14)	
		Motivación en clase	15.-¿Está familiarizado con las herramientas y/o aplicativos web que se pueden usar para la docencia? En caso afirmativo, ¿cómo las utilizaría para enriquecer la enseñanza de Lengua y Literatura?	Entrevista docente Ítem (15,16)	
			16.-Basándose en su conocimiento o experiencia previa, ¿de qué manera considera que los recursos didácticos digitales podrían integrarse eficazmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura? ¿Tiene alguna idea en específico?		
			17.-¿Cree usted que con el uso de recursos didácticos digitales, su participación en las clases de Lengua y Literatura sería más activa?	Encuesta estudiantes Ítem(17)	
		Componente Conductual	Complejidad en el aprendizaje	18.- Los estudiantes demuestran comprender, aprender y familiarizarse con los temas desarrollados en la clase de manera fácil y rápida	Ficha de Observación (Ítem 18, 19)
				19.- De acuerdo con la metodología de enseñanza que utiliza el docente en el desarrollo de la clase, los estudiantes se muestran motivados, con interés y ganas de participar.	
				20.-¿Considera que la complejidad de la asignatura de lengua y literatura sería menor y su experiencia de aprendizaje sería más efectiva si el docente utilizara recursos didácticos digitales?	Encuesta estudiantes Ítem(20)
		Componente Cognitivo	Aprendizaje tecnológico	21.-¿Considera que usar recursos didácticos digitales y aplicaciones web educativas en general, en el desarrollo de la clase, le permitiría desarrollar nuevas habilidades en el uso de la tecnología?	Encuesta estudiantes Ítem(21)
				22.-¿Cuál es su opinión sobre la importancia del uso de aplicativos web en el proceso de enseñanza-aprendizaje? ¿Cree que su uso contribuye significativamente al desarrollo de competencias digitales en los estudiantes?	Entrevista docente (Ítem 22)





2.2 Metodología de la investigación

2.2.1 Enfoque

El enfoque de investigación adoptado para este estudio fue un enfoque de métodos mixtos, que combina metodologías cuantitativas y cualitativas. Este enfoque se consideró apropiado para explorar exhaustivamente la integración y eficacia de los recursos didácticos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura (Lafuente & Marín, 2019).

2.2.2 Alcance

Esta investigación adopta un enfoque descriptivo y correlacional para explorar exhaustivamente el panorama actual de la integración de los recursos didácticos digitales y su impacto potencial en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La investigación descriptiva pretende caracterizar sistemáticamente los fenómenos tal y como se producen de forma natural, proporcionando una instantánea detallada del estado de cosas existente. Por su parte, la metodología correlacional permite examinar las relaciones entre variables, investigando específicamente si existe una correlación entre la integración de recursos digitales e indicadores como el compromiso, la comprensión y el rendimiento académico de los estudiantes Hernández et al. (2022).

La naturaleza descriptiva y correlacional de la investigación permite un análisis exhaustivo de las prácticas y percepciones actuales en torno a los recursos didácticos digitales en la enseñanza de la lengua y la literatura. Según Arias & Covinos (2021) a través de la recopilación y el análisis sistemáticos de datos, el estudio pretende aportar información valiosa sobre la eficacia y los beneficios potenciales de la integración de los recursos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Al establecer correlaciones entre variables, la investigación pretende contribuir a una comprensión más profunda de los factores que influyen en los resultados educativos, informando así sobre estrategias basadas en pruebas para mejorar las prácticas pedagógicas en este ámbito (Lafuente & Marín, 2019).

Así también el estudio se orientó a la acción y se centró en el desarrollo y la aplicación de recursos didácticos digitales. Esta parte de la investigación es de desarrollo, ya que según Mohamed



(2023) implica la creación o producción de un producto final, que en este caso serán los materiales educativos específicos, y aplicada, ya que estos recursos se utilizarán en aulas reales y se recogerá la opinión de estudiantes y profesores para evaluar la eficacia y el impacto de estos recursos.

2.2.3 Métodos de Investigación

Métodos utilizados en el contexto de la investigación fue, en primera instancia la revisión bibliográfica, realizada para fundamentar aspectos teóricos y justificar la integración de recursos didácticos digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura. Así también se usó una ficha de observación para la visita áulica, encuestas, administradas a estudiantes de bachillerato técnico de la Unidad Educativa Intercultural El Edén para evaluar el uso actual de los recursos didácticos digitales. Y finalmente se utilizó una entrevista, la cual fue realizada al docente para conocer sus experiencias y perspectivas sobre el uso de estas aplicaciones en la enseñanza de Lengua y Literatura.

2.3 Instrumentos De Investigación

2.3.1 Ficha de Observación

Fue crucial para capturar de manera estructurada y objetiva cómo se integran y afectan los recursos didácticos digitales en el aula. Permitió evaluar la efectividad de las prácticas pedagógicas actuales, identificar áreas de mejora y necesidades de formación docente, y fundamentar recomendaciones para optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje. A su vez, enriquece el conocimiento existente sobre el uso de tecnologías educativas, ofreciendo una base sólida para futuras investigaciones y decisiones educativas.

2.3.2 Cuestionario

Diseñado para recoger datos cuantitativos sobre la frecuencia y forma de uso de los recursos didácticos digitales por parte del docente.



2.3.3 Guía de entrevista

Elaborada para facilitar la realización de entrevista semiestructurada al docente, centradas en sus observaciones, experiencias y opiniones respecto a la integración de los recursos didácticos digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura.

2.4 Población y Muestra

La muestra fue de tipo no probabilístico por conveniencia puesto que se seleccionó sus participantes según el juicio de los investigadores y acorde a las facilidades de la institución, para ello, de una población de 26 estudiantes se ha tomado una muestra de 17 estudiantes que no alcanzan los aprendizajes requeridos, de los cuales: ocho fueron de primero, cinco de segundo y cuatro de tercero de bachillerato respectivamente, entre hombres y mujeres y de la población de 5 docentes se ha seleccionado 1, que es el que dicta la asignatura al bachillerato técnico.

Para el proceso de recolección de datos, se diseñó un cuestionario estructurado para recoger datos cuantitativos sobre la frecuencia y forma de uso de los recursos didácticos digitales por parte del docente en las clases de Lengua y Literatura. El cuestionario incluyó ítems relacionados con la familiaridad de los estudiantes con los recursos didácticos. Así también se elaboró una guía de entrevista semiestructurada para el docente de Lengua y Literatura. La guía incluyó preguntas abiertas destinadas a obtener las percepciones, experiencias y opiniones del docente sobre la integración de recursos didácticos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

2.5 Análisis de confiabilidad del Instrumento

En la evaluación de la confiabilidad del instrumento en términos de su escala de medición de la magnitud inobservable construida a partir de las 22 variables (ítems), y considerando una muestra de 17 estudiantes y un profesor, se aplicó un pilotaje de recolección de datos con miembros de la muestra al azar, acto seguido se aplicó el análisis estadístico, representado en la

fórmula de la ecuación 1, que permite calcular las variancias de cada uno de los constructos que componen el instrumento.

A partir de las varianzas, se obtuvo un coeficiente Alfa de Cronbach de 0,901 (Ver Tabla 2). Se entiende que cuanto más se aproxime este valor a 1, más consistentes son los ítems, lo que indica que el instrumento proporciona resultados estables a lo largo del estudio, por lo que se considera fiable. Así, se considera que el instrumento es óptimo a la hora de ofrecer resultados consistentes y coherentes. Además, aplicando la fórmula de la ecuación 2, basada en las correlaciones entre los ítems, se obtuvo un coeficiente Alfa de Cronbach estandarizado o tipificado de 0,908. Esto refuerza la fiabilidad del instrumento a la hora de reflejar con precisión los constructos que pretende medir, garantizando la validez de los resultados del estudio.

$$\alpha = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[\frac{1 - \sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right] \quad (1) \qquad \alpha_{\text{Tipificado}} = \frac{Kp}{1 + p(k-1)} \quad (2)$$

S_i^2 : es la varianza del ítem i

S_t^2 : es la varianza de los valores totales observados

K : es el número de preguntas o ítems

p : es el promedio de las correlaciones lineales entre cada uno de los ítems.

Tabla 3 Estadístico de confiabilidad para el Instrumento de Investigación

Alfa de Chronbach	Alfa de Chronbach basada en los elementos tipificados	Número de elementos (Ítems)
0,901	0,908	22

Fuente: Salidas de SPSS

2.6 Análisis de Resultados

En la presente sección se presentan los resultados obtenidos, luego de la aplicación de los instrumentos diseñados para la recolección de datos, en primera instancia se presenta el resultado del diagnóstico mediante la ficha de observación aplicada en la visita áulica, seguidamente los resultados del cuestionario de 10 preguntas con escala Likert, aplicado a los 17 estudiantes de bachillerato técnico de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe El Edén, y finalmente se presenta el resultado de la entrevista aplicada al docente de la asignatura de Lengua y Literatura, donde se reflexiona en base a las preguntas realizadas.

2.6.1 Diagnóstico Mediante Visita Áulica

La aplicación de la ficha de observación, llevada a cabo en los cursos de primero, segundo y tercero de bachillerato de la UECIB El Edén, en las clases de Lengua y Literatura, reveló la escasa utilización de recursos didácticos digitales por parte del educador, así como también que el uso de equipos tecnológicos como computadoras, proyectores, tablets, etc. es esporádico. A pesar de poseer un laboratorio de computación y la posibilidad de habilitar esta infraestructura para integrar la tecnología a la clase, su aplicación en el proceso de aprendizaje diario se notaba mínima y algo ineficaz. Este uso limitado de los recursos digitales contribuyó a que en los estudiantes se refleje una notable falta de compromiso y motivación.

Las estrategias de enseñanza se basaban predominantemente en métodos tradicionales que, aunque valiosos, no aprovechaban plenamente el potencial de las herramientas digitales para mejorar el aprendizaje interactivo o atender a las diversas necesidades y estilos de aprendizaje



de los estudiantes. La observación puso de manifiesto que se había perdido la oportunidad de crear una experiencia de clase más dinámica y atractiva mediante el uso innovador de recursos digitales.

Además, la participación de los estudiantes durante las clases observadas fue notablemente baja, con un mínimo compromiso activo o entusiasmo hacia la materia. Esta falta de participación puede atribuirse en parte a la infrutilización de los recursos digitales, que, si se emplearan eficazmente, podrían estimular el interés y fomentar un entorno de aprendizaje más interactivo. La ausencia de metodologías de enseñanza variadas e innovadoras que combinen recursos tradicionales y digitales ha repercutido no sólo en la motivación de los estudiantes, sino también en su capacidad para participar activamente y sumergirse en el proceso de aprendizaje.

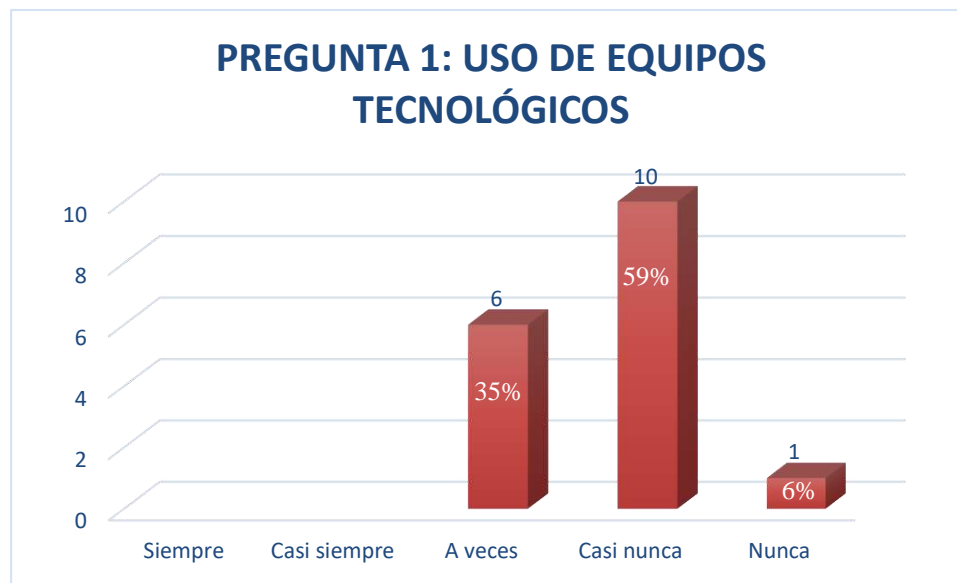
Este escenario subraya la necesidad crítica de desarrollo profesional en pedagogía digital para los educadores, con el objetivo de mejorar sus habilidades en la integración de los recursos digitales en el plan de estudios. Tales avances no sólo mejorarían el compromiso y la participación de los estudiantes, sino que también los prepararían más eficazmente para el mundo digitalizado más allá del aula.



2.6.2 Resultados de la aplicación del Cuestionario

Pregunta 1. ¿En el desarrollo de la clase, el docente usa equipos tecnológicos (Computadora, infocus, dispositivos móviles, internet) para mejorar la presentación de la clase?

Figura 2 *Uso de equipos tecnológicos*



Interpretación y Análisis

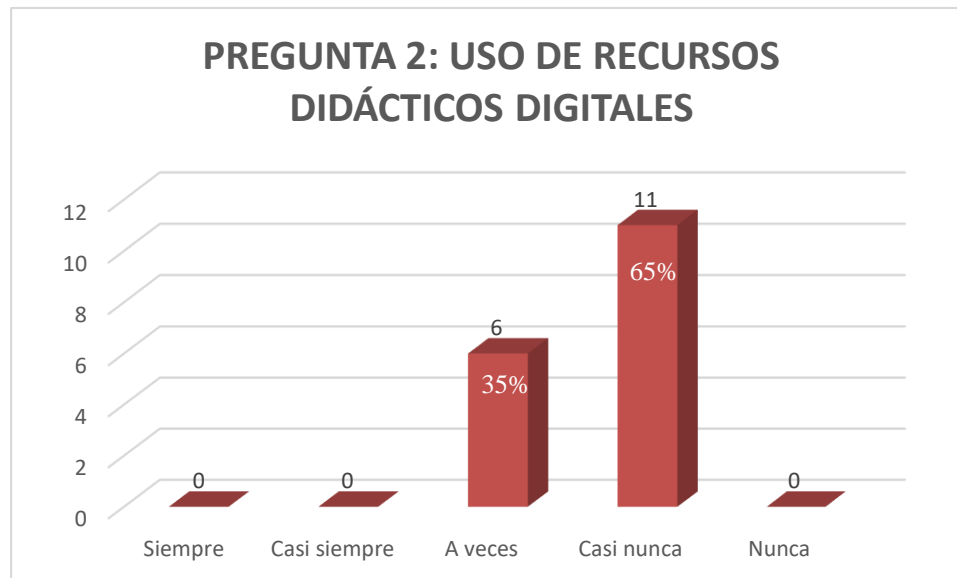
De acuerdo con la interrogante uno, la mayoría de los estudiantes indicaron que el docente "Nunca" usa equipos tecnológicos en clase (6%), seguido de una pequeña proporción que señaló "Casi nunca" (59%) y "A veces" (35%).

Este resultado sugiere una falta significativa en la integración de tecnología en el aula, lo cual es crucial para el uso efectivo de recursos didácticos digitales. Este hallazgo es fundamental para la investigación, ya que señala una oportunidad de mejora en la incorporación de herramientas tecnológicas en la enseñanza de Lengua y Literatura.



Pregunta 2. ¿Durante sus clases, el docente utiliza recursos didácticos digitales (Infografías, presentaciones, juegos, trivias, etc.) para favorecer su aprendizaje?

Figura 3 *Uso de recursos didácticos digitales*



Interpretación y Análisis

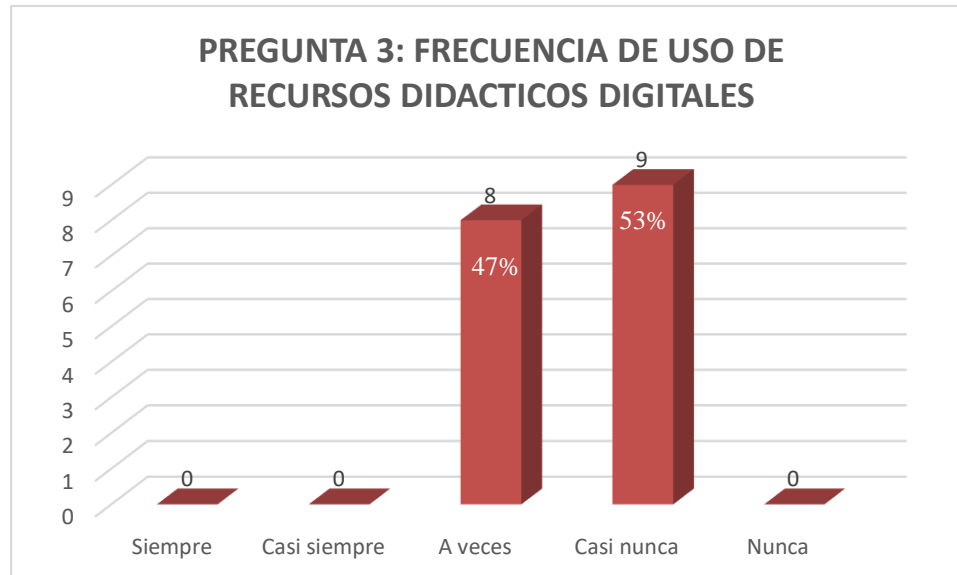
En la segunda pregunta del cuestionario, el resultado es similar al primer gráfico, la mayoría de los estudiantes indicaron que el docente “Casi nunca” utiliza recursos didácticos digitales (65%), y un porcentaje aproximado de estudiantes indicó "Casi nunca" (35%).

Este resultado refuerza la idea de que hay una escasez en el uso de recursos didácticos digitales en el aula. Esto es especialmente relevante para la investigación, ya que permite conocer específicamente el problema en este contexto educativo y abordarlo en busca de una posible solución.



Pregunta 3. ¿Con qué frecuencia el docente de Lengua y Literatura ha utilizado recursos didácticos digitales (Infografías, presentaciones, juegos, trivias, etc.) para la retroalimentación de la clase dictada?

Figura 4 Frecuencia de uso de recursos didácticos digitales



Interpretación y Análisis

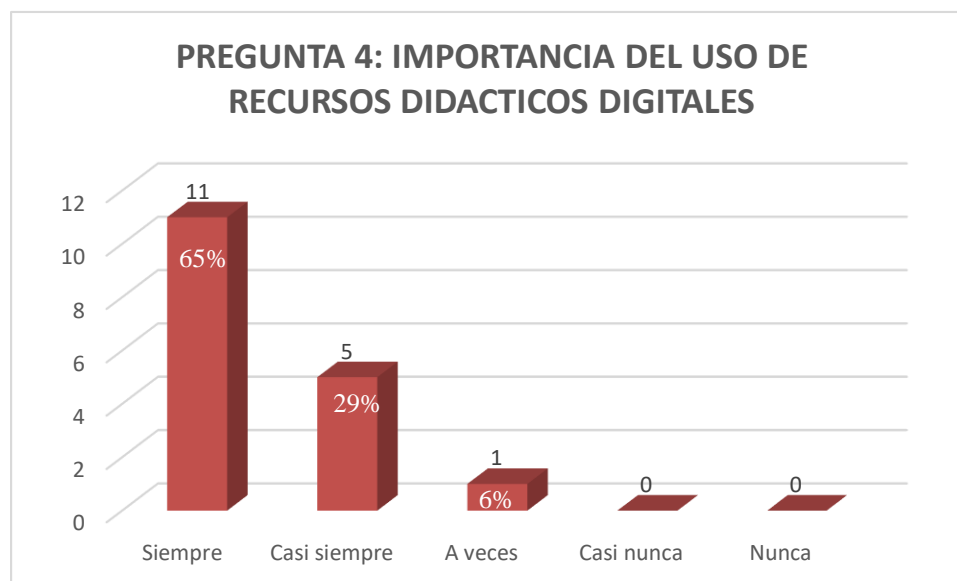
En la tercera pregunta del cuestionario, referente a la frecuencia de uso de recursos didácticos digitales por parte del docente de Lengua y Literatura, los estudiantes reportaron principalmente que "Casi Nunca" (53%) y "A veces" (47%).

Este patrón continuo de respuestas sugiere una brecha significativa en la frecuencia con la que se implementan los recursos didácticos digitales, lo cual es crucial para la efectividad de la enseñanza en Lengua y Literatura.



Pregunta 4. ¿Considera importante que se elaboren recursos didácticos digitales acordes a los contenidos programados para cada clase?

Figura 5 *Importancia del uso de recursos didácticos digitales*



Interpretación y Análisis

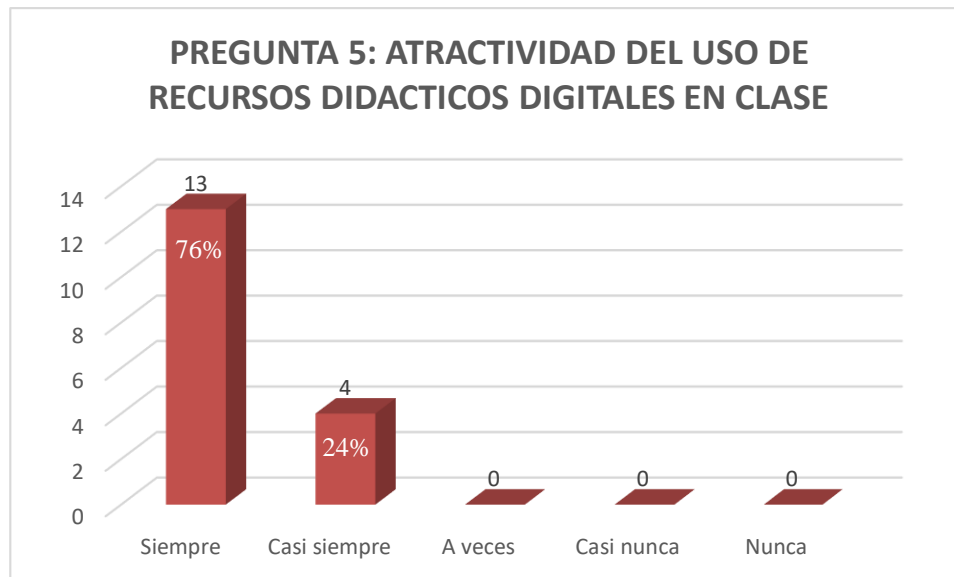
En la pregunta cuatro, la cual hace referencia a la importancia de elaborar recursos didácticos digitales alineados a los contenidos y la planificación curricular, la mayoría de los estudiantes respondió “Siempre” (65%); “Casi Siempre” (29%) y finalmente “A veces” (6%).

A pesar de la baja utilización actual de estos recursos, los estudiantes reconocen su importancia. Esto sugiere que hay una demanda estudiantil para la incorporación de estos recursos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



Pregunta 5. ¿Te parecen atractivas las clases en las que se utiliza Recursos Didácticos Digitales en comparación con los métodos de enseñanza tradicionales?

Figura 6 *Atractividad del uso de recursos didácticos digitales en clase*



Interpretación y Análisis

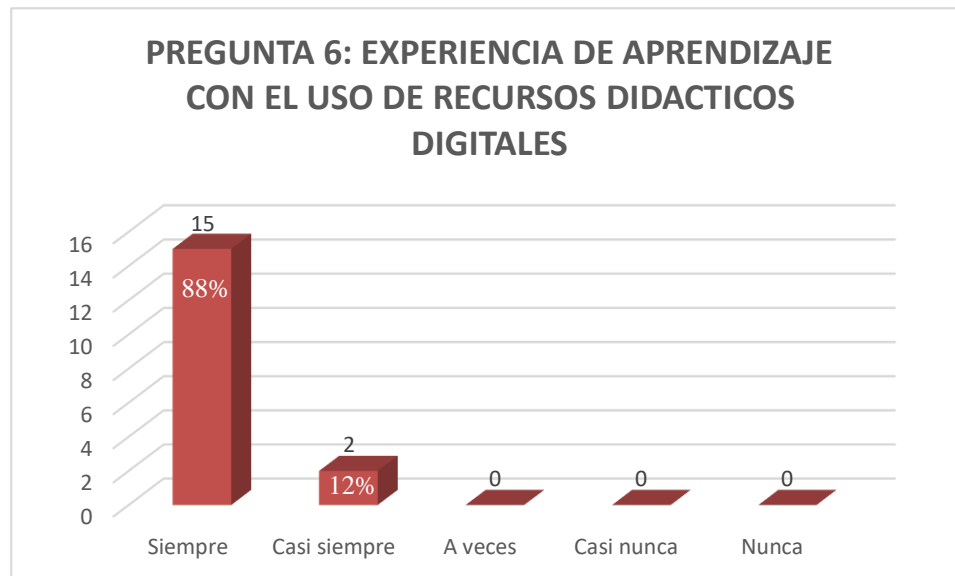
Respecto al interrogante número cinco, una gran mayoría de los estudiantes respondieron “Siempre” (76%) y “Casi siempre” (24%) lo cual quiere decir que consideraron las clases son más atractivas cuando se utilizan recursos didácticos digitales.

Si bien, el uso de la tecnología por sí misma resulta interesante, este hallazgo indica una percepción positiva de los recursos didácticos digitales entre los estudiantes, lo que puede motivar su participación y compromiso en el aprendizaje.



Pregunta 6. ¿Le gustaría que su maestro de lengua y Literatura le permita tener una nueva experiencia de aprendizaje con el uso de recursos didácticos digitales durante las clases?

Figura 7 *Experiencia de aprendizaje con el uso de recursos didácticos digitales*



Interpretación y Análisis

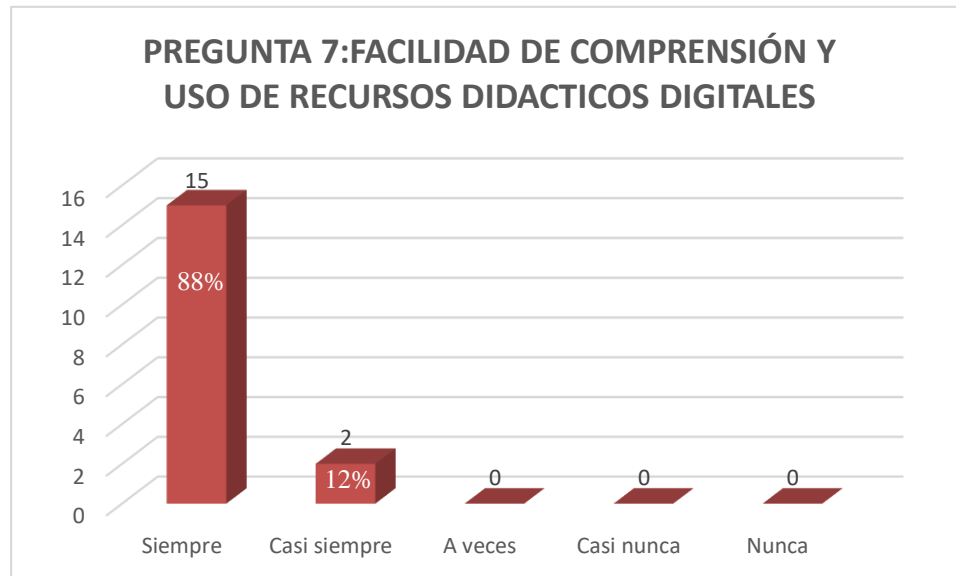
De acuerdo con la pregunta seis, una gran mayoría de estudiantes consideraron que su experiencia de aprendizaje mejora significativamente con el uso de recursos didácticos digitales por lo que respondieron “Siempre” (88%), con un “Casi Siempre” (12%) apoyando esta idea en cierta medida.

Este resultado destaca la percepción positiva de los estudiantes hacia el aprendizaje mejorado a través de medios digitales. Refleja la necesidad de integrar estos recursos en las clases de Lengua y Literatura para mejorar la experiencia educativa.



Pregunta 7. En su opinión, ¿Si el docente utilizara recursos didácticos digitales, considera que esto le ayudaría a comprender y comprometerse con los temas de Lengua y Literatura?

Figura 8 *Facilidad de comprensión y uso de recursos didácticos digitales*



Interpretación y Análisis

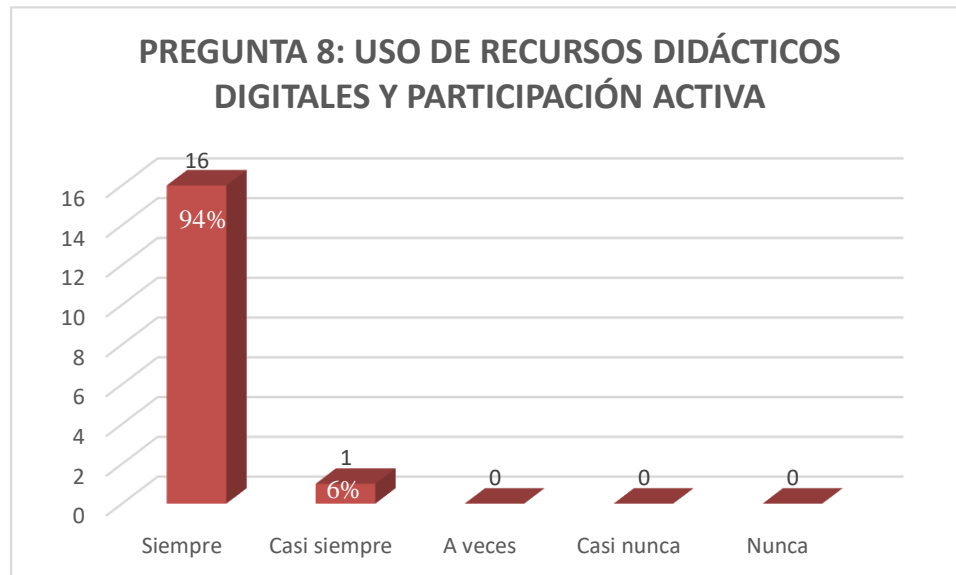
En el interrogante número ocho, la mayoría de los estudiantes respondió “Siempre” (88%) y en una minoría representativa “Casi siempre” (12%), lo cual pone en manifiesto que los recursos didácticos digitales si facilitasen la comprensión y el compromiso en la asignatura de Lengua y Literatura.

Este hallazgo sugiere que los recursos didácticos digitales no solo son bien recibidos, sino también accesibles para los estudiantes. Esto es fundamental para su implementación efectiva en la educación.



Pregunta 8. ¿Cree usted que, con el uso de recursos didácticos digitales, su participación en las clases de Lengua y Literatura sería más activa?

Figura 9 *Uso de recursos didácticos digitales y participación activa*



Interpretación y Análisis

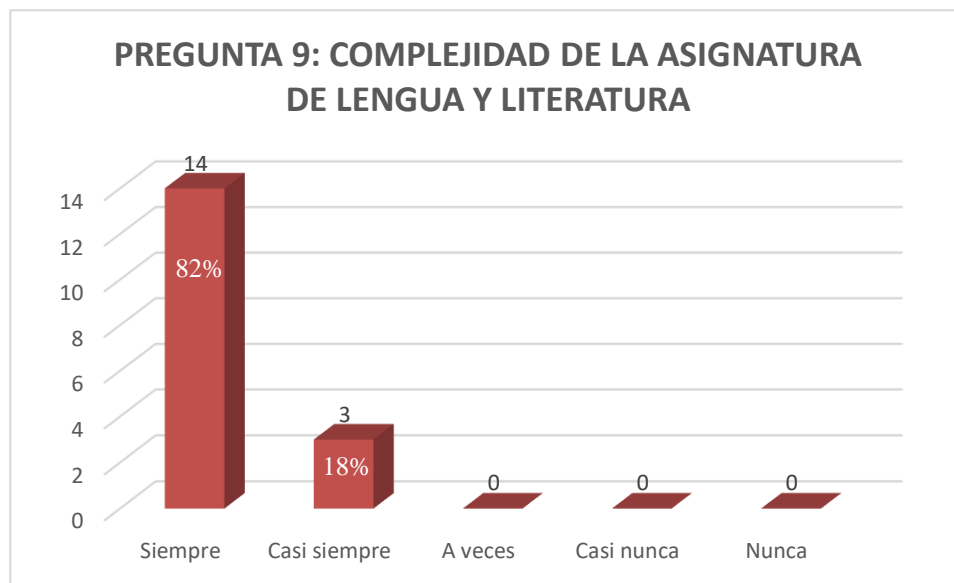
Con respecto a la pregunta ocho, una gran proporción de estudiantes respondió “Siempre” (94%), lo que significa que creen que su participación en clase sería más activa con el uso de recursos didácticos digitales y “Casi siempre” (6%), es un porcentaje de estudiantes que está de acuerdo en cierta medida.

Este resultado indica que el uso de recursos didácticos digitales podría ser un factor importante para fomentar una mayor participación y compromiso de los estudiantes en el aula, lo cual es crucial para el aprendizaje efectivo.



Pregunta 9. ¿Considera que la complejidad de la asignatura de lengua y literatura sería menor y su experiencia de aprendizaje sería más efectiva si el docente utilizara recursos didácticos digitales?

Figura 10 Complejidad de la asignatura de lengua y literatura



Interpretación y Análisis

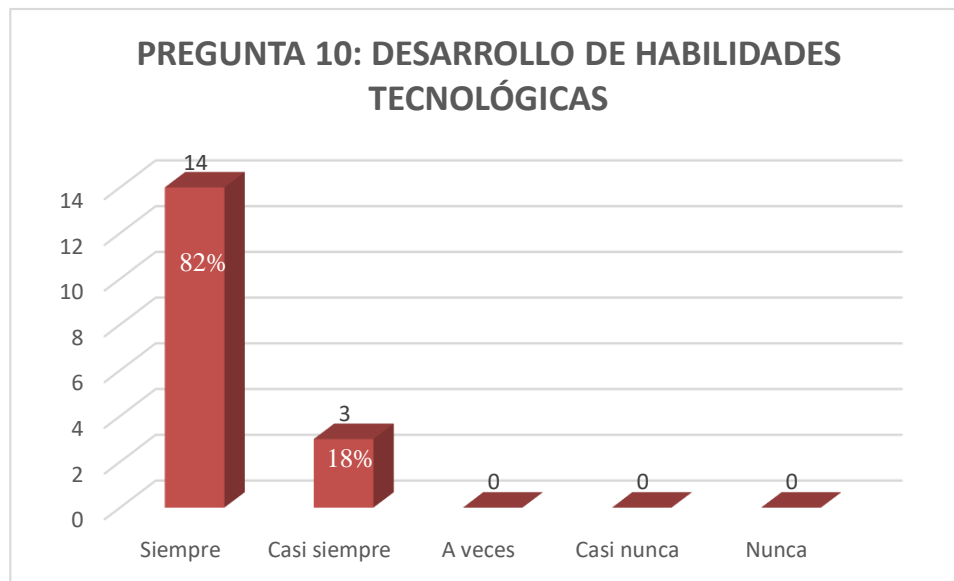
En lo que respecta al literal nueve del cuestionario, respondieron “Siempre” el 82% de estudiantes y una porción pequeña de estudiantes “Casi siempre” (18%) que apoyan de cierta medida que la complejidad de la asignatura disminuiría y su experiencia de aprendizaje sería más efectiva con el uso de recursos didácticos digitales.

Este resultado sugiere que los recursos didácticos digitales pueden ser una herramienta valiosa para simplificar y mejorar la comprensión de contenidos complejos en Lengua y Literatura.



Pregunta 10. ¿Considera que usar recursos didácticos digitales y aplicaciones web educativas en general, en el desarrollo de la clase, le permitiría desarrollar nuevas habilidades en el uso de la tecnología?

Figura 11 *Desarrollo de habilidades tecnológicas*



Interpretación y Análisis

Finalmente, en la pregunta número 10, una gran mayoría de los estudiantes cree que el uso de recursos didácticos digitales y aplicaciones web educativas les permitiría desarrollar nuevas habilidades tecnológicas, por ello, el 82% respondió “Siempre” y el 18% “Casi Siempre”, apoyando parcialmente esta respuesta.

Esta última pregunta recoge información valiosa para comprender la percepción de los estudiantes sobre el usos de la tecnología y es importante recalcar que no solo ayuda en la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades tecnológicas esenciales en el mundo moderno.



2.6.3 Análisis del Cuestionario Aplicado a Estudiantes

El análisis de los resultados de la encuesta realizada al grupo de 17 estudiantes de la UECIB El Edén revela una laguna perceptible en la integración y utilización de recursos didácticos digitales dentro de las clases de lengua y literatura. La mayoría de las respuestas indican una escasez en el empleo de herramientas tecnológicas y recursos digitales, con porcentajes significativos que apuntan a que "Nunca" o "Rara vez" utilizan este tipo de ayudas en clase. Esto pone de manifiesto una deficiencia considerable en el aprovechamiento de la tecnología para mejorar la experiencia educativa, lo que sugiere un área madura para el desarrollo y la mejora.

Además, a pesar de la infrautilización actual, las respuestas de los estudiantes afirman abrumadoramente los beneficios potenciales de la integración de los recursos digitales en el plan de estudios. Una gran mayoría cree que las clases resultan más atractivas, que se facilita la comprensión de temas complejos y que su compromiso con el material mejora significativamente cuando se emplean recursos digitales. Además, existe un fuerte indicio de que el uso de tales recursos podría conducir a una participación más activa en las clases y ayudar a desarrollar nuevas habilidades tecnológicas.

Esta discrepancia entre el estado actual del uso de los recursos digitales y los beneficios potenciales percibidos subraya una oportunidad crítica para la mejora educativa. Sugiere que un esfuerzo concertado para aumentar la adopción y la integración efectiva de los recursos didácticos digitales podría conducir a mejoras significativas en la participación de los estudiantes, los resultados del aprendizaje y la competencia tecnológica.



2.6.4 Resultados Entrevista Aplicada al Docente

La entrevista aplicada al docente de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Bilingüe Intercultural El Edén, revela información bastante significativa sobre el estado actual y los desafíos enfrentados en la incorporación de tecnologías y recursos didácticos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de comunidades indígenas. A través de las respuestas obtenidas, es posible identificar tanto las limitaciones existentes como las oportunidades para mejorar la educación en este contexto particular.

La entrevista resalta la urgente necesidad de abordar las limitaciones infraestructurales y de recursos para mejorar la integración de la tecnología en la educación en comunidades rurales como en la que se encuentra esta institución. Aunque existen desafíos significativos, la voluntad de los docentes de adaptarse y la conciencia sobre el potencial educativo de la tecnología sugieren que, con el apoyo adecuado y la organización, es posible superar estas barreras. La implementación de soluciones creativas, como bibliotecas digitales offline y capacitación docente en tecnologías educativas, podría ser un paso crucial hacia la mejora de la calidad educativa y el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes de la UECIB El Edén. Esta situación subraya la importancia de que los docentes promuevan el conocimiento mediante la integración no solo de tecnología sino también de recursos didácticos que aporten interacción a la clase y que promuevan en el estudiantado la motivación y el compromiso con los temas que se desarrollan a diario.

Si bien, el docente alega tener conocimiento previo sobre el uso de tecnología en la educación, así como también haber usado recursos didácticos digitales, lo cual es algo positivo que rescatar, sin embargo en la institución no ha podido replicar estas actividades, según sus respuestas debido al limitado acceso a internet, lo cual del todo no es una limitante, ya que en la actualidad existen muchas posibilidades de desarrollar actividades interactivas de manera offline.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 Propuesta

Recursos Didácticos Digitales en Canva y Mobbyt para Lengua y Literatura

3.2 Justificación

La integración de la tecnología en la educación es crucial en el mundo digitalizado actual para garantizar una enseñanza eficaz y pertinente. Los recursos digitales pueden mejorar la experiencia de aprendizaje y aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Sin embargo, faltan recursos educativos digitales específicos para lengua y literatura que promuevan el pensamiento crítico y reflexivo.

Plataformas como Canva y Mobbyt ofrecen herramientas para crear contenidos educativos atractivos y personalizados, como materiales visuales y cuestionarios y actividades interactivas. El uso de estas plataformas puede ayudar a desarrollar recursos didácticos innovadores y eficaces.

La propuesta tiene como objetivo promover las habilidades críticas y reflexivas en los estudiantes mediante la creación de contenidos que aborden temas literarios, lingüísticos y culturales de una manera reflexiva y crítica. Este enfoque proporciona a los estudiantes oportunidades para desarrollar habilidades analíticas, interpretativas y evaluativas, promoviendo el pensamiento crítico y la comprensión profunda de los temas.

La propuesta también aborda las deficiencias identificadas en una encuesta y análisis de entrevistas, que revelaron una falta de recursos didácticos digitales en las clases de lengua y literatura y una brecha entre el uso actual de la tecnología y los beneficios potenciales percibidos. Al abordar estas cuestiones, la propuesta pretende mejorar la experiencia educativa y el rendimiento académico de los estudiantes de estas asignaturas.



3.3 Introducción

En el panorama educativo actual, la tecnología se ha convertido en un componente vital para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Este proyecto se centra en la creación de recursos didácticos digitales para mejorar la enseñanza de la Lengua y la Literatura.

La utilización de plataformas digitales como Canva y Mobbyt presenta una oportunidad única para desarrollar contenidos educativos interactivos y atractivos que fomenten la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje. Estas herramientas no sólo facilitan la creación de materiales visualmente atractivos, sino que también permiten la implementación de cuestionarios interactivos y actividades personalizadas que fomentan el pensamiento crítico y reflexivo.

El objetivo principal de esta propuesta es aprovechar al máximo el potencial de estas plataformas para innovar recursos didácticos que aborden aspectos clave de la lengua, la literatura y la cultura, promoviendo así el desarrollo integral del estudiante. A lo largo de este proyecto, se explorarán diversas estrategias y metodologías para integrar eficazmente estos recursos digitales en el currículo escolar, considerando aspectos tecnológicos, pedagógicos, psicológicos, sociológicos y legales.

Esta propuesta pretende no sólo mejorar la experiencia educativa de los estudiantes, sino también prepararlos para los retos de un mundo cada vez más digital, fomentando habilidades como el pensamiento crítico, la interpretación de textos y la selección de información relevante en un entorno digital.

3.4 Objetivos del diseño de recursos didácticos digitales

3.4.1 Objetivo general

Integrar efectivamente recursos didácticos digitales Canva y Mobbyt en las clases de Lengua y Literatura para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes.



3.4.2 *Objetivos específicos*

- Promover el uso de los aplicativos Canva y Mobbyt como herramientas pedagógicas digitales.
- Facilitar el acceso a recursos didácticos digitales relevantes para el aprendizaje de Lengua y Literatura.
- Fomentar la participación activa de los estudiantes en las clases.

3.5 Fundamentación Teórica de la Propuesta

3.5.1 *Definición de los Recursos Didácticos*

Los recursos didácticos son instrumentos que respaldan al profesor en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Su propósito es comunicar información importante de manera entretenida y novedosa, además de fomentar el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas en todos los niveles educativos (Napa, 2023). Por lo tanto, es importante mencionar que los recursos didácticos son medios y herramientas que mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto educativo.

A continuación, se presentan los recursos didácticos en los aplicativos Canva y Mobbyt para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje De Lengua Y Literatura en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe El Edén.

3.6 Aplicativo CANVA

Canva es una herramienta de diseño versátil y fácil de usar que ofrece una amplia gama de funciones para crear diversos contenidos gráficos. Se describe como un software de composición de imágenes potente y completo que es fácil de usar. Canva proporciona una gran cantidad de plantillas que pueden servir como inspiración para crear contenido de alta calidad para redes sociales y otros elementos gráficos como CV, presentaciones e informes.



La herramienta es muy recomendable por su accesibilidad, con una versión gratuita para crear contenido de calidad (figura 12), mientras que una membresía premium ofrece funciones avanzadas, elementos de diseño exclusivos, más plantillas y herramientas de planificación.

Además, Canva se usa ampliamente para generar contenido, elaborar informes personalizados para empresas, propuestas de clientes, pancartas y más, lo que la convierte en una solución de diseño integral.

Figura 12 *Aplicativo Canva*



3.6.1 Características de CANVA

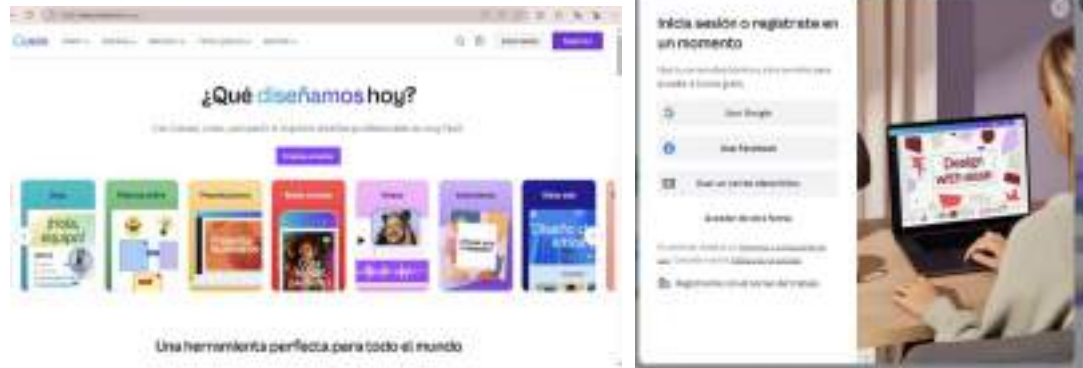
- Canva ofrece una amplia gama de funciones para crear contenidos visuales como imágenes, carteles, infografías, currículos, folletos y otros elementos gráficos.
- Es apta tanto para la impresión como para el diseño web, y proporciona una amplia selección de plantillas e imágenes para personalizar y compartir fácilmente diseños predefinidos.
- Además de sus capacidades de diseño gráfico, Canva también ofrece un creador de sitios web de una página y un creador de sitios web gratuito, que permiten a los usuarios crear sitios web personalizados con su propio dominio o editar diseños ya hechos utilizando el creador de sitios web en línea de Canva.
- Presenta un sinfín de imágenes, iconos, formatos entre otros.



3.6.2 Formas de Utilización del Aplicativo

- Primero se debe crear la cuenta, esta puede ser con la cuenta de Google o Facebook (Figura 13).

Figura 13 Ingreso a Canva



Una vez ya en la interfaz (figura 14), se selecciona lo que se desea realizar, se dispone de una amplia biblioteca, se puede seleccionar: presentaciones, videos, posters, infografías y un sinfín de tipos, de acuerdo con lo que se desee realizar.

3.6.3 Herramientas de Canva

Figura 14 Interfaz de Canva



Canva es una herramienta de primer nivel para diseñar presentaciones, que ofrece una amplia variedad de plantillas, imágenes y elementos gráficos, como se detalla a continuación:

3.6.3.1 Presentación

Las presentaciones de Canva incluyen funciones para colaborar de forma más eficiente, crear visualizaciones de datos impactantes y lograr los mejores resultados, si se desea realizar una presentación se selecciona y se despegara un sinnúmero de plantillas (Ver anexo 2)

3.6.3.2 Infografías

Las infografías en Canva son herramientas visuales que permiten compartir información de manera concisa y atractiva. Puede diseñarse utilizando plantillas prediseñadas (Ver anexo 2), personalizando el diseño con elementos gráficos, texto y colores. Una vez terminada, se puede descargar en varios formatos y compartirla en redes sociales.

3.6.3.3 Tarjetas de presentación

Las tarjetas de presentación en Canva son una forma fácil y gratuita de diseñar tarjetas personalizadas que representen una marca (Ver anexo 2). Se puede elegir entre cientos de plantillas profesionales, personalizar el diseño con la información y explorar una amplia biblioteca de imágenes, íconos e ilustraciones gratuitas. Una vez completado el diseño, se puede imprimir las tarjetas o guardarlas en diferentes formatos como PDF, JPG o PNG.

3.6.3.4 Posters

Los posters son una poderosa herramienta de comunicación visual que se utiliza en diversos entornos, desde eventos y productos de marketing hasta el intercambio de información crítica marca (Ver anexo 2)

3.6.3.5 Otras herramientas de Canva

Otras herramientas que ofrece Canva, son: collage de fotos, mapas mentales, historietas, flyers como se muestra en el Anexo 2.

3.7 Aplicativo Mobyty

Mobyty es una plataforma de juegos educativos que se enfoca en el aprendizaje a través del juego. Fundada en 2016 en Córdoba, Argentina, Mobyty ofrece una variedad de juegos personalizables y adaptables para todas las edades y niveles educativos. La plataforma se destaca por su enfoque en el aprendizaje basado en juegos, permitiendo a los usuarios crear y disfrutar de experiencias educativas interactivas. Además, Mobyty está trabajando en la integración de inteligencia artificial para facilitar y acelerar la creación de juegos.

Es una plataforma para la creación de videojuegos educativos, desarrollo de trivia y flashcards (figura 15). El objetivo es desafiar a los estudiantes y despertar su interés a través del juego. Mejorar el nivel de rendimiento de la materia estudiada.

Figura 15 *Pantalla de Mobbyt*



3.7.1 *Características de Mobbyt*

- Es una plataforma en línea de uso gratuito que combina un portal de videojuegos educativos con una sencilla herramienta de creación de juegos, lo que permite a los usuarios crear y compartir juegos fácilmente.
- La plataforma es moderada por profesionales, garantizando un entorno seguro para niños.
- No necesita instalación y es accesible en cualquier dispositivo, lo que la convierte en un medio multiplataforma.
- Mobbyt ofrece una gran variedad de juegos para el entretenimiento de los usuarios y la posibilidad de desarrollar juegos de diferentes niveles, con herramientas útiles para crear el videojuego ideal.
- La plataforma cuenta con un portal de almacenamiento de los juegos desarrollados, que permite acceder a cada uno de ellos.
- Los usuarios pueden organizar los juegos por temas como lenguaje, matemáticas, historia, medio ambiente, geografía, etc.
- Mobbyt también permite a los usuarios crear espacios o aulas virtuales y ofrece la opción de generar concursos para mejorar la experiencia del usuario.



- La plataforma está diseñada para el aprendizaje y el entretenimiento, y ofrece una amplia gama de categorías, como cultura, cultura general, música, literatura, lengua, nutrición, geografía, historia, arte y seguridad.

3.7.2 Formas de Utilización del Aplicativo

- Primero hay que registrarse gratis y llenar todos los campos que le solicita (figura 16)

Figura 16 Ingreso a Mobbyt



- Una vez en la página se puede seleccionar cualquiera de las mecánicas que brinda el aplicativo (figura 17)

Figura 17 Interfaz de Mobbyt





3.7.3 Mecánicas de Mobbyt

Mobbyt tiene algunas mecánicas entre las que están:

3.7.3.1 Trivias

Un juego de trivia implica que un participante seleccione la respuesta correcta a una pregunta dentro de un límite de tiempo específico. La cantidad de preguntas del juego no está restringida, lo que brinda flexibilidad en el diseño del juego. La mecánica del juego consiste en crear una secuencia de preguntas, que pueden incluir imágenes. La respuesta correcta se presenta junto con tres opciones incorrectas y el jugador debe elegir la respuesta correcta entre las opciones disponibles, la interfaz de dicha mecánica se muestra en el Anexo 3.

3.7.3.2 Memorias

Es un juego muy conocido en el que los jugadores deben localizar dos imágenes iguales en un tablero lleno de cartas boca abajo. Al voltear las cartas una por una, se revelan las imágenes ocultas. Una vez que se voltean dos imágenes iguales, permanecen reveladas hasta que finaliza el juego. El objetivo es descubrir cada par de cartas dentro de un límite de tiempo designado, la interfaz de dicha mecánica se muestra en el Anexo 3.

3.7.3.3 Historietas

La creación de historietas es un proceso sencillo que ofrece conocimientos valiosos, lo que los convierte en una herramienta útil en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Mobbyt incorpora esta característica para el desarrollo de videojuegos educativos. Al seleccionar escenarios y personajes específicos que desempeñan un papel crucial en la historia creada por el profesor o el

desarrollador, los cómics se pueden integrar eficazmente en el diseño del juego, la interfaz de dicha mecánica se muestra en el Anexo 3.

3.7.3.4 El juego del Duchazo

Este juego es una forma divertida y desafiante de practicar habilidades lingüísticas, mejorar la ortografía y el vocabulario, la interfaz de dicha mecánica se muestra en el Anexo 3.

3.7.3.5 Juego de la oca

El Juego de la Oca se juega con un tablero en forma de espiral con casillas numeradas y los jugadores avanzan según el resultado de tirar un dado. Cada casilla tiene una instrucción o desafío que el jugador debe cumplir. Es un juego popular que combina la suerte con la toma de decisiones estratégicas, la interfaz de dicha mecánica se muestra en el Anexo 3.

3.7.3.6 Correspondencia

El juego de correspondencia es una herramienta educativa que ofrece una forma divertida y efectiva de mejorar la comprensión y el dominio de conceptos complejos. Al incorporarlo en el aula, los docentes pueden ayudar a los estudiantes a hacer conexiones significativas entre ideas, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y mejorar su capacidad para expresarse de manera clara y coherente. Además, estos juegos pueden adaptarse a una amplia variedad de temas y materias, lo que los convierte en una herramienta versátil para enriquecer el proceso de aprendizaje, la interfaz de dicha mecánica se muestra en el Anexo 3.

3.7.3.7 Escape Room

El juego del Escape Room es una experiencia de aprendizaje inmersiva y colaborativa que fomenta la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la creatividad. Al integrarlo en el aula,

los docentes pueden proporcionar a los estudiantes un entorno de aprendizaje estimulante y desafiante donde puedan aplicar conocimientos y habilidades en situaciones prácticas y realistas. Además, este juego promueve la toma de decisiones informadas, la perseverancia y el pensamiento crítico, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos futuros con confianza y resiliencia, la interfaz de dicha mecánica se muestra en el Anexo 3.

3.7.3.8 Multinivel

Es la unión de niveles ya creados (Anexo 3).

3.8 Modelación de la Propuesta

3.8.1 Ejercicios Prácticos

Como la propuesta se realiza con el fin de abordar la integración de recursos didácticos digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe El Edén con el objetivo de aprovechar los recursos didácticos digitales para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes y promover su participación activa en el proceso de aprendizaje. Se destaca por su enfoque pedagógico innovador y su capacidad para abordar las limitaciones infraestructurales y de recursos tecnológicos presentes en la comunidad.

Dentro de los contenidos de bachillerato las temáticas son diferentes, sin embargo, el currículo de lengua y literatura menciona que cada libro de bachillerato debe tener 5 bloques principales; Lengua y cultura, Comunicación oral, Lectura, Escritura y Literatura. Cada uno de los bloques principales del currículo de Lengua y Literatura aborda diferentes aspectos, los mismos que son mencionados en el Currículo (Ministerio de Educación, 2016);

Lengua y cultura:

- Cultura escrita
- Variedades lingüísticas e interculturalidad



Comunicación oral:

- La lengua en la interacción social
- Expresión oral

Lectura:

- Comprensión de textos
- Uso de recursos

Escritura:

- Producción de textos
- Reflexión sobre la lengua
- Alfabetización inicial

Literatura:

- Literatura en contexto
- Escritura creativa

Estos bloques curriculares se estructuran de manera coherente con los objetivos formulados y los contenidos seleccionados, permitiendo el desarrollo y la adquisición de destrezas de forma progresiva y jerarquizada. Cada bloque se enfoca en aspectos específicos del lenguaje y la literatura, abarcando desde la comunicación oral hasta la escritura creativa, con el objetivo de promover un aprendizaje integral en el área de Lengua y Literatura.

En el mismo currículo se menciona que la asignatura de lengua y la literatura es esencial para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que esta materia no sólo les proporciona las herramientas necesarias para una comunicación efectiva y que al finalizar el bachillerato los estudiantes podrán lograr los objetivos planteados los mismos que se encuentran en el Anexo 4.

Cada bloque curricular tiene sus destrezas con criterios de desempeño y ahí se encuentran los básicos imprescindibles y básicos deseables, con sus indicadores de evaluación. Con cada uno

de los objetivos planteados desde el ministerio de educación se puede realizar la aplicación en los aplicativos digitales como Canva y Mobbyt, tal como se muestra en los siguientes ejemplos:

3.9 Pasos para la creación de los Recursos Didácticos Digitales

3.9.1 *Aplicativo Canva*

- Ingresar a la página de Canva (https://www.canva.com/es_es/) (Figura 18).

Figura 18 *Interfaz de Canva*



- Una vez en la interfaz, registrarse ya sea con un correo electrónico o con la red social Facebook (Figura 19)

Figura 19 *Registro en Canva*





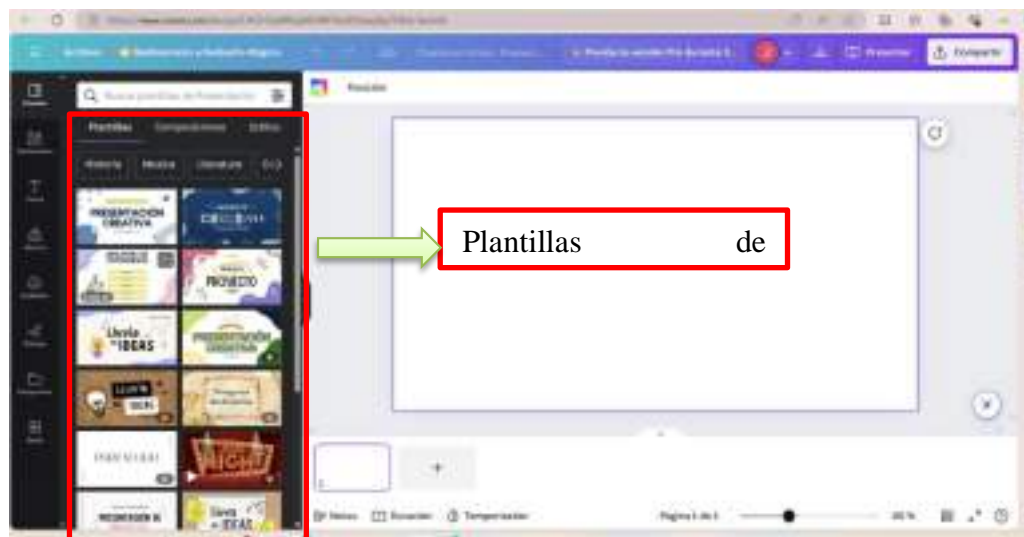
- Una vez ya creado la cuenta, se encuentra con la siguiente interfaz (figura 20) en donde se puede seleccionar cualquier plantilla de las disponibles.

Figura 20 Interfaz de plantillas de Canva



- En este caso se selecciona la opción de presentación en donde se puede crear plantillas en blanco o seleccionar alguna que ya este prediseñada (figura 21).

Figura 21 Plantillas de presentación en Canva



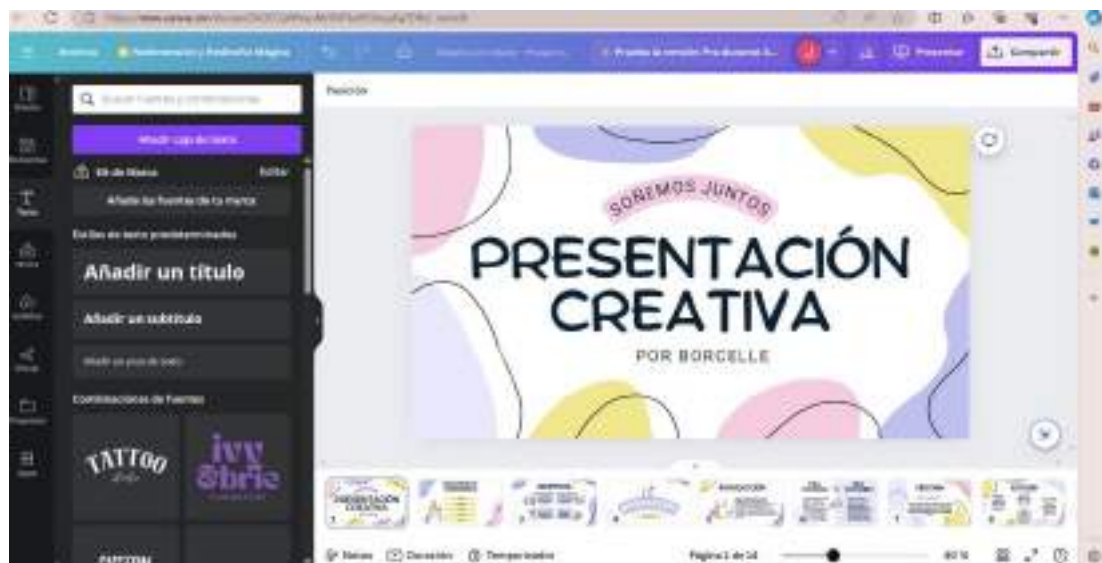


- Independiente de la plantilla que se utilice se puede personalizar cada una de ellas con elementos (figura 22), texto (figura 23)

Figura 22 Elementos para personalización de plantillas



Figura 23 Texto para personalización de plantillas





- Una vez en la interfaz de Mobbyt se puede seleccionar cualquier mecánica de juego que se desee (figura 26)

Figura 26 *Mecánicas de Mobbyt*



- Cada una de las mecánicas tiene sus propias plantillas (Anexo 5), existen plantillas gratis y otras pagadas.
- Dependiendo de la mecánica que se vaya a seleccionar se crea la dinámica, por ejemplo, para las trivias se coloca las preguntas y las opciones con una correcta y las demás incorrectas (figura 27)

Figura 28 Interfaz de la mecánica de trivia en Mobbyt



- Una vez que ya se haya creado todas las preguntas para la trivia se debe guardar la trivia y cuando ya tenga todas las preguntas creadas se debe colocar en publicar y compartir juego (figura 28) y lo mismo ocurre con las demás mecánicas

Figura 27 Publicación de la trivia en Mobbyt



- Cuando ya se han creado los juegos desde la página de inicio se pueden observar todos los juegos que se han creado en el perfil (figura 29)

Figura 29 *Publicación de la trivia en Mobbyt*



3.10 Actividades Prácticas

3.10.1 Actividad 1

Para esta actividad se utilizó CANVA. En esta plataforma se trabajó un objetivo con su respectiva destreza que se muestra a continuación, en la que se proyectó una presentación en el aplicativo. Esta actividad no tuvo tiempos límite ni ganadores, solo consistió en una presentación que duró 15 minutos aproximadamente. Durante este tiempo, los participantes deben leer y analizar la lectura antes de realizar la actividad en MOBBYT. En Canva se llevó a cabo la lectura de "Un sueño extraño" de Liana Castello, escritora argentina. El enlace de la presentación es: <https://acortar.link/VPoGTQ>

Objetivo General: OG.LL.2.: Valorar la diversidad lingüística a partir del conocimiento de su aporte a la construcción de una sociedad intercultural y plurinacional, en un marco de interacción respetuosa y de fortalecimiento de la identidad.

Destreza: LL.5.1.3: Analizar las causas de la diglosia en relación con las lenguas originarias y sus consecuencias en el ámbito educativo, la identidad, los derechos colectivos y la vida cotidiana.

3.10.2 Actividad 2

Una vez que los estudiantes comprendieron la lectura, trabajaron en MOBBYT, donde se realizó una trivia sobre la lectura. Esto permitió evaluar el conocimiento adquirido sobre la temática, específicamente para que los estudiantes pudieran analizar las causas de la diglosia. En esta actividad se utilizó la misma destreza que en la actividad 1. El curso se dividió en 4 grupos (Teams). La trivia consistió en una serie de preguntas basadas en la lectura previamente comprendida por los estudiantes. Cada grupo debía responder correctamente para avanzar hacia la meta. El tiempo empleado en cada pregunta varió según la habilidad de cada grupo para responder, sin un límite de tiempo fijo por pregunta. La evaluación se realizó en base a puntos, otorgados por cada respuesta correcta. El equipo que acumuló más puntos y llegó primero a la meta fue declarado ganador.

Esta actividad está disponible en el siguiente enlace:

<https://mobbyt.com/videojuego/educativo/?Id=337316>.

3.10.3 Actividad 3

Para esta actividad, se realizó una presentación en Canva sobre como valorar el contenido implícito de un texto oral a partir del análisis connotativo del discurso, y como ejemplo se propuso la lectura de "Conciencia Breve" de Iván Egüez (1944), disponible en el siguiente enlace: <https://acortar.link/kTF8vp>. En esta presentación se trabajó con el siguiente objetivo y destreza:

Objetivo General (OG.LL.5): Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.



Destreza (LL.5.3.2): Valorar el contenido implícito de un texto con argumentos propios, contrastándolo con fuentes adicionales.

La aplicación Canva se utilizó para hacer la clase más dinámica. Se realizaron varias actividades interactivas basadas en la lectura de "Conciencia Breve", diseñadas para fomentar la comprensión y el análisis del texto. El tiempo empleado en cada actividad será de aproximadamente 5 minutos para la introducción y explicación, 15 minutos para el desarrollo. La evaluación se realizará mediante puntos otorgados por la participación y el análisis crítico, enfocándose en el aprendizaje y la comprensión individual de los estudiantes, sin declarar un ganador específico.

3.10.4 Actividad 4

Para esta actividad se utilizó la mecánica de trivia en la plataforma Mobbyt, donde se evaluó si los estudiantes podían valorar el contenido implícito del texto. El objetivo y la destreza evaluada correspondieron a los mismos de la actividad 3. La actividad estuvo disponible en el siguiente enlace: <https://mobbyt.com/videojuego/educativo/?Id=337257>

En esta ocasión, la actividad no tuvo un límite de tiempo; sin embargo, cuando un estudiante respondía incorrectamente una pregunta, se pasaba al siguiente. La mecánica del juego consistía en preguntas de opción múltiple relacionadas con el contenido del texto, evaluando la capacidad de los estudiantes para interpretar y valorar información implícita, sin límite de tiempo para responder cada pregunta. La evaluación se realizaba por puntos, donde cada respuesta correcta sumaba puntos, y el ganador se determinaba por el mayor número de aciertos obtenidos.

3.11 Validación de la Propuesta

3.11.1 Propuesta

Desarrollo de Recursos Didácticos Digitales en los aplicativos Canva y Mobbyt para la asignatura de Lengua y Literatura de bachillerato técnico de la U.E.C.I.B El Edén

3.11.2 Matriz de Validación de la propuesta por criterio de jueces

La matriz de validación tiene como objetivo plasmar la evaluación del contenido de la propuesta por parte de un panel de jueces expertos (Ver Anexo 6). Para garantizar la rigurosidad de la evaluación, se han considerado los siguientes parámetros para el perfil de los jueces:

3.11.3 Perfil de los Jueces

- Cuarto nivel en educación
- Docentes afines al área de lengua y literatura del nivel de bachillerato
- Nacionalidad ecuatoriana (conocimiento del currículo nacional)

3.11.4 Componentes de Evaluación

La matriz de validación por jueces se ha diseñado cuidadosamente considerando varios parámetros para garantizar una evaluación precisa del contenido, para la validación se han seleccionado 5 expertos en donde evaluaron 14 indicadores agrupados en 5 componentes como se muestra en la tabla 4:

El componente innovación tecnológica

- Aprovechamiento de herramientas tecnológicas
- Integración creativa de Canva y Mobbyt
- Soluciones creativas y originales

El componente pedagógico

- Alineación con objetivos educativos
- Uso de metodologías pedagógicas efectivas
- Fomento de la participación y habilidades

El componente Usabilidad y Accesibilidad

- Facilidad de uso para estudiantes

- Acceso equitativo a los materiales
- Soporte adecuado para los estudiantes

El componente Impacto Educativo

- Mejora del proceso enseñanza-aprendizaje
- Desarrollo de habilidades críticas y reflexivas
- Mejores resultados de aprendizaje

El componente Adecuación Curricular

- Adaptación al currículo existente
- Integración coherente con los estándares educativos

A continuación, se muestra la matriz utilizada para la validación de los expertos y en el anexo 7 se presenta las matrices con las calificaciones de los 5 expertos.



Tabla 4 Rubrica de Evaluación

Componente	Indicador	Criterio	Insuficiente (0-50)	Básico (51-70)	Competente (71-85)	Sobresaliente (86-100)	Observaciones
Innovación Tecnológica	Aprovechamiento de herramientas tecnológicas	Uso creativo y efectivo de una variedad de herramientas tecnológicas que enriquecen la propuesta	Uso limitado o nulo de herramientas tecnológicas.	Uso ocasional de herramientas tecnológicas, pero falta integración significativa.	Integración moderada de herramientas tecnológicas en la propuesta.	Uso creativo y efectivo de una variedad de herramientas tecnológicas que enriquecen la propuesta	
	Integración creativa de Canva y Mobbyt	Buena integración de Canva y Mobbyt con algunas características creativas.	Falta de integración de Canva y Mobbyt en la propuesta	Integración básica de Canva y Mobbyt, pero falta creatividad.	Buena integración de Canva y Mobbyt con algunas características creativas	Integración innovadora y creativa de Canva y Mobbyt que mejora significativamente la propuesta.	
	Soluciones creativas y originales	Soluciones creativas que mejoran la propuesta, pero algunas podrían ser más innovadoras	Falta de originalidad y creatividad en la propuesta.	Algunas ideas creativas, pero en general falta originalidad.	Soluciones creativas que mejoran la propuesta, pero algunas podrían ser más innovadoras	Ideas altamente creativas y originales que destacan y enriquecen la propuesta.	
Pedagógico	Alineación con objetivos educativos	La propuesta está completamente alineada con los objetivos educativos y demuestra una comprensión profunda de los mismos	Falta de alineación con los objetivos educativos establecidos.	Algunos elementos están alineados con los objetivos educativos, pero falta coherencia.	La mayoría de los elementos están alineados con los objetivos educativos, pero hay algunas brechas.	La propuesta está completamente alineada con los objetivos educativos y demuestra una comprensión profunda de los mismos	
	Uso de metodologías pedagógicas efectivas	Implementación excelente de metodologías pedagógicas que promueven un aprendizaje significativo y comprometido.	Falta de uso de metodologías pedagógicas efectivas.	Uso limitado de metodologías pedagógicas, pero falta coherencia.	Uso consistente de metodologías pedagógicas efectivas que apoyan el aprendizaje.	Implementación excelente de metodologías pedagógicas que promueven un aprendizaje significativo y comprometido.	



TRABAJO DE TITULACIÓN

	Fomento de la participación y habilidades	La propuesta facilita activamente la participación de los estudiantes y promueve el desarrollo integral de habilidades relevantes.	La propuesta fomenta la participación ni el desarrollo de habilidades.	Algunas oportunidades para la participación y el desarrollo de habilidades, pero falta consistencia.	Se fomenta la participación y se desarrollan habilidades relevantes de manera efectiva en la propuesta	La propuesta facilita activamente la participación de los estudiantes y promueve el desarrollo integral de habilidades relevantes.	
Usabilidad y Accesibilidad	Facilidad de uso para estudiantes	La propuesta es altamente intuitiva y fácil de usar para todos los estudiantes	La propuesta es difícil de usar y comprende para los estudiantes.	La propuesta es utilizable, pero algunos aspectos pueden resultar confusos para los estudiantes.	La propuesta es fácilmente accesible y comprensible para la mayoría de los estudiantes.	La propuesta es altamente intuitiva y fácil de usar para todos los estudiantes	
	Acceso equitativo a los materiales	La propuesta garantiza un acceso equitativo a los materiales para todos los estudiantes.	Algunos estudiantes pueden enfrentar barreras para acceder a los materiales de la propuesta.	La mayoría de los estudiantes pueden acceder a los materiales, pero algunos pueden encontrar obstáculos.	La propuesta garantiza un acceso equitativo a los materiales para todos los estudiantes.	Se implementan medidas para garantizar que todos los estudiantes tengan acceso completo y equitativo a los materiales de la propuesta.	
	Soporte adecuado para los estudiantes	Se ofrece un sólido sistema de soporte que aborda las necesidades de los estudiantes de manera efectiva.	La propuesta carece de apoyo y orientación adecuados para los estudiantes.	Se proporciona algún nivel de soporte, pero puede ser insuficiente o inconsistente.	Se ofrece un sólido sistema de soporte que aborda las necesidades de los estudiantes de manera efectiva.	Se brinda un amplio y eficiente soporte para todos los aspectos técnicos y pedagógicos de la propuesta.	
Impacto Educativo	Mejora del proceso enseñanza-aprendizaje	La propuesta tiene un impacto significativo y positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mejorando la experiencia educativa de los estudiantes.	La propuesta no mejora significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Se observan algunas mejoras, pero no son consistentes ni significativas.	La propuesta contribuye de manera efectiva a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.	La propuesta tiene un impacto significativo y positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mejorando la experiencia educativa de los estudiantes.	
	Desarrollo de habilidades	La propuesta facilita activamente el desarrollo de	La propuesta no fomenta el	Se proporcionan algunas	La propuesta promueve de manera efectiva el	La propuesta facilita activamente el desarrollo	



TRABAJO DE TITULACIÓN

	críticas y reflexivas	habilidades críticas reflexivas, permitiendo que los estudiantes cuestionen, analicen y reflexionen sobre el contenido y las actividades.	desarrollo de habilidades críticas y reflexivas.	oportunidades para el desarrollo de estas habilidades, pero de manera limitada.	desarrollo de habilidades críticas y reflexivas en los estudiantes.	de habilidades críticas y reflexivas, permitiendo que los estudiantes cuestionen, analicen y reflexionen sobre el contenido y las actividades.	
	Mejores resultados de aprendizaje	La propuesta tiene un impacto positivo y significativo en los resultados de aprendizaje, mejorando el rendimiento académico y la comprensión de los estudiantes.	No se observa un impacto significativo en los resultados de aprendizaje de los estudiantes.	Se observan algunas mejoras, pero no son consistentes ni significativas.	La propuesta contribuye de manera efectiva a mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes.	La propuesta tiene un impacto positivo y significativo en los resultados de aprendizaje, mejorando el rendimiento académico y la comprensión de los estudiantes.	
Adecuación Curricular	Adaptación al currículo existente	La propuesta está completamente alineada e integrada con el currículo existente, complementando y enriqueciendo las actividades y los objetivos educativos.	La propuesta no se adapta ni se integra con el currículo existente.	Se observan intentos de adaptación, pero la integración con el currículo es limitada.	La propuesta se integra adecuadamente con el currículo existente, pero puede haber algunas áreas donde se requiera mayor alineación.	La propuesta está completamente alineada e integrada con el currículo existente, complementando y enriqueciendo las actividades y los objetivos educativos.	
	Integración coherente con los estándares educativos	La propuesta está perfectamente alineada e integrada con los estándares educativos relevantes, garantizando que todos los aspectos del contenido y las actividades cumplan con los estándares establecido	La propuesta no se alinea ni se integra con los estándares educativos relevantes.	Se observan algunos intentos de alineación, pero la integración con los estándares educativos es limitada.	La propuesta se alinea de manera coherente con los estándares educativos relevantes, pero puede haber algunas áreas donde se requiera mayor claridad o profundidad.	La propuesta está perfectamente alineada e integrada con los estándares educativos relevantes, garantizando que todos los aspectos del contenido y las actividades cumplan con los estándares establecidos.	



3.11.5 Resultados Cualitativos de la evaluación de expertos

La siguiente tabla muestra la valoración de los expertos:

Tabla 5 Resultados de Evaluación de Expertos

Experto	COMPONENTE				
	Innovación Tecnológica	Pedagógico	Usabilidad y Accesibilidad	Impacto Educativo	Adecuación Curricular
Experto 1	Se aprovecha la tecnología de buena manera, hace falta especializarse para sacar provecho de las herramientas tecnológicas	Está alineado con los objetivos educativos y se ha implementado diferentes metodologías pedagógicas y de esta manera se fomenta la participación y las habilidades de los estudiantes	Es fácil la propuesta para todos los estudiantes, pensando mucho en la usabilidad y la accesibilidad.	La propuesta permite el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, ayudando a desarrollar habilidades críticas y reflexivas en los estudiantes.	Se ha integrado la propuesta con el currículo existente y se alinea con los estándares educativos relevantes.
Experto 2	Se ha utilizado la tecnología de manera creativa y efectiva, aunque se considera que siempre hay espacio para un poco más de innovación.	Todo está alineado con los objetivos educativos y promueve la participación y las habilidades de los estudiantes.	Es fácil la propuesta para los estudiantes, aunque se podría trabajar un poco más en garantizar un acceso equitativo a los materiales y proporcionar un mejor soporte para ellos.	El impacto educativo de la propuesta es notable. Lo que genera un efecto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en el desarrollo de habilidades críticas y reflexivas.	La adecuación curricular se integra con el currículo existente y cumpliendo con los estándares educativos relevantes.



TRABAJO DE TITULACIÓN

Experto 3	Se incorpora la tecnología de manera adecuada. Aunque se podría mejorar un poco más en la integración creativa de algunas herramientas.	Está muy bien alineada con los objetivos educativos y cómo se fomenta la participación y las habilidades de los estudiantes.	Es fácil la propuesta para los estudiantes.	El impacto educativo es notable, teniendo un impacto significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en el desarrollo de habilidades críticas y reflexivas.	En cuanto a la adecuación curricular se integra con el currículo existente y cumpliendo con los estándares educativos relevantes.
Experto 4	Realmente ha demostrado un uso creativo y efectivo de la tecnología	Se ha alineado todo con los objetivos educativos y se fomenta la participación y las habilidades de los estudiantes.	La propuesta es intuitiva y fácil de comprender.	El impacto en la educación es significativo, evidenciando una influencia positiva en la enseñanza y el aprendizaje, además de fomentar el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y reflexivo.	Respecto a la adecuación del currículo, la propuesta se alinea con el currículo vigente y cumple con los estándares educativos pertinentes.
Experto 5	El uso de las herramientas tecnológicas se ha complementado de manera correcta con los recursos didácticos y el desarrollo de la clase.	Los recursos didácticos están bien encaminados a complementar la enseñanza de los estudiantes, así como a mejorar sus habilidades digitales.	Los estudiantes se han vinculado de manera correcta a la propuesta y muestran una fácil comprensión de los temas en clase.	La relación entre docente y estudiante puede mejorar, ya que la propuesta integra una metodología de enseñanza basada en el aprendizaje y uso de recursos digitales.	El currículo propuesto por el Ministerio de Educación fue clave para direccionar la propuesta a alcanzar los objetivos de aprendizaje de los estudiantes.



3.11.6 Resultados Cuantitativos de la evaluación de expertos

La siguiente tabla muestra la valoración de los expertos:

Tabla 6 *Resultados de Evaluación de Expertos*

Experto	COMPONENTE				
	Innovación Tecnológica	Pedagógico	Usabilidad y Accesibilidad	Impacto Educativo	Adecuación Curricular
Experto 1	88,33	98,33	85,00	96,67	97,5
Experto 2	88,33	100	90,00	96,67	100,00
Experto 3	91,67	96,67	91,67	98,33	97,5
Experto 4	86,67	96,67	86,67	93,33	97,5
Experto 5	88,33	100,00	86,67	96,67	97,5
Promedio	88,67	98,33	88,00	96,33	98,00



3.11.7 Validación por Estudiantes

Para evaluar la efectividad de los recursos digitales de aprendizaje propuestos, se llevó a cabo durante dos clases utilizando las aplicaciones Canva y Mobbyt como herramientas educativas. Estos cursos se desarrollaron en dos sesiones de lengua y literatura en la U.E.C.I.B El Edén. Durante las clases, los alumnos tuvieron la oportunidad de interactuar con recursos digitales especialmente diseñados para mejorar su comprensión y habilidades en estas áreas de estudio (Anexo 8).

Al finalizar las sesiones, se les administro a los estudiantes una encuesta de satisfacción. El propósito principal de esta investigación fue conocer las opiniones de los estudiantes acerca del valor, la accesibilidad y la eficacia de los recursos educativos digitales utilizadas en el salón de clases (Anexo 9). La encuesta consto de cinco preguntas (Anexo 10) y se llevó a cabo electrónicamente para facilitar las respuestas por parte de los alumnos, los resultados de la encuestas se muestran en el Anexo 11.

3.11.7.1 *Resultados de la implementación preliminar de la propuesta*

El empleo de herramientas digitales de aprendizaje (especialmente Canva y Mobbyt) en los cursos de Lengua y Literatura de U.E.C.I.B El Edén ha demostrado ser una estrategia sumamente efectiva entre los alumnos. Los resultados de la encuesta de satisfacción indican que estos recursos contribuyen significativamente a la comprensión de los temas abordados, facilitan su accesibilidad y uso en el aula, fomentan activamente la participación estudiantil y tienen un impacto positivo en su experiencia educativa. Estos hallazgos respaldan la relevancia y el impacto positivo que implica la integración de recursos digitales en el proceso formativo, destacando la importancia continua de explorar y aprovechar las herramientas tecnológicas disponibles para potenciar el aprendizaje en entornos educativos.

Se sugiere continuar utilizando estos recursos digitales a lo largo de los trimestres para evaluar de manera más exhaustiva su influencia en el desempeño académico de los estudiantes. Asimismo, se recomienda seguir investigando para profundizar en el análisis del impacto de estos



recursos en la atención durante el aprendizaje, la participación y otros aspectos relevantes. Estos estudios pueden sentar las bases para optimizar aún más la integración de los recursos digitales en el proceso educativo y mejorar constantemente la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

3.11.8 Evaluación de la aplicación de la propuesta por parte del docente

Los docentes pueden utilizar datos cuantitativos y cualitativos para realizar una evaluación integral de la implementación de los recursos didácticos digitales propuestos en las aplicaciones Canva y Mobbyt.

Una de las formas más directas de evaluar el impacto de una propuesta es a través del promedio de los estudiantes. Este enfoque permite a los profesores medir el rendimiento académico y compararlo con períodos anteriores para identificar mejoras. Al final del trimestre, los maestros deben recopilar el desempeño de los estudiantes en actividades relacionadas con las artes del lenguaje utilizando recursos de Canva y Mobbyt. Esto incluye pruebas, tareas, proyectos y cualquier otra evaluación sumativa. Luego se calcula el promedio individual de los estudiantes y el promedio general de la clase. Estos promedios se compararán con promedios anteriores a la implementación de la propuesta. Al evaluar si las calificaciones promedio de los estudiantes han mejorado significativamente, se pueden identificar tendencias, como un mejor desempeño en ciertas áreas específicas como la comprensión lectora y el análisis crítico.

Además de los datos cuantitativos, es fundamental evaluar las percepciones, las motivaciones y el interés de los estudiantes en la implementación de la propuesta. Este enfoque cualitativo proporciona una comprensión más integral del impacto educativo y ayuda a identificar áreas de mejora en el enfoque. Para ello, los profesores pueden diseñar y distribuir encuestas o cuestionarios a los estudiantes al final del trimestre. Las preguntas deben centrarse en las percepciones de los estudiantes sobre el uso de Canva y Mobbyt, los niveles de motivación e interés en el uso de estas herramientas para las actividades, las percepciones de mejora en las habilidades de artes del lenguaje y sugerencias para mejorar la implementación de las



herramientas. Además, los profesores pueden realizar entrevistas personales o grupos focales con una muestra representativa de estudiantes para brindar comentarios más profundos y detallados sobre sus experiencias, desafíos y sugerencias.

Durante el trimestre, los docentes pueden realizar observaciones sistemáticas en el aula para evaluar la participación, el compromiso y la interacción de los estudiantes con las actividades de Canva y Mobbyt. Estas observaciones pueden incluir notas sobre comportamiento, actitudes y niveles de interés durante la sesión. Luego se deben analizar los datos recopilados a partir de encuestas, entrevistas y observaciones para identificar patrones y tendencias.

Para poder proporcionar una evaluación completa e integral de la implementación de una propuesta, los docentes deben integrar ambos tipos de evaluación. Esta combinación puede validar datos cuantitativos con las percepciones cualitativas de los estudiantes, obtener una comprensión más profunda del impacto educativo de las herramientas digitales e identificar mejoras en el rendimiento académico y factores que contribuyen a la motivación y el interés de los estudiantes.



CONCLUSIONES

La investigación sobre el uso de herramientas digitales como Canva y Mobbyt en la enseñanza de Lengua y Literatura reveló una importante laguna en la investigación previa específica sobre estas aplicaciones. Aunque existen estudios generales sobre herramientas digitales en la educación, este estudio se centra de forma única en el impacto de estas herramientas específicas en un contexto de Lengua y Literatura. El marco teórico demostró que la integración de recursos digitales puede mejorar la eficacia de la enseñanza, pero las investigaciones específicas sobre estas herramientas eran limitadas.

La aplicación de herramientas digitales en el aula aumentó significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes. Los resultados de la encuesta indicaron que la mayoría de los estudiantes consideraban que las clases eran más atractivas y fáciles de entender cuando se utilizaban recursos digitales. Así también los estudiantes están de acuerdo en que la complejidad de la materia disminuía y que su experiencia de aprendizaje mejoraba con estas herramientas. Además, los estudiantes informaron de mayores niveles de participación y el desarrollo de nuevas habilidades tecnológicas, lo que refuerza el impacto positivo de la integración de herramientas digitales en la mejora de la experiencia educativa y el fomento de un aprendizaje más profundo.

La propuesta de implementación de Canva y Mobbyt para la enseñanza de Lengua y Literatura demostró ser eficaz para mejorar la dinámica educativa y el rendimiento de los estudiantes. La validación por parte de expertos educativos destacó el carácter innovador, pedagógico y de alineación curricular de estas herramientas, confirmando su usabilidad e impacto educativo. La aplicación inicial de estos recursos demostró mejoras sustanciales en la comprensión y el compromiso de los estudiantes, validando la eficacia de la propuesta en entornos educativos reales.



RECOMENDACIONES

Se sugiere fomentar la inclusión de herramientas digitales interactivas y atractivas en el ámbito educativo para mantener la motivación de los estudiantes y mejorar su desempeño académico.

Se recomienda impulsar la capacitación continua del profesorado en el uso efectivo de herramientas digitales para enriquecer la experiencia educativa de los alumnos y fomentar un aprendizaje más significativo.

Se sugiere colaborar con individuos y entidades públicas para mejorar la infraestructura tecnológica en entornos educativos rurales y asegurar la igualdad de acceso a recursos digitales para todos los alumnos.

Se recomienda continuar implementando programas de formación docente en tecnología educativa, promoviendo el empleo de recursos digitales innovadores, enriqueciendo los contenidos de enseñanza y mejorando las habilidades digitales de los estudiantes.

Se sugiere seguir explorando nuevas estrategias para integrar recursos digitales en el salón de clases, manteniendo así el alto interés de los estudiantes por aprender y promoviendo un desarrollo académico sostenible y efectivo.



REFERENCIAS

- Adrogué , C., & Orlicki , M. (2020). Acceso y uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la Escuela Secundaria en diferentes contextos socioeconómicos en Argentina. *Paxis Educativa*, 24(3), 1-12.
- Aguilar, I., Ayala, J., Lugo, O., & Zarco, A. (2020). Evaluación y diseño para la calidad de los materiales didácticos digitales. *Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad*, 9(25), 73-89.
- Aguirre, M., Chérrez, C., López, R., & Rodríguez, R. (2023). Los recursos didácticos digitales evaluados desde la analítica de aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión. *Polo del Conocimiento*, 1049-1068.
- Alvarez, R., Sarmiento, R., & Amaya, T. (2021). Incorporación y apropiación de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el nivel de educación media. *Scientia Et Technica*, 26(1), 37–48. <https://doi.org/10.22517/23447214.24191>
- Area , M., Santana, P., & Sanabria, A. (2020). La transformación digital de los centros escolares. Obstáculos y resistencias. *Digital Education*(37), 15-32.
- Arevalo, N., & Domaure, K. (Mayo de 2023). Medios didácticos para la enseñanza-aprendizaje de los Estudios Sociales. Noveno año de Educación Básica. *Revista Científica Ciencia & Sociedad*, 3(2), 163–177. Obtenido de <https://n9.cl/doidsdfrefrrgrg>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño Y Metodología De La Investigación*. Arequipa: Consulting EIRL.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). *Derechos del Buen Vivir*. Quito: Asamblea Nacional del Ecuador.

- Asamblea Nacional del Ecuador. (2021). *Ley Orgánica Reformativa de la Ley Orgánica de la Educación Intercultural*. Quito: Asamblea Nacional del Ecuador. Obtenido de <https://n9.cl/4jbel>
- Barragán, G., Zaruma, J., Vergara, A., & Casquete, K. (2023). Influencia de las estrategias y recursos didácticos en el proceso de enseñanza - aprendizaje en educación básica. *Zenodo*, 8(4), 152-169. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10002195>
- Bastidas, E., Caicedo, M., & Ortiz, W. (2023). Herramientas digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes del tercer año de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra. *Sinergia Académica*, 6(4), 161-182. <https://doi.org/10.51736/sa.v6i4.165>
- Cacao, C., Toala, N., & Matute, G. (2023). La Tecnología del aprendizaje y el conocimiento (TAC) como recursos didácticos en los estudiantes de Bachillerato. *Polo de Conocimiento*, 1-20. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5704/14187>
- Calderón, C. (2022). *Uso De Herramientas Digitales Como Recurso Pedagógico. Tesis de Maestría*. Universidad Tecnológica Indoamérica, Ambato.
- Campués, L., Bravo, J., & Soto, D. (31 de Agosto de 2023). Recursos didácticos en la planificación microcurricular del área de Lengua y Literatura. *Revista científica Caminos de Investigación*, 4(2), 57-67.
- Casola, W. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Comunicación*, 29(1), 38-51. <https://doi.org/10.18845/rc.v29i1-2020.5258>.
- Castillo, D. (2020). Las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados por maestros tutores de Educación Primaria en la Región de Murcia. *RiiTE Revista Interuniversitaria*



de Investigación en Tecnología Educativa, 9(1), 1-14.
<https://doi.org/10.6018/riite.432061>

Criollo , N. (2018). Influencia Del Uso De Los Materiales Didácticos En El Aprendizaje Del Área De Lengua Y Literatura De Los Estudiantes Del 5to. Grado C De Educación General Básica De La Unidad Educativa Tres De Noviembre. *Tesis de Pregrado*. Universidad Politécnica Salesiana, Sede Cuenca, Cuenca.

De Giusti, A. (2023). Transformación Digital en Educación Superior. Posibilidades y Desafíos. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y en Educación en Tecnología*(35), 9-15. <https://doi.org/10.24215/18509959.35.e1>

Delgado, E., Briones, M., & Córdova, J. (2023). Evaluación de una metodología para potenciar el rendimiento académico en estudiantes de Educación Básica Superior. *INNOVA Research Journal*, 8(1), 1-13.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33890/innova.v8.n1.2023.2108>

Delgado, E., Moreira, J., Briones, M., Moreira, Y., Zambrano, W., & Menéndez, F. (2023). *Recursos didácticos digitales para el desarrollo del aprendizaje significativo*. Quito: Religacion Press.

Escamilla, P. (2022). Tecnología Educativa, teorías retos y tendencias. En R. Ponce, *Tecnologías en el Aula* (págs. 52-62). México: Centro de investigación innovación en Educación Superior.

Franco , H. (2020). Herramientas Digitales Colaborativas Y Su Contribución En La Aplicación Del Método De Casos En Estudiantes De Una Universidad Privada De Arequipa 2020-2. *Tesis de Posgrado*. Universidad Tecnológica de Perú, Lima.



- Galindo, D., García, L., García, R., González, P., Hernández, P., López, M., . . . Moreno, C. (2020). Recomendaciones didácticas para adaptarse a la enseñanza remota de emergencia. *Revista Digital Universitaria*, 21(5), 1-13. <https://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2020.21.5.15>
- Gómez, V., & Álvarez, G. (2020). Tecnologías digitales en la escuela primaria: Las perspectivas de los docentes sobre su inclusión y la enseñanza en las aulas. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 11(20), 9-26.
- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Revista Dilemas Contemporáneos*, 7(2), 1-21. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>
- Guevara, I., Martínez, J., & Landa, Á. (2020). La adaptación a la tecnológica en la educación: una situación emergente. *Revista RedCA*, 3(8), 49-61. <https://doi.org/10.36677/redca.v3i8.15462>.
- Haro, A., & Núñez, A. (2022). Recursos Didacticos Y Su Incidencia En El Rendimiento Académico En El Aula. *Tesis de Posgrado*. Universidad De Otavalo, Otavalo.
- Hernández, J., Jiménez, Y., & Rodríguez, E. (2020). Más allá de los procesos de enseñanza-aprendizaje tradicionales: construcción de un recurso didáctico digital. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(20), 2-27. <https://doi.org/10.23913/ride.v10i20.622>
- Hernández, R., Collado, C., & Baptista, M. (2022). *Metodología de la Investigación*. (Sexta ed.). México: McGRAW-HILL.



- Lafuente, C., & Marín, A. (2019). Metodologías de la investigación en las ciencias sociales: Fases, fuentes y selección de técnicas. *Revista Escuela de Administración de Negocios*(64), 5-18.
- León, A., & Barroso, J. (2023). Modelos y modalidades educativas basados en tecnología educativa: una revisión bibliográfica. *Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 86, 96-115. <https://doi.org/10.21556/edutec.2023.86.2941>
- Mazón, V., Bastidas, K., & Jimbo, F. (2023). Recursos didácticos en el aprendizaje significativo del sub nivel medio. *RECIMUNDO*, 7(1), 235-243. [https://doi.org/10.26820/recimundo/6.\(4\).octubre.2022.235-243](https://doi.org/10.26820/recimundo/6.(4).octubre.2022.235-243)
- Méndez, C. (2020). *Metodología De La Investigación* (5 ed.). Bogotá: Alphaeditorial.
- Meroño, L., Calderón, A., & Arias, J. (2021). Pedagogía digital y aprendizaje cooperativo: efecto sobre los conocimientos tecnológicos y pedagógicos del contenido y el rendimiento académico en formación inicial docente. *Revista de Psicodidáctica*, 26(1), 53–61. <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2020.10.002>
- Ministerio de Educación. (2016). *Curriculo de EGB y BGU Lengua y Literatura*. Obtenido de Ministerio de Educación: <https://n9.cl/rz4g>
- Ministerio de Educación. (2020). *Enfoque de la Agenda Educativa Digital 2017-2021*. Quito: MinEdu.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). *Lineamientos para el Reconocimiento, Sostenibilidad y Escalabilidad de la Innovación Educativa*. Quito: Ministerio de Educación. Obtenido de <https://n9.cl/aqdde>
- Mobbyt. (12 de Enero de 2020). *Mobbyt.com*. Obtenido de Mobbyt: <https://mobbyt.com/>

- Mohamed, H., Christian, M., Freddy, H., Rómulo, R., & Arias, J. (2023). *Metodología de la Investigación - Guía para el Proyecto de Tesis*. Inudi Perú: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.073>
- Monge, C. A. (2020). *Metodología de investigación cuantitativa y cualitativa. Guía Didáctica*. Neiva: Universidad Surcolombiana.
- Montecé, E., Suárez, E., Vega, M., & Loor, J. (2023). Recursos educativos digitales para la educación universitaria. *RECIMUNDO*, 7(3), 152-163. [https://doi.org/10.26820/recimundo/7.\(3\).sep.2023.152-163](https://doi.org/10.26820/recimundo/7.(3).sep.2023.152-163)
- Moreira, M., & Pinargote, C. (2022). Uso De Los Recursos Educativos Digitales En El Proceso De Enseñanza-Aprendizaje En La U. E. Carlos Julio Arosemena Tola, Cantón Tosagua, Manabí. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada Yachasun*, 6(11), 58–89. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11edespdic.0262>
- Napa, Z. (14 de Septiembre de 2023). Los recursos didácticos como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. *MQRInvestigar*, 7(3), 4078–4105. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.4078-4105>
- Navarro, S. (2020). Tendencias en el uso de recursos y herramientas de la tecnología educativa en la educación universitaria ante la pandemia COVID-19. *Revista Ciencia y Tecnología El Higo*, 10(2), 111-122. <https://doi.org/10.5377/elhigo.v10i2.10557>
- Palacios, A., Pascual, V., & Moreno, D. (2022). El papel de las nuevas tecnologías en la educación STEM. *Bordón. Revista De Pedagogía*, 74(4), 11–21. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2022.96550>
- Pardo, I., Vidal, I., & Marín, D. (2020). *La educación infantil ante la transformación digital*. Málaga: UMA Editorial.

- Peralta, L., Gaona, M., Luna, M., & Bazán, M. (2023). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación secundaria: Una revisión sistemática. *Revista Andina De Educación*, 7(1), 1-8. <https://doi.org/10.32719/26312816.2023.7.1.1>
- Ramírez, I. (23 de 09 de 2023). *Xataka*. Obtenido de Xataka: <https://n9.cl/d75j>
- Ramírez, M. (2020). Transformación digital e innovación educativa en Latinoamérica en el marco del CoVId-19. *Campus Virtuales*, 9(2), 123-139.
- Reyna, A. (2022). Competencias digitales y desempeño docente en los colegios de Latinoamérica. *Revista Científica de Ciencia Sociales y Humanidades*, 13(1), 1-16. <https://doi.org/10.37711/desafios.2022.13.1.367>
- Rivera, V. (2023). Recursos Didácticos Para Mejorar El Rendimiento Académico En Matemáticas Con Los Estudiantes De 4to Ciencias De La Educación Mención Educación Básica. *Tesis de Pregrado*. Universidad Técnica De Babahoyo, Babahoyo. Obtenido de <https://n9.cl/396558>
- Rochina, S., Ortiz, J., & Paguay, L. (2020). La metodología de la enseñanza aprendizaje en la educación superior: algunas reflexiones. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 386-389.
- Romero, A., Lárez, A., Ponce, F., & Zerpa, S. (2021). El derecho a la educación. una visión teórica desde el estado constitucional ecuatoriano. En *Derecho Constitucional: Teoría y práctica* (págs. 263-289). Otavalo: Universidad de Otavalo. <https://doi.org/10.47463/clder.2021.03.10>
- Ruiz, L., & Intriago, W. (2022). El Uso De La Herramienta Tecnológica Canva Como Estrategia En La Enseñanza Creativa De Los Docentes De La Escuela Fiscal Lorenzo Luzuriaga. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), 75-90. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>



- Sánchez , N., Rivera, M., & Ortiz, I. (2020). Plataforma Web Mobbyt, para el desarrollo de videojuegos educativos sin utilizar lenguajes de programación. En E. Magaña, E. Sánchez, J. Ruiz, & J. Sánchez, *La tecnología como eje del cambio metodológico* (págs. 1690-1693). Málaga: UMA Editorial.
- Santiago, M., & Villafuerte, C. (2024). Evaluación formativa en la educación. *Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 8(32), 334–347. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.727>
- Sanz, I., Cuervo, M., & Doncel, L. (2020). El efecto del coronavirus en el aprendizaje de los alumnos: efecto en el uso de recursos digitales educativos. *Papeles de Economía Española*, 1(166), 1-16.
- Secretaría de Educación Pública. (2021). *Metodología de la investigación*. Obtenido de laedu.digita: <https://laedu.digital/2021/02/22/importancia-de-la-investigacion-cientifica-y-su-impacto-social/>
- Vazquez, E. C. (2021). Medios, Recursos Didacticos y Tecnologia Educativa. En V. C. Esteban, *Medios, Recursos Didacticos y Tecnologia Educativa*. Madrid. Obtenido de <https://n9.cl/myct8c>
- Veloz, V., Veloz, E., & Veloz, J. (22 de Agosto de 2023). Recursos digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 8(8), 2208-2221. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i8>
- Veloza , C., Villamil, J., & Centeno , Y. (2023). Propuesta de Herramientas Tic en los docentes de la IED de Bachillerato Tecnico Comercial de Tocancipá. *Tesis de Pregrado*. Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano, Colombia. Obtenido de <https://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle/10823/7051/PROPUE~1.PDF?sequence=1&isAllowed=y>



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Vera, R., Castro, C., Estévez, I., & Maldonado, K. (2020). Metodologías de enseñanza-aprendizaje constructivista aplicadas a la educación superior. *Revista Sinapsis*, 3(18), 1-9.

Villacres, M., & Tomalá, S. (2022). Recursos digitales en el aprendizaje significativo de lengua y literatura 8vo año. *Tesis de Pregrado*. Universidad De Guayaquil, Guayaquil.

WordWall. (2023). Obtenido de WordWall: <https://wordwall.net/es/features>



ANEXOS

Anexo 1 Respuesta de entrevista aplicada

PREGUNTAS	RESPUESTA
¿Con qué frecuencia utiliza tecnologías (como computadoras, tabletas, pizarras digitales) en sus clases de Lengua y Literatura?	En nuestra unidad educativa, el uso de tecnologías como computadoras, tabletas y pizarras digitales es bastante limitado. Dadas las restricciones de acceso a recursos tecnológicos avanzados y conectividad en nuestra comunidad, la frecuencia de uso de estas herramientas es baja. Nos enfrentamos a desafíos significativos en términos de infraestructura tecnológica, lo que impacta directamente en nuestra capacidad para integrar la tecnología de manera regular en nuestras clases de Lengua y Literatura.
¿Ha integrado el uso de recursos didácticos digitales en el desarrollo de sus clases? Si es así, ¿podría brindarnos algunos ejemplos de cómo los ha utilizado?	A pesar de las limitaciones, he hecho esfuerzos por integrar recursos didácticos digitales en el desarrollo de nuestras clases. Por ejemplo, he utilizado recursos disponibles offline, como aplicaciones educativas pre-cargadas en dispositivos que no requieren conexión a internet. Estas herramientas se han empleado para ilustrar conceptos literarios y reforzar habilidades lingüísticas mediante juegos interactivos y ejercicios de comprensión lectora, aunque su uso es esporádico y altamente dependiente de los pocos recursos tecnológicos disponibles.
¿Ha utilizado algún tipo de aplicativo web educativo en sus clases? ¿Para qué propósitos	El uso de aplicativos web educativos en nuestras clases ha sido muy limitado, nuevamente debido a la restricción de acceso a internet. Sin embargo, en ocasiones en que hemos tenido la oportunidad de acceder a internet, hemos explorado sitios web educativos que ofrecen contenido literario y ejercicios interactivos. Estos momentos, aunque infrecuentes, han servido para propósitos específicos como el análisis de textos y la práctica de la comprensión lectora.
¿Está familiarizado con las herramientas y/o aplicativos web que se pueden usar para la docencia? En caso afirmativo, ¿cómo las utilizaría para enriquecer la enseñanza de Lengua y Literatura?	Estoy familiarizado con varias herramientas y aplicativos web que pueden ser útiles para la enseñanza de Lengua y Literatura, tales como plataformas de blogs para que los estudiantes creen sus propios textos y páginas web que ofrecen análisis literarios interactivos. Si tuviéramos un acceso más consistente a internet, consideraría utilizar estas herramientas para enriquecer el contenido de las clases, fomentando la creatividad de los



	estudiantes y su capacidad de análisis crítico a través de la interacción con diversos formatos digitales.
Basándose en su conocimiento o experiencia previa, ¿de qué manera considera que los recursos didácticos digitales podrían integrarse eficazmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura? ¿Tiene alguna idea en específico?	Creo que los recursos didácticos digitales podrían integrarse eficazmente en nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la creación de un centro de recursos digitales offline que los estudiantes puedan utilizar. Por ejemplo, una biblioteca digital en dispositivos que no requieran conexión a internet para acceder a libros electrónicos, enciclopedias y ejercicios interactivos de Lengua y Literatura. Esto permitiría una integración más sistemática de la tecnología en nuestro currículo y proporcionaría a los estudiantes herramientas adicionales para su aprendizaje.
¿Cuál es su opinión sobre la importancia del uso de aplicativos web en el proceso de enseñanza-aprendizaje? ¿Cree que su uso contribuye significativamente al desarrollo de competencias digitales en los estudiantes?	Considero que el uso de aplicativos web en el proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental para el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes, especialmente en un mundo cada vez más tecnológico. Aunque nuestra realidad actual limita significativamente el acceso a estas tecnologías, reconozco su potencial para transformar la educación, haciéndola más interactiva, accesible y adaptada a las necesidades del siglo XXI. El desafío para nosotros es encontrar maneras creativas de superar las barreras existentes para aprovechar estos recursos en beneficio de nuestros estudiantes.