



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN ENTORNOS DIGITALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN
PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

TEMA

**AULA VIRTUAL DE LENGUA Y LITERATURA EN MOODLE PARA EL DESARROLLO DE LA
COMPETENCIA DIGITAL EN ESTUDIANTES DE 8VO AÑO**

Autoras:

Mishell Dayanna Loor Paredes

Mery Solid Salazar Jaramillo

Tutora:

PhD. Leticia Guillot Mustelier

ECUADOR- QUITO

2025



DEDICATORIA

Dedico esta tesis a Dios, por ser mi fuente de fortaleza e inspiración en cada etapa de este camino. A mis padres y familiares, por su amor incondicional, su apoyo constante y su confianza, incluso en los momentos más difíciles. A la PhD. Leticia Guillot Mustelier, mi tutora, por su guía generosa, su paciencia y por haber acompañado este proceso con compromiso y dedicación. A mis docentes, por cada enseñanza compartida, y a mis amigos, por su aliento y compañía en este recorrido. A todos quienes, de una u otra forma, hicieron posible este logro, con todo mi corazón, gracias.

Mery Solid Salazar Jaramillo

Dedico este logro, en primer lugar, a Dios, por ser mi guía y fortaleza en cada paso. A mis hijos, por ser mi mayor inspiración y acompañarme con amor en cada momento; deseo que este logro sea para ustedes un ejemplo de que no hay imposibles en la vida, que crean siempre en sí mismos y recuerden que todo se puede alcanzar con esfuerzo y determinación. A mis padres, hermanas y esposo por creer siempre en mí.

Mishell Dayanna Loor Paredes



AGRADECIMIENTO

La culminación de esta tesis no habría sido posible sin el apoyo y la guía de muchas personas a quienes deseo expresar mis más sinceros agradecimientos. En primer lugar, a Dios, fuente de fortaleza e inspiración constante en cada etapa de este camino. A mis padres y familiares, por su amor incondicional, su apoyo constante y su confianza, aún en los momentos más desafiantes. De manera muy especial, a nuestra gratitud a nuestra tutora, la PhD. Leticia Guillot Mustelier, por su invaluable acompañamiento, dedicación, paciencia y su orientación experta a lo largo de todo el proceso de investigación. Su compromiso y su pasión por la enseñanza han sido una fuente de motivación constante. A todos los docentes, gracias por los conocimientos impartidos y por su aporte a nuestra formación académica y personal. También agradezco a nuestros amigos, quienes, con su apoyo, sus palabras de aliento y su compañía hicieron más llevadero este recorrido. Finalmente, gracias a todos los que, de una u otra manera, contribuyeron a que hoy este logro sea posible.

Mery Solid Salazar Jaramillo

Primero, gracias a Dios, porque sin Él nada de esto habría sido posible. Ha sido mi guía, mi fuerza y mi refugio en cada paso de este camino. A mis hijos, que son mi mayor motivación y los verdaderos testigos de cada esfuerzo. Este logro no es solo mío, es de ustedes también, porque han estado conmigo en cada desvelo, en cada momento difícil y en cada pequeña victoria. A mis padres y hermanas, que nunca dejaron de confiar en mí. Su fe en mis capacidades ha sido un empujón constante para no rendirme.

Y a mi esposo, gracias infinitas. Has sido mi motor, mi apoyo incondicional y la voz que me recuerda todo lo que soy capaz de lograr. Gracias por creer en mí, incluso en los días en que yo dudaba. Finalmente, gracias tutora por su confianza, por acompañarnos en este proceso y guiarnos con paciencia.

Hoy celebro este logro con humildad y mucha gratitud en el corazón.

Mishell Dayanna Loor Paredes



RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo diseñar un aula virtual de Lengua y Literatura, en la plataforma Moodle, para el desarrollo de la competencia digital en los estudiantes de 8vo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Alfredo Cisneros” durante el periodo lectivo 2024-2025. Se asume como fundamentos teóricos la necesidad de utilizar herramientas tecnológicas en el ámbito educativo que promuevan el aprendizaje dinámico e interactivo, así como el desarrollo de la competencia digital que prepare a los estudiantes para las exigencias del mundo actual. Se utilizó un enfoque mixto, donde se combina lo cuantitativo y cualitativo. Se aplicaron métodos del nivel teórico, empírico y estadístico-matemáticos tales como: Análisis-Síntesis, Inductivo-Deductivo, Sistémico Estructural, Revisión Documental, Observación, Encuesta, el Criterio de Especialistas y la Estadística Descriptiva, a partir de los cuales se penetró en la esencia del fenómeno que se investiga, se recopiló y procesó la información, representándola a partir de gráficos y tablas. Se trabaja con una muestra de 20 estudiantes de octavo año, seleccionada a partir del muestro simple aleatorio, a los cuales se les aplicaron encuestas y entrevistas para diagnosticar la problemática que se estudia. Como aporte científico se ofrece un aula virtual de Lengua y Literatura para el desarrollo de la competencia digital, específicamente en las áreas de Información y Alfabetización digital, así como en la de Comunicación y Colaboración. Dicho aporte fue valorado a partir del criterio de especialistas, quienes refieren su factibilidad y potencialidades para el logro del objetivo de la investigación.

Palabras clave: Aula virtual, Competencia digital, Desarrollo de la competencia digital, Enseñanza-Aprendizaje, Lengua y Literatura.

ABSTRACT

The objective of this research is to design a virtual Language and Literature classroom on the Moodle platform to foster the development of digital competence in eighth-grade students at the "Alfredo Cisneros" Educational Unit during the 2024–2025 school year. The theoretical foundation of the study is based on the need to use technological tools in the educational field to promote dynamic and interactive learning, as well as to develop digital competence that prepares students to meet the demands of the modern world. A mixed-method approach was used, combining both quantitative and qualitative techniques. Methods from theoretical, empirical, and statistical-mathematical levels were applied, including: Analysis–Synthesis, Inductive–Deductive reasoning, Structural Systemic method, Documentary Review, Observation, Survey, Expert Judgment, and Descriptive Statistics. These methods allowed for a deep understanding of the studied phenomenon, collection and processing of information, and its representation through graphs and tables. The study worked with a sample of 20 eighth-grade students selected through simple random sampling. Surveys and interviews were conducted to diagnose the issue under investigation. As a scientific contribution, a virtual Language and Literature classroom was developed to enhance digital competence, specifically in the areas of Information and Digital Literacy, as well as Communication and Collaboration. This contribution was evaluated by specialists, who affirmed its feasibility and potential for achieving the research objective.

Keywords: Virtual classroom, Digital competence, Development of digital competence, Teaching–Learning, Language and Literature.



ÍNDICE GENERAL

RESUMEN.....	I
ABSTRACT	II
ÍNDICE GENERAL.....	III
ÍNDICE DE TABLAS.....	V
ÍNDICE DE FIGURAS	VI
ÍNDICE DE ANEXOS	VII
INTRODUCCIÓN	1
Presentación y contextualización	1
Justificación del problema.....	1
Precisión del tema, (como acotación del problema y en relación con el proyecto y las líneas de investigación generales y específicas)	4
Objeto de la investigación.....	4
Objetivo general	4
Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar/ Dimensiones (independiente, dependiente y ajenas).	5
Objetivos específicos de la investigación.....	5
Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos).....	6
Declaración de la población y muestra.....	6
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.	6
Coherencia entre los elementos del diseño teórico – metodológico.	7
Descripción breve del contenido de los capítulos	7
CAPÍTULO I: FUNDAMENTOS TEÓRICOS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DESDE EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA LENGUA Y LITERATURA	9
1.1. Bases Normativas Legales	9
1.2. Referentes Teóricos Entorno al Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.....	10
1.3. Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Lengua y Literatura en el 8vo año.....	13
1.4. Referentes Teóricos para el Desarrollo de la Competencia Digital en Estudiantes	19



1.5.	Uso de la Plataforma Moodle Mil Aulas para el Desarrollo de la Competencia Digital en Estudiantes	23	
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO			30
2.1.	Conceptualización y Operacionalización de las Principales Categorías	30	
2.2.	Declaración y Justificación del Tipo de Investigación, el Enfoque y el Alcance	32	
2.3.	Métodos Empleados y sus Propósitos en el Contexto de la Elaboración de la Propuesta.....	33	
2.4.	Instrumentos Derivados de la Metodología Seleccionada.....	35	
2.5.	Población y Muestra.....	37	
2.6.	Proceder Metodológico General Seguido en el Proceso de Investigación.....	38	
2.7.	Análisis de los resultados del diagnóstico inicial.....	39	
CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL AULA VIRTUAL DE LENGUA Y LITERATURA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA			47
3.1.	Fundamentos Teóricos Relacionados con el Aula Virtual	47	
3.2.	Descripción del aula virtual de Lengua y Literatura para el desarrollo de la competencia digital en estudiantes de 8vo año.....	50	
3.3.	Valoración de la Factibilidad del Aula Virtual Diseñada	66	
CONCLUSIONES.....			70
RECOMENDACIONES			71
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS			72
ANEXOS.....			78



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Contenidos y destrezas por ejes de aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura para 8vo año de básica.	16
Tabla 2 Áreas claves de la competencia digital y sus estándares	20
Tabla 3: Operacionalización de las categorías.....	30
Tabla 4 Resultados obtenidos con la guía de observación	40
Tabla 5 Resultados obtenidos con el cuestionario a estudiantes en las preguntas 1, 2, 3 y 4	42
Tabla 6 Resultados obtenidos con el cuestionario a estudiantes en las preguntas 5 y 6	42

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Imagen de la interfaz de la plataforma moodle.....	24
Figura 2 Herramientas de la plataforma moodle.....	26
Figura 3 Mayores dificultades de los estudiantes obtenidos con la guía de observación	41
Figura 4 Mayores dificultades identificadas en los estudiantes de 8vo año.....	45
Figura 5 Elementos esenciales para facilitar el proceso de aprendizaje en un aula virtual.....	48
Figura 6 Estructura de los elementos de un aula virtual en la plataforma moodle	49
Figura 7 Estructura del aula virtual de lengua y literatura.....	51
Figura 8 Login ingreso a la plataforma	53
Figura 9 Página principal del curso de la plataforma mil aulas.	53
Figura 10 Estructura del curso de lengua y literatura.	54
Figura 11 Unidades didácticas que se muestran dentro del aula virtual de lengua y literatura.	55
Figura 12 Contenido del apartado de ortografía	56
Figura 13 Contenido del apartado de gramática.....	58
Figura 14 Contenido del apartado de redacción.....	60
Figura 15 Contenido del apartado de caligrafía.....	63
Figura 16 Resultados de las sesiones II y III de la encuesta aplicada en la segunda ronda a los especialistas.	69



ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1 Cuestionario a estudiantes	78
ANEXO 2 Guía de observación utilizada con los estudiantes de 8vo año	80
ANEXO 3 Cuestionario a los especialistas	81

INTRODUCCIÓN

Presentación y contextualización

Desde el ámbito internacional, muchas instituciones y organismos demuestran interés en la calidad educativa promoviendo la innovación. En tal sentido la Secretaría General Iberoamericana (SEGIB, 2010) menciona que los ministros de educación durante la XXIV Cumbre, lanzaron el programa de Metas Educativas 2021 hacia el desarrollo educativo en la región. De igual manera la (UNESCO, 2015) a partir del objetivo ODS 4 de su Agenda 2030, resalta la necesidad de una educación inclusiva y de calidad.

Para la UNESCO, la calidad no debe centrarse en el ingreso y la permanencia en las aulas, debe ir más allá, más bien “es la combinación de condiciones para la enseñanza aprendizaje y logros académicos de los alumnos” (2013, p.99).

Según Vaillant y Rodríguez (2015) a la tecnología se le atribuye un lugar clave para incentivar la mejora de la calidad de los aprendizajes, cuyas evidencias se acumulan en informes de organismos internacionales que reconocen el potencial de los recursos y dispositivos digitales para el progreso de los procesos de enseñanza.

Justificación del problema

Para la investigación se comparte la idea de reconocer que la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha transformado la educación al facilitar el acceso a recursos, promover la colaboración y permitir la personalización del aprendizaje. Las plataformas digitales se han vuelto esenciales, proporcionando un entorno donde los estudiantes pueden interactuar y acceder a contenidos en cualquier momento.

Sáiz et al., (2021) en sus investigaciones abordan el papel transformador de la tecnología en la educación, particularmente en el contexto de la pandemia de COVID-19, enfatizando su impacto en las metodologías de enseñanza y el compromiso estudiantil. Además, destacan que plataformas de aprendizaje como Moodle y enfoques innovadores como el aprendizaje invertido (flipped learning), el basado en proyectos en línea (online project-based learning, OPBL), mejoran significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos se asocian con mayores niveles de satisfacción estudiantil, aprendizaje profundo y el desarrollo autorregulado (self-regulated learning, SRL).

Por otra parte, en el estudio desarrollado por los investigadores anteriores, también se resalta que para personalizar las experiencias de aprendizaje y satisfacer diversas necesidades

educativas es necesario una formación integral en competencias digitales para educadores y estudiantes con el fin de aprovechar plenamente estos recursos y fomentar un entorno educativo más efectivo e inclusivo.

Para la investigación se reconoce que en el contexto post pandemia, es crucial consolidar estas experiencias y mejorar las infraestructuras tecnológicas para asegurar una educación inclusiva y de calidad, de ahí que la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OECD, 2020) en su informe analiza, cómo la pandemia aceleró la adopción de tecnologías en las aulas de todo el mundo y cómo estas herramientas pueden contribuir a mejorar la equidad y la inclusión en la educación.

En el marco legal ecuatoriano, a través de la Constitución de la República (2008) y la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales (2021), se apoya la integración de las TIC en el sistema educativo, así como desde el Acuerdo Ministerial No. 347 y otras resoluciones del Ministerio de Educación (2018), donde se establecen directrices para su implementación efectiva y equitativa.

En tal sentido desde el 2021, se lleva a cabo un currículum con énfasis en competencias, entre las que se significa la digital, cuyo desarrollo contribuya a la preparación de los estudiantes para adaptarse en los diferentes contextos y enfrentar los desafíos del siglo XXI, lo cual exige que el aprendizaje no solo sea desde el punto de vista académico, sino que su enfoque sea integral que los prepare para los retos del mundo contemporáneo.

Para la investigación se asume de Rodríguez (2021) que la competencia digital se define como: “Un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que permiten a las personas utilizar de manera responsable los dispositivos digitales, las aplicaciones y las redes de comunicación, facilitando su participación activa en el mundo digital y educativo” (p. 45).

De igual manera se comparte con EduLabs (2024) que el desarrollo de la competencia digital en estudiantes es crucial por varias razones:

Prepara a los estudiantes para el mercado laboral

Proporciona un aprendizaje continuo.

Promueve la participación ciudadana

Según el Marco de Competencia Digital (2017), desarrollado por la Unión Europea y adoptado por muchas instituciones educativas, la competencia digital se divide en varias áreas con sus



correspondientes estándares, entre las que se declaran: Información y Alfabetización Digital, Comunicación y Colaboración, Creación de Contenido Digital, Seguridad y Resolución de Problemas.

Para la presente investigación se abordan las áreas referidas a la Información y Alfabetización Digital, así como la de Comunicación y Colaboración, cuyos estándares específicos están orientados hacia la navegación, buscar, almacenar, recuperar y evaluar información, interacción mediante tecnología y compartir informaciones.

Dentro del currículo de Educación Básica Superior, específicamente en el área de Lengua y Literatura, se plantea como objetivo que los estudiantes utilicen las (TICs) para fortalecer sus procesos de aprendizaje. Esto incluye la investigación eficaz de información científica, la identificación y selección de fuentes confiables, y el uso de herramientas tecnológicas que favorezcan una adecuada divulgación del conocimiento Ministerio de Educación de Ecuador (2018).

El desarrollo de estas competencias digitales en los estudiantes es crucial en el mundo actual, ya que vivimos en una sociedad cada vez más interconectada y dependiente de una tecnología que evoluciona rápidamente y aquellos que lo logren estarán mejor preparados para adaptarse y aprender nuevas herramientas a lo largo de su vida y para resolver problemas de la vida fomentando la creatividad y la innovación lo se convierte en una prioridad.

Sin embargo, como resultado de la observación y otras técnicas empíricas, utilizadas por los investigadores, se identifica que los estudiantes de octavo año de Educación Básica presentan dificultades en el uso de las tecnologías con fines educativos, las mismas se evidencian al tener que realizar actividades de la asignatura Lengua y Literatura que demanden:

- Uso de herramientas de edición de texto.
- Búsqueda de información
- Almacenamiento de información
- Compartir información a partir de tareas orientadas
- Participación en foros y debates en línea.

La asignatura de Lengua y Literatura puede ser un medio eficaz para que los estudiantes desarrollen estas competencias digitales a partir de un entorno educativo. Mediante el uso de

aulas virtuales y herramientas interactivas en línea, se pueden promover actividades como la búsqueda de información, el análisis crítico de fuentes literarias y la colaboración en proyectos de escritura o debates.

Precisión del tema, (como acotación del problema y en relación con el proyecto y las líneas de investigación generales y específicas)

Para desarrollar las áreas de la competencia digital citadas anteriormente desde los objetivos de la asignatura de Lengua y Literatura, se plantea trabajar en el diseño de un aula virtual en la plataforma Moodle, que permita que los estudiantes de 8vo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Alfredo Cisneros”, puedan realizar las actividades propuestas en la asignatura.

Estas actividades no solo mejoran las habilidades de comunicación y alfabetización informacional, sino que también preparan a los estudiantes para participar de manera crítica y creativa en un entorno digital global. La competencia digital desde el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Lengua y Literatura permitirá mejorar su capacidad para resolver una variedad de situaciones diarias, fortaleciendo y afianzando la continuidad de sus aprendizajes.

A partir de los aspectos analizados se identifica como **problema científico** de la investigación: ¿Cómo contribuir a desarrollar la competencia digital en los estudiantes de 8vo año de Educación Básica, de la Unidad Educativa “Alfredo Cisneros” durante el periodo lectivo 2024 -2025?

Para la investigación se precisa como tema Aula Virtual de Lengua y Literatura en Moodle para el desarrollo de la competencia digital en estudiantes de 8vo año

Objeto de la investigación

Se identifica como objeto de investigación: El desarrollo de la competencia digital en los estudiantes de octavo año de Educación Básica mediante el uso de un aula virtual de Lengua y Literatura en la plataforma Moodle.

Objetivo general

Para el desarrollo de la investigación se propone como objetivo general: Diseñar un aula virtual de Lengua y Literatura, desde la plataforma Moodle, para el desarrollo de la competencia digital en los estudiantes de octavo año de Educación Básica del Colegio Alfredo Cisneros, durante el periodo lectivo 2024-2025.

Esto lleva a considerar las siguientes preguntas científicas:

1. ¿Qué fundamentos teóricos adoptar que sustenten, el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura, así como el desarrollo de la competencia digital desde dicho proceso, en los estudiantes de octavo año de Educación Básica?
2. ¿Cómo diagnosticar el nivel de desarrollo de la competencia digital de los estudiantes de octavo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Alfredo Cisneros”?
3. ¿Qué modelo utilizar para diseñar el aula virtual de Lengua y Literatura desde la plataforma Moodle, que contribuya al desarrollo de la competencia digital de los estudiantes de octavo año de Educación Básica?
4. ¿Qué instrumento utilizar para valorar la factibilidad del aula virtual?

Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar/ Dimensiones (independiente, dependiente y ajenas).

Como categorías de la investigación se identifican las siguientes:

- Desarrollo de la competencia digital
- Aula Virtual.

Objetivos específicos de la investigación.

Para el cumplimiento del objetivo general se determinan los siguientes objetivos específicos

Fundamentar teóricamente el desarrollo de la competencia digital en los estudiantes de Octavo año de Educación Básica, desde el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura.

- Diagnosticar el nivel de desarrollo de la competencia digital, que poseen los estudiantes de Octavo año de Educación Básica del Colegio Alfredo Cisneros.
- Diseñar el aula virtual de Lengua y Literatura en la plataforma Moodle, que contribuya al desarrollo de la competencia digital de los estudiantes de Octavo año de Educación Básica.
- Valorar la factibilidad del aula virtual de Lengua y Literatura.

Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos).

Para el desarrollo del trabajo de investigación se emplearon métodos del nivel teórico, empírico y estadístico-matemáticos.

Los métodos teóricos fueron esenciales para el análisis conceptual y la construcción del marco de referencia, permitiendo fundamentar la investigación en conocimientos previos. Fueron utilizados en la investigación los siguientes: Análisis-Síntesis, Inductivo-Deductivo, Sistémico estructural.

Los métodos empíricos permitieron la recopilación de datos concretos en relación con la problemática que se estudia, mediante los instrumentos, además son fundamentales para validar teorías. Se utilizaron: Revisión Documental, Observación, Encuesta y el Criterio de Especialistas.

Los métodos estadístico-matemáticos aportan rigor en el procesamiento de datos, facilitando análisis cuantitativos precisos, Se utilizó la Estadística Descriptiva, la cual permitió el procesamiento de la información obtenida a partir de los instrumentos para su posterior valoración y su representación en forma de tablas y gráficos.

Se utiliza un enfoque mixto al vincular datos cuantitativos y cualitativos para responder a la problemática que se aborda en la investigación permitiendo sintetizar los resultados para lograr una mejor comprensión.

Declaración de la población y muestra.

La investigación se desarrolla en la Unidad Educativa Fiscal “Alfredo Cisneros”, delimitándose como población a los 40 estudiantes de octavo año, de los cuales fueron seleccionados para el estudio una muestra de 20, con el muestreo no probabilística de tipo intencional.

La investigación, atendiendo a la fuente de información, se clasifica de Campo pues se aplica para comprender y resolver una problemática necesaria del contexto de actuación donde laboran las autoras del trabajo, como es el caso del desarrollo de la competencia digital en los estudiantes de octavo año, elemento necesario para contribuir a su preparación para su futuro personal y profesional.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

La presente investigación tiene como principal aporte: Diseñar un aula virtual de Lengua y Literatura, desde la plataforma Moodle, para el desarrollo de la competencia digital en los

estudiantes de 8vo año de Educación Básica del Colegio Alfredo Cisneros, durante el periodo lectivo 2024-2025.

El trabajo de investigación es de gran importancia porque ofrece una variante dinámica que permite desde el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, contribuir a que los estudiantes de octavo año adquieran las competencias digitales necesarias, en las áreas de Informatización y Comunicación, como aspecto elemental para insertarse de forma activa en los procesos sociales en que se incorpora, además les sirven de herramientas para gestionar conocimientos que el necesitará

Lo novedoso de la investigación reside en que se utiliza para resolver la problemática que se estudia la plataforma Moodle, que es una herramienta tecnológica gratuita y que los estudiantes podrán tener acceso libre a ella, convirtiéndose en una posibilidad para que puedan ejecutar las actividades de estudio independiente, que se orientan para el aula virtual, en los momentos que sean organizados por los propios estudiantes. Además, al permitir que el aprendizaje sea interactivo, se contribuye a que construyan sus conocimientos y que a su vez se conviertan en aprendizajes significativos. Desde esta plataforma Moodle, se puedan crear para la asignatura actividades educativas multimedia, contenidos de representación gráfica como mapas conceptuales, juegos interactivos, y mucho más, con la posibilidad de añadir imágenes, textos y sonidos para estimular la concentración y la atención de los alumnos e incluso de los profesores.

Coherencia entre los elementos del diseño teórico – metodológico.

La actualidad de la investigación se revela a partir de las exigencias que se establecen en los documentos normativos legales que direccionan procesos que se desarrollan en el país, con énfasis en los educativos, tales como: la Agenda Educativa Tecnológica de Ecuador (2018), en la que se plantea la incorporación de la tecnología en la educación, el Currículo (2021) por competencias, en el que se precisa la necesidad de desarrollar la competencia digital en los estudiantes.

El estudio se desarrolló siguiendo la estructura planteada por la Universidad Bolivariana del Ecuador en su Guía de Titulación, con la finalidad de que cumpla con todos los requerimientos necesarios para emitir un documento de calidad y comprensión para el lector.

Descripción breve del contenido de los capítulos

La presente investigación se estructura en tres capítulos que se detallan a continuación:



En el Capítulo I, se aportan los fundamentos teóricos referidos a las normativas legales, el proceso de enseñanza- aprendizaje de la Lengua y Literatura, el desarrollo de la competencia digital en estudiantes desde dicho proceso, así como el uso de plataforma Moodle Mil Aulas en el ámbito educativo.

En el Capítulo II, se hace referencia a la metodología seleccionada e implementada para el desarrollo de la investigación. Se fundamentan los métodos utilizados en la misma, se detallan las técnicas de recolección de datos, se precisa la población y muestra a utilizar en la investigación, concluyendo con una valoración de los resultados obtenidos con la aplicación de estas técnicas.

En el Capítulo III, se presentan los fundamentos teóricos que sustentan la propuesta, se describe el aula virtual de Lengua y Literatura para el desarrollo de la competencia digital en los estudiantes de 8vo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Alfredo Cisneros”, y se realiza una valoración de la factibilidad de la propuesta, con la ayuda del criterio de especialistas.

CAPÍTULO I: FUNDAMENTOS TEÓRICOS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DESDE EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA LENGUA Y LITERATURA

En este capítulo se presenta las bases normativas y legales que justifican la necesidad de la investigación, además se exponen los principales fundamentos teóricos que se asumen en relación con las categorías de proceso de enseñanza aprendizaje, particularizando en el de la Lengua y Literatura, competencia digital en estudiantes, desarrollo de dicha competencia, así como el uso de la plataforma Moodle en este proceso.

1.1. Bases Normativas Legales

Para el desarrollo del trabajo se lleva a cabo la revisión de documentos normativos y legales donde se establecen artículos y exigencias a tener en cuenta en el ámbito educativo, los cuales permiten fundamentar la necesidad de la investigación.

Entre estos se encuentran la Constitución de la República del Ecuador (2008), la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011), las Normas Internacionales de la UNESCO (2011), el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2012), el Acuerdo Ministerial No. MINEDUC-ME-2021-00023-A (2021), la Agenda Educativa Digital (2018) y la Ley de Protección de Datos Personales (2021).

En la **Constitución de la República del Ecuador (2008)**, los artículos 27 y 28 establecen que el acceso a la educación incluirá el uso de tecnologías para el aprendizaje, garantizando el derecho a una educación de calidad que integre herramientas tecnológicas.

Por su parte, la **Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011)** indica en su artículo 21 que el Estado garantiza el uso de tecnologías en los procesos educativos. Además, en su **Reglamento General (2012)**, el artículo 131 establece el uso de plataformas digitales como Moodle para fortalecer los procesos de enseñanza. Asimismo, el **Acuerdo Ministerial No. MINEDUC-ME-2021-00023-A (2021)** incluye el desarrollo de competencias digitales como una prioridad en el currículo educativo.

Desde la **Agenda Educativa Digital (2018)**, se promueve el uso de plataformas tecnológicas para mejorar la calidad educativa, con un enfoque en competencias digitales. En la misma línea, las Normas Internacionales de la **UNESCO (2011)** establecen marcos para el uso de las TIC en la educación, recomendando la integración de plataformas como Moodle.

Profundizar en la Ley de Protección de Datos Personales(2021) permitió conocer que desde esta se garantiza la seguridad de los datos en entornos virtuales educativos, asegurando la privacidad y protección de la información de los estudiantes y docentes.

Finalmente, el estudio de documentos académicos permitió identificar que en la educación se lleva a cabo un currículo, desde el 2021, con énfasis en competencias comunicacionales, digitales, matemáticas y socioemocionales. Fundamento legal importante, para la investigación al considerarse indispensable enfocarse en el desarrollo de la competencia digital para facilitar el uso responsable de los dispositivos digitales y de las aplicaciones tecnológicas de la comunicación, de forma que los estudiantes puedan acceder a la información y gestionar sus conocimientos para realizar las tareas que se les orientan, para ser evaluados a partir de su desempeño.

De manera general tener en cuenta lo establecido en los documentos normativos y legales explicados en el epígrafe, permiten que la investigación se ajuste a las leyes y regulaciones vigentes lo cual asegura legitimidad, credibilidad y facilita que las propuestas que se ofrezcan se contextualicen a las exigencias estatales y mundiales.

A partir de lo establecido en dichos documentos, se infiere que es una exigencia para la asignatura de Lengua y Literatura el uso de herramientas tecnológicas que ayuden a la calidad de la educación y que a su vez proporcione el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes de forma que los prepare para las exigencias sociales.

1.2. Referentes Teóricos Entorno al Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

Según Morales e Higuera (2017), definen el proceso de enseñanza aprendizaje como una interacción dinámica y reflexiva entre docentes y estudiantes, orientada a la construcción de aprendizajes significativos en contextos enriquecidos y diversos.

Por otra parte, Martínez, M. (2008) destacan que el proceso de enseñanza aprendizaje debe adaptarse a las necesidades cambiantes de la sociedad, integrando tecnologías emergentes y metodologías activas para fomentar la inclusión y el aprendizaje personalizado.

Para la investigación se comparten las definiciones abordadas por los autores mencionados pues las mismas en su integración permiten comprender que el proceso de enseñanza aprendizaje debe proyectarse en función de contribuir con la formación del ciudadano que le permita enfrentar las exigencias sociales en correspondencia con los desafíos mundiales, para lo cual necesitará conocimientos de cómo gestionar sus aprendizajes para resolver las problemáticas de su contexto de actuación.

Los fundamentos teóricos actuales sobre el proceso de enseñanza aprendizaje se basan en diversas corrientes pedagógicas y enfoques interdisciplinarios que han evolucionado para adaptarse a las necesidades educativas contemporáneas. Entre ellas se asumen para la investigación las siguientes:

- **Enfoque constructivista y sociocultural:** Basado en teorías como las de Vygotsky (1978) (Zona de Desarrollo Próximo) y Bruner (1966) (andamiaje), donde se enfatiza que el aprendizaje es un proceso activo de construcción de conocimiento mediado por interacciones sociales y herramientas culturales (Coll C. , 2020). De igual manera, el aprendizaje significativo (Ausubel, 1968) se refiere a la vinculación de nuevos conocimientos con experiencias previas.
- **Rol activo del estudiante:** El estudiante es un agente autónomo que participa en su formación mediante la resolución de problemas, con un pensamiento crítico y metacognitivo (autorregulación del aprendizaje) y a través de la colaboración, promoviendo un aprendizaje cooperativo y comunidades de práctica.
- **Enseñanza como guía contextualizada:** El docente actúa como facilitador, diseñando entornos de aprendizaje que integren tecnologías digitales (blended learning, gamificación), se considere la diversidad cultural y las necesidades individuales, y se fomente la indagación mediante métodos como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).
- **Evaluación formativa y feedback:** Procesos continuos de retroalimentación para ajustar estrategias pedagógicas (Hattie, 2012), así como el uso de rúbricas y portafolios para evaluar competencias, no solo contenidos.
- **Integración de tecnología a partir del Conectivismo:** Según Siemens (2004), se promueve el aprendizaje en redes y entornos digitales, y herramientas como la inteligencia artificial (IA), realidad aumentada y plataformas interactivas personalizan las experiencias de aprendizaje.

El análisis de trabajos científicos permitió a las autoras reconocer que otros investigadores han profundizado en el abordaje del proceso de aprendizaje, y que se basan en las corrientes para sus teorías. Entre estos pudieran citarse: Larmer et al. (2015), Zimmerman y Schunk (2015), Durlak et al. (2015), Lave y Wenger (2015), Deterding et al. (2015), Florian y Spratt (2016),

Johnson et al. (2016), Leal-Rodríguez y Albort-Morant (2016), Bergman y Sams (2016), y Harasim (2017).

Según Leal y Albort (2016) sostienen que el aprendizaje debe centrarse en el desarrollo de competencias específicas. Por su parte, Larmer et al. (2015) refieren el logro del aprendizaje a través de proyectos reales y significativos, en los que se fomenten habilidades como la resolución de problemas y la colaboración, fundamentales en entornos digitales.

Según Lave y Wenger (2015), el aprendizaje es más efectivo cuando está contextualizado en situaciones reales. Johnson et al. (2016) mencionan que el aprendizaje personalizado utiliza tecnologías digitales como Moodle para adaptar el contenido a las necesidades individuales de los estudiantes, permitiendo un desarrollo más eficaz de competencias digitales en Lengua y Literatura.

Bergman y Sams (2016) sugieren que los estudiantes revisen el material de forma independiente antes de las sesiones de clase, utilizando el tiempo presencial para actividades más interactivas.

También se mencionan otros referentes teóricos fundamentales para comprender las dinámicas en el aula, el rol del docente, las estrategias pedagógicas y cómo los estudiantes interactúan con el contenido educativo. Entre estos tenemos: el aprendizaje autorregulado, socioemocional, la gamificación en el aprendizaje y la teoría del aprendizaje colaborativo en línea.

Schunk (2015) destacan la importancia del control personal en el aprendizaje, donde los estudiantes planifican, supervisan y evalúan su propio proceso de aprendizaje. Las plataformas virtuales como Moodle facilitan este tipo de aprendizaje mediante herramientas de seguimiento y autoevaluación.

Durlak, et al., (2015) subrayan la integración de habilidades socioemocionales en el proceso educativo, esenciales para un aprendizaje integral. Las aulas virtuales pueden incorporar actividades que promuevan el desarrollo socioemocional.

Deterding et al. (2015) señalan la gamificación como el uso de elementos de juego en contextos educativos para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Moodle permite la implementación de estrategias de gamificación a través de cuestionarios, medallas y retos.

Harasim (2017) enfatiza el papel de la interacción social en el aprendizaje. Moodle soporta esta teoría mediante foros, wikis y otras herramientas que facilitan la colaboración entre estudiantes.

En esta investigación se asume la Teoría del Aprendizaje Inclusivo de Florian y Spratt (2016), porque abordan la importancia de diseñar ambientes de aprendizaje que sean accesibles para todos los estudiantes, promoviendo la equidad y la inclusión. De igual manera, se consideran los aportes de Zimmerman y Schunk (2015), quienes destacan la importancia del control personal en el aprendizaje, ya que los estudiantes podrán observar, planificar, supervisar y evaluar su propio conocimiento. Así se promoverá su autoconocimiento, y, por medio de la plataforma Moodle, se permitirá adaptar estos contenidos a las necesidades específicas de cada estudiante, facilitando el aprendizaje mediante herramientas de seguimiento y autoevaluación.

1.3. Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Lengua y Literatura en el 8vo año

En el epígrafe serán abordados en primer lugar, los fundamentos que se asumen en relación con el proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura, luego se desarrolla una caracterización de la asignatura para el octavo año.

El proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura ha sido abordado por varios investigadores, entre los cuales se citan a: Pérez y López (2018), Molina (2019), García (2020), Rodríguez y Fernández (2021), y Ramírez (2022), García (2024).

En la investigación se comparten los criterios ofrecidos por García Fernández, M.G. (2024) en su artículo titulado "Didáctica de la Lengua y la Literatura. Perspectivas actuales de la enseñanza del español", donde refiere que la enseñanza de la asignatura se encuentra en un momento de evolución continuo, influenciado por los avances en la lingüística, la pedagogía y las tecnologías, donde a su vez ofrecen nuevas perspectivas que permiten obtener impacto en las prácticas en el aula y los métodos de enseñanza.

Cabe destacar que dicha autora plantea, además, que como tema central muy discutido a nivel mundial se encuentra, la importancia de desarrollar competencias en los estudiantes más allá de la mera transmisión de conocimientos gramaticales, elementos estos muy importante pues la enseñanza debe adaptarse a las necesidades contemporáneas de s estudiantes y las innovaciones pedagógicas.

Según Molina-Natera (2019), "la enseñanza de la escritura y la lectura debe estar contextualizada en prácticas sociales significativas, promoviendo la interacción y el aprendizaje colaborativo" (p. 45). Este fundamento es de gran importancia para la investigación pues se destaca el papel de la interacción social en el aprendizaje, donde el lenguaje actúa como herramienta mediadora en la construcción del conocimiento. Los argumentos que se ofrecen desde las perspectivas de este

autor se alinean con la Teoría sociocultural de Vygotsky (1930): La teoría sociocultural sigue siendo una base fundamental en la enseñanza de la Lengua y Literatura.

Por otro lado, Pérez y López (2018) afirman que "la enseñanza basada en proyectos y la integración de tecnologías digitales en el aula favorecen el desarrollo de competencias comunicativas" (p. 102). Fundamento muy atinado con la teoría del constructivismo, donde se al concebir una enseñanza que potencie el aprendizaje activo y reflexivo donde los estudiantes construyan su conocimiento a partir de sus experiencias previas.

García (2020) menciona que "la didáctica comunicativa en el aula permite desarrollar habilidades discursivas, promoviendo la comprensión y producción de textos auténticos" (p. 77).

Enfoque comunicativo considera la lengua como un medio de interacción social, que, en la enseñanza de la literatura, promueve la interpretación crítica y el análisis de textos en función de su contexto histórico y cultural. Enfoque basado en competencias: En los últimos años, los sistemas educativos han adoptado este enfoque, que busca que los estudiantes desarrollen habilidades prácticas aplicables a su entorno.

Rodríguez y Fernández (2021) afirman que "la enseñanza de la Lengua y Literatura debe enfocarse en el desarrollo de competencias lingüísticas y literarias que permitan a los estudiantes desenvolverse en distintos ámbitos comunicativos" (p. 150).

Neuroeducación: Los avances en neurociencia han permitido comprender mejor los procesos de aprendizaje del lenguaje. La neuroeducación sugiere que la enseñanza de la Lengua y Literatura debe adaptarse a los mecanismos cognitivos del cerebro para optimizar la retención y comprensión. Ramírez (2022) sostiene que "el uso de estrategias multisensoriales y metodologías activas mejora la adquisición del lenguaje y la motivación de los estudiantes" (p. 88).

Para la presente investigación, el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura se sustenta en diversas teorías que han evolucionado en los últimos años, abordando tanto el desarrollo cognitivo como el contexto social y comunicativo en el que los estudiantes adquieren habilidades lingüísticas.

Las teorías del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura han evolucionado para responder a las necesidades actuales de los estudiantes. Por ello, en esta investigación se asume la integración de enfoques socioculturales, comunicativos y neuro educativos, lo cual

permite una enseñanza más efectiva y significativa, preparando a los estudiantes para el uso competente del lenguaje en diversos contextos.

El proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura constituye un componente esencial del currículo escolar, ya que contribuye de manera significativa al desarrollo de competencias comunicativas, cognitivas y críticas en los estudiantes. Esta asignatura no solo se limita al dominio de la lectura y la escritura, sino que promueve habilidades superiores como la comprensión de textos, la argumentación, la creatividad literaria y el análisis discursivo.

Desde el enfoque por competencias, el aprendizaje de la Lengua y Literatura busca formar estudiantes capaces de aplicar sus conocimientos lingüísticos y literarios en situaciones reales, tanto dentro como fuera del ámbito académico. En este sentido, se valora el uso funcional de la lengua para expresar ideas, interactuar socialmente, acceder a la información y participar activamente en el entorno cultural y digital.

La enseñanza de la Lengua y Literatura se apoya en métodos activos que fomentan la participación del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. Entre estos enfoques destacan el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo y el uso de estrategias de comprensión lectora que desarrollan el pensamiento crítico y reflexivo. Además, el uso de recursos tecnológicos y digitales ha ampliado las posibilidades didácticas, facilitando el acceso a una variedad de textos y promoviendo entornos interactivos y motivadores.

En el contexto ecuatoriano, el currículo nacional para la Educación Básica Superior establece como uno de los objetivos del área de Lengua y Literatura, el uso adecuado de herramientas tecnológicas para fortalecer los procesos de aprendizaje, lo que implica una integración transversal de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza de esta materia (Ministerio de Educación, 2018).

Así, el área de Lengua y Literatura no solo debe concebirse como transmisora de contenidos lingüísticos, sino como una plataforma para el desarrollo integral del estudiante, favoreciendo la formación de ciudadanos críticos, creativos y comunicativos, preparados para interactuar de manera efectiva en una sociedad digital.

Caracterización de la asignatura en el octavo año

En el currículo del nivel, para la asignatura de Lengua y Literatura que se imparte en el octavo año, se establece como eje de aprendizaje los contenidos y destrezas con criterios de desempeño a lograr a lo largo del año. Estos se presentan a continuación en la Tabla 1.

Tabla 1

Contenidos y destrezas por ejes de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura para 8vo año de básica.

Ejes de Aprendizaje	Contenido	Destrezas con criterios de Desempeño (Código Curricular)
Comprensión y expresión oral	Estrategias de escucha activa y comprensión oral	- Escuchar y analizar distintos tipos de discurso oral, identificando la intención comunicativa. (L.8.1.1.)
	Exposición oral y argumentación	- Expresar opiniones con claridad y coherencia en diferentes contextos. (L.8.1.2.)
Lectura	Estrategias de comprensión lectora: inferencia, resumen y análisis.	- Identificar ideas principales y secundarias en textos narrativos e informativos. (L.8.2.1.)
	Géneros literarios: cuento, fábula y mito.	- Analizar las características de los diferentes géneros literarios. (L.8.2.2.)
Escritura	Redacción de textos narrativos, argumentativos y descriptivos.	- Producir textos narrativos con estructura coherente y cohesión. (L.8.3.1.)
	Uso adecuado de reglas ortográficas y gramaticales.	- Aplicar normas ortográficas en la escritura de textos formales. (L.8.3.2.)
Literatura	Elementos de la narración: personajes, trama, espacio y tiempo.	- Identificar y analizar los elementos estructurales de textos narrativos. (L.8.4.1.)
Reflexión sobre la lengua	Uso de sustantivos, adjetivos, verbos y conectores.	- Reconocer y aplicar el uso de distintas categorías gramaticales en la producción de textos. (L.8.5.1.)

Para el desarrollo de estos contenidos, así como de las destrezas que se ilustran en la tabla el (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016) para la Educación General Básica, recomienda

utilizar los siguientes recursos en la asignatura de Lengua y Literatura en el octavo año de educación básica:

- **Texto para estudiantes:** Este material es propiedad de la institución educativa y se utiliza para concretar la actualización curricular en el aula. Su objetivo es apoyar a los estudiantes en los procesos de reflexión sobre la lengua y en el desarrollo sistemático de las cuatro macro destrezas comunicativas: hablar, escuchar, leer y escribir.
- **Guía didáctica para docentes:** Esta guía orienta a los maestros en la metodología de aplicación del currículo y en la utilización del texto para estudiantes. Proporciona estrategias pedagógicas y recursos adicionales para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Antología literaria:** Una colección de textos literarios vinculados a la asignatura de Literatura, que permite a los estudiantes explorar diferentes géneros y autores, fomentando la comprensión y apreciación literaria.

Recursos educativos:

- **Textos escolares:** Materiales educativos que complementan el aprendizaje en diversas áreas, incluyendo Lengua y Literatura. Estos textos están diseñados para apoyar el desarrollo de competencias lingüísticas y literarias en los estudiantes.

En la actualidad, los recursos que los docentes utilizan para desarrollar las destrezas en la asignatura de Lengua y Literatura en 8vo año pueden variar según el contexto, la infraestructura y las características de la escuela. Sin embargo, algunos de los recursos más comunes y efectivos que se utilizan incluyen:

1. **Libros de texto y antologías:** Aunque el currículo recomienda ciertos textos, en la práctica los profesores a menudo complementan estos con libros de texto adicionales, antologías literarias y textos complementarios, tanto clásicos como contemporáneos. Estos recursos permiten a los estudiantes tener acceso a una mayor variedad de géneros literarios y estilos de escritura.
2. **Material multimedia:** Muchos profesores recurren a recursos digitales como videos, documentales, podcasts y películas basadas en obras literarias. Estos recursos ayudan a contextualizar y hacer más comprensibles los textos, promoviendo un aprendizaje más dinámico y visual.

3. **Plataformas digitales y recursos en línea:** Con el avance de la tecnología, los profesores en Ecuador, especialmente en zonas urbanas, utilizan plataformas de aprendizaje como Moodle, Google Classroom y recursos en línea como Wikipedia, diccionarios electrónicos y bancos de ejercicios. Esto les permite hacer tareas interactivas, foros de discusión y tareas colaborativas que enriquecen el proceso de enseñanza.
4. **Bibliotecas escolares:** En muchas instituciones educativas, las bibliotecas son recursos claves. Estas bibliotecas no solo cuentan con libros literarios, sino también con diccionarios, enciclopedias y materiales relacionados con la cultura y la lengua. Los docentes suelen organizar actividades como visitas a la biblioteca, lecturas guiadas y discusiones en grupo.
5. **Recursos impresos adicionales:** Algunos docentes también utilizan recursos adicionales como fichas de trabajo, cuadernos de actividades y hojas de ejercicios diseñadas específicamente para practicar las destrezas lingüísticas. Estas actividades permiten reforzar los aprendizajes y adaptarlos a las necesidades del grupo.
6. **Juegos educativos y actividades creativas:** En muchas aulas se utilizan juegos como crucigramas, sopas de letras, dramatizaciones y representaciones teatrales para que los estudiantes interactúen con los textos de manera lúdica. Estas actividades fomentan la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, y la creatividad de los estudiantes.
7. **Trabajo colaborativo:** El uso de métodos como los grupos de discusión, análisis en parejas o en grupos pequeños, y proyectos de escritura colaborativa también son recursos comunes. Estos enfoques favorecen el aprendizaje cooperativo y permiten a los estudiantes compartir ideas y mejorar su comprensión de los textos.
8. **Evaluaciones orales y presentaciones:** Los docentes utilizan presentaciones orales y exposiciones como recursos para desarrollar las destrezas orales de los estudiantes. A través de estas evaluaciones, los alumnos tienen la oportunidad de practicar la expresión verbal, la argumentación y el análisis crítico de textos.

A partir del análisis del currículo, donde se declaran las destrezas y los tipos de recursos a utilizar para el proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura, se observa que no se tiene en cuenta cómo desde dicho proceso, se puede contribuir al desarrollo de las competencias digitales que se indican para el nivel como exigencia para la educación del estudiante, convirtiéndose en una necesidad para ser abordado desde el punto de vista científico.

1.4. Referentes Teóricos para el Desarrollo de la Competencia Digital en Estudiantes

La revisión bibliográfica en torno al tema de las competencias permite apuntar que existen diversas posiciones teóricas en relación a ella. Sin embargo, para la investigación se comparte la aportada por López (2016) quien ofrece una aproximación integradora al definirla como “una actuación integral capaz de articular, activar, integrar, sintetizar, movilizar y combinar los saberes (conocer, hacer, y ser) con sus diferentes atributos” (p.316).

Según Philippe(2009), la competencia es "la capacidad de movilizar varios recursos cognitivos para enfrentar un tipo de situación". Es decir, no solo implica conocimientos, sino también habilidades y actitudes aplicadas en diferentes contextos.

Estos autores enfatizan en el carácter multidimensional y la importancia de que la competencia sea integrada en el proceso educativo para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje, aspecto que es compartido por las autoras de la investigación, pues los perfiles de salidas de los estudiantes de los niveles educativo se proyectan en función de garantizar la formación de la nueva generación con preparación para enfrentar los problemas sociales. Estos investigadores reconocen, además, que la competencia tiene como componentes los: conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

Dentro del contexto educativo una de las competencias que debe desarrollarse es la digital, la cual ha sido abordada por varios investigadores.

Según Ferrari (2013) la competencia digital es un conjunto de habilidades que debe desarrollarse en el uso de la tecnología mediante el cual se optimizan acciones activas de manera efectiva. Este modelo destaca la importancia de la alfabetización digital y la integración de las TIC en el proceso de aprendizaje.

Sin embargo, en opinión de las autoras del trabajo la definición ofrecida por el autor mencionado queda un poco restringida al considerar solamente el conjunto de habilidades, pues teniendo en cuenta la definición asumida de competencia, así como sus componentes, esta debe integrar además de las habilidades, los conocimientos, valores y actitudes.

Por su parte César (2007) argumenta que ser competente implica que el estudiante debe ser capaz de utilizar los conocimientos relevantes para afrontar situaciones que la realidad demanda. Esto implica combinar habilidades prácticas y cognitivas, conocimientos factuales y conceptuales, motivación, valores, actitudes, emociones, etc. Atendiendo a la posición teórica de las investigadoras, se coincide más con los criterios de este autor.

El Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF, 2017) identifica varias áreas clave de la competencia digital, las cuales se ilustran con sus correspondientes estándares en la siguiente Tabla 2.

Tabla 2

Áreas claves de la competencia digital y sus estándares

Áreas Claves de la Competencia Digital	Estándares
1. Alfabetización informacional y mediática	- Buscar, filtrar y gestionar información de manera efectiva. - Evaluar la credibilidad y confiabilidad de las fuentes digitales. - Organizar y almacenar información de manera estructurada.
2. Comunicación y colaboración	- Interactuar y compartir información a través de medios digitales. - Respetar normas de convivencia y comunicación en entornos digitales. - Participar de manera segura en comunidades y redes digitales.
3. Creación de contenido digital	- Generar y modificar contenido en distintos formatos (texto, imágenes, videos, etc.). - Aplicar principios de derechos de autor y licencias digitales. - Integrar diferentes formatos para una comunicación efectiva.
4. Seguridad digital	- Gestionar la privacidad y la seguridad en línea. - Identificar y prevenir riesgos digitales como el ciberacoso y el phishing. - Promover el bienestar digital y un uso equilibrado de la tecnología.
5. Resolución de problemas digitales	- Solucionar problemas técnicos básicos en dispositivos y software. - Adaptarse a nuevos desarrollos tecnológicos. - Aplicar herramientas digitales para resolver problemas en distintos contextos.

El análisis de estos elementos que se ilustran en la tabla, permite comprender que para la investigación que se realiza, donde las áreas de la competencia digital a incursionar son las dos primeras, los estándares se convierten en líneas didácticas que desde el proceso de enseñanza de las asignaturas se deben potenciar para alcanzar el desarrollo de dicha competencia.

Haciendo un análisis en término de resultados científicos con los estudiantes, se encontró que Navarro (2019) realizó un estudio sobre la competencia digital de estudiantes universitarios en Latinoamérica, encontrando diferencias significativas entre países. Por ejemplo, Ecuador

presentó puntuaciones más bajas en alfabetización informacional, tecnológica, multimedia y comunicativa en comparación con Chile y Colombia.

En la investigación, las teorías y modelos desarrollados enfatizan la importancia de una formación integral en competencias digitales, abarcando desde la alfabetización informacional hasta la creación de contenidos y la seguridad en entornos digitales, porque estas competencias son esenciales para que los estudiantes puedan desenvolverse eficazmente en la sociedad del conocimiento actual.

La categoría desarrollo de la competencia digital ha sido abordada por varios investigadores, entre ellos: Alvarado (2019), Guerrero y Franco (2023), Ramos Trujillo et al. (2024), Sánchez (2021), Edulabs (2024), etc.

Según EduLabs (2024) el desarrollo de la competencia digital en estudiantes no es una opción, sino una necesidad en la educación moderna. Prepararlos requiere un enfoque integrado y continuo que involucre a docentes, estudiantes y comunidad. Refiere, además, que este asegurará que las futuras generaciones puedan enfrentar los desafíos y aprovechar al máximo las oportunidades y bondades que les ofrece la era digital.

EduLabs (2024), también aborda, en relación con la temática, que la competencia digital se ha convertido en algo esencial para los estudiantes. No se trata de manejar los dispositivos electrónicos, sino de desarrollar un conjunto de habilidades, conocimientos y valores que les permitan integrarse y prosperar en la sociedad actual y futura.

En su artículo, hacen alusión a que una de las estrategias para desarrollar la competencia digital en el aula es la integración curricular, es decir concebirlas como parte del currículo. Sin embargo, plantea que no se trata de tener una asignatura de informática, sino que hay que incorporar el uso de la tecnología digitales en todas las materias, que las aulas deben convertirse en espacios que promueven la experimentación y el uso de tecnologías que vaya desde los dispositivos móviles hasta la implementación de plataformas de aprendizaje en línea.

Para las investigadoras se considera que los elementos que expone Edulabs (2024), se convierten en referentes de excesiva importancia para el trabajo científico que se desarrolla, además de reconocer que el conocimiento de ellos ayuda a que en las educaciones se comprenda lo que se quiere lograr cuando se establece un currículo priorizado por competencias en las que la digital está presente.

La UNESCO (2015), en su Agenda 2030 a través del Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 4, enfatiza que una educación de calidad debe incluir el acceso equitativo a tecnologías y el desarrollo de competencias digitales como medio para garantizar una enseñanza inclusiva y significativa.

La incorporación de estas competencias en los procesos de enseñanza-aprendizaje representa un cambio de paradigma, que implica no solo actualizar los recursos tecnológicos disponibles en las instituciones educativas, sino también transformar las metodologías pedagógicas y formar al personal docente en el uso didáctico de la tecnología.

En conclusión, la competencia digital es una condición imprescindible para garantizar la calidad, equidad y relevancia de la educación en la actualidad, y debe ser integrada de forma transversal en todas las áreas del conocimiento, especialmente en aquellas como Lengua y Literatura, que ofrecen un terreno fértil para su desarrollo desde la lectura crítica, la escritura creativa y la interacción en entornos digitales.

En la búsqueda bibliográfica realizada no se encontró la definición de desarrollo de la competencia digital, no obstante, a partir de los fundamentos sistematizados en relación con las categorías, las investigadoras la definen como el proceso mediante el cual el estudiante adquiere habilidades, conocimientos y actitudes para usar de manera efectiva, crítica y segura las tecnologías digitales en diferentes ámbitos de la vida, como la educación, el trabajo y la comunicación.

Otros de los enfoques abordados en relación con el desarrollo de la competencia digital son:

El **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)** es una metodología que promueve el desarrollo de competencias digitales al involucrar a los estudiantes en la planificación, ejecución y evaluación de proyectos que integran el uso de tecnologías digitales. Guerrero y Franco (2023) destacan que "el ABP permite a los estudiantes adquirir competencias digitales al enfrentarse a problemas reales que requieren el uso de herramientas tecnológicas para su solución".

La **Teoría del Aprendizaje Sociocultural de Vygotsky** enfatiza la importancia de la interacción social y las herramientas culturales en el desarrollo cognitivo. En el contexto digital, las tecnologías actúan como mediadores culturales que facilitan el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de competencias digitales. Según Alvarado (2019), "las TIC se convierten en herramientas mediadoras que potencian el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes".

El **Modelo TPACK** (Technological Pedagogical Content Knowledge), propone que la integración efectiva de la tecnología en la educación requiere la intersección de tres conocimientos fundamentales: tecnológico, pedagógico y del contenido. Sánchez(2021) señala que "el modelo TPACK es esencial para que los docentes puedan guiar a los estudiantes en el desarrollo de competencias digitales, integrando de manera efectiva la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje".

El **Enfoque de Competencias Digitales en Educación Superior**, se ha enfatizado la necesidad de que tanto docentes como estudiantes desarrollen competencias digitales para adaptarse a las demandas actuales. Ramos Trujillo et al. (2024) afirman que "es imperativo que las instituciones educativas promuevan la reorganización de sus estructuras para fomentar el desarrollo de competencias digitales en el nivel universitario".

La **Teoría del Aprendizaje Autorregulado** se centra en la capacidad de los estudiantes para planificar, monitorear y evaluar su propio aprendizaje. En el contexto digital, el aprendizaje autorregulado implica el uso eficaz de herramientas tecnológicas para gestionar y dirigir el propio proceso de aprendizaje. Según Guerrero y Franco (2023) "el desarrollo de competencias digitales requiere que los estudiantes adopten estrategias de autorregulación en el uso de tecnologías para el aprendizaje".

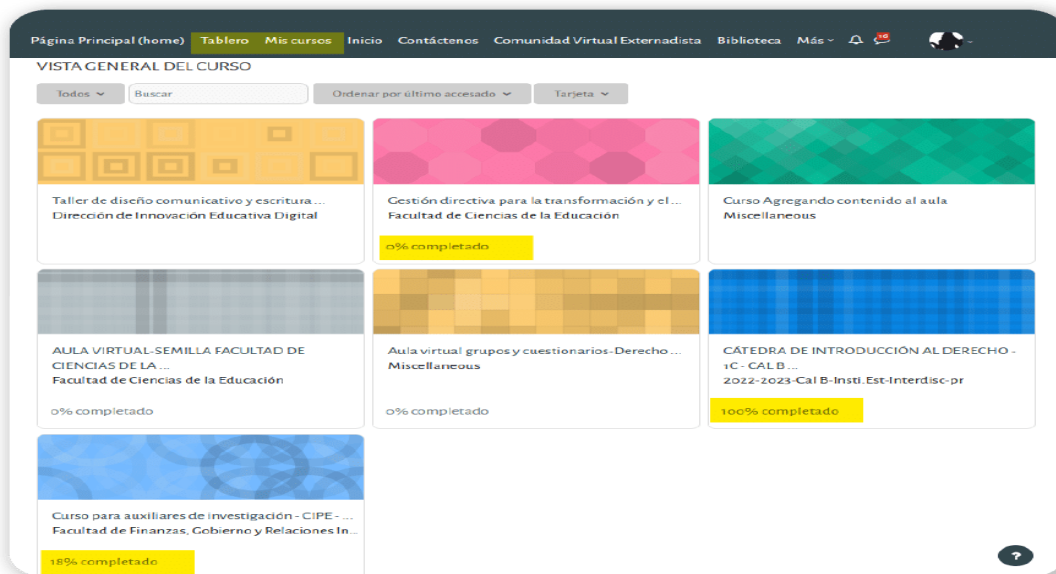
Estas perspectivas ofrecen marcos valiosos para comprender y promover el desarrollo de competencias digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los referentes teóricos que se asumen en la investigación proporcionan una guía didáctica para potenciar el enfoque integral de la formación en aras de contribuir al desarrollo de las áreas de la competencia digital en los estudiantes.

1.5. Uso de la Plataforma Moodle Mil Aulas para el Desarrollo de la Competencia Digital en Estudiantes

La plataforma Moodle es un entorno de aprendizaje en línea de código abierto que permite la gestión de cursos virtuales, facilitando el acceso a materiales educativos y promoviendo la interacción entre docentes y estudiantes (Dougiamas & Taylor, 2003). La imagen de la interfaz de la Plataforma Moodle se presenta en la Figura 1.

Figura 1

Imagen de la Interfaz de la Plataforma Moodle



Nota: Captura de pantalla que muestra la interfaz principal de la plataforma Moodle, incluyendo los cursos disponibles, el menú de navegación y las herramientas de comunicación. Fuente: Moodle.org (2025).

La plataforma Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) es una herramienta de gestión del aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés) ampliamente utilizada a nivel mundial en instituciones educativas de todos los niveles. Diseñada bajo un enfoque constructivista del aprendizaje, Moodle permite crear entornos educativos virtuales donde el estudiante se convierte en protagonista activo de su proceso formativo.

Uno de los principales beneficios de Moodle es su flexibilidad y adaptabilidad a distintos contextos educativos. Esta plataforma facilita la creación de aulas virtuales personalizadas, el diseño de contenidos interactivos, la evaluación continua del aprendizaje y la comunicación constante entre docentes y estudiantes. Además, es de código abierto, lo cual representa una ventaja económica y técnica, especialmente para instituciones con recursos limitados.

Desde el punto de vista pedagógico, Moodle favorece el desarrollo de metodologías innovadoras como el aprendizaje invertido (flipped classroom), el aprendizaje basado en proyectos (ABP), el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje personalizado. Estas metodologías se alinean con las necesidades de una educación centrada en el estudiante, potenciando tanto sus competencias académicas como digitales.

En el contexto ecuatoriano, el uso de Moodle ha cobrado mayor relevancia a raíz de la pandemia de COVID-19, momento en que muchas instituciones migraron hacia plataformas virtuales como medio principal de enseñanza. Esta experiencia aceleró la digitalización del sistema educativo, revelando tanto las oportunidades como los desafíos que implican la incorporación de las TIC en el aula.

En el caso específico de la presente investigación, Moodle se plantea como el entorno ideal para diseñar un aula virtual orientada a la enseñanza de Lengua y Literatura, con el objetivo de desarrollar la competencia digital de los estudiantes de octavo año de Educación Básica. Entre las funcionalidades destacadas de Moodle que se emplearán se encuentran:

- **Recursos didácticos interactivos:** contenidos multimedia, enlaces, lecturas, videos y mapas conceptuales.
- **Actividades colaborativas:** foros de discusión, wikis, chats y talleres de coevaluación.
- **Evaluaciones formativas y sumativas:** cuestionarios, tareas, rúbricas y seguimiento del progreso individual.
- **Retroalimentación personalizada:** mensajes, calificaciones detalladas y correcciones en línea.

En definitiva, Moodle no solo representa una herramienta tecnológica, sino un entorno pedagógico que permite integrar las competencias digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los estudiantes y fortaleciendo su participación activa en la construcción del conocimiento.

Según (Cabero Almenara, 2017), la implementación de la plataforma Moodle en la educación básica ha demostrado ser una herramienta efectiva para el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes, ya que fomenta la autonomía en el aprendizaje, el uso responsable de las TIC y la comunicación digital

De acuerdo con Ferrari (2013), el uso de Moodle en el aula contribuye al fortalecimiento de las diversas áreas de la competencia digital, para lo cual destaca lo que se logra en cada una de dichas áreas, pero siendo consecuente con las que se abordan en este trabajo, se hará alusión únicamente a las siguientes:

Alfabetización informacional: Capacidad de buscar, evaluar y gestionar información en entornos digitales.

Comunicación y colaboración: Uso de herramientas digitales para interactuar con otros de manera efectiva.

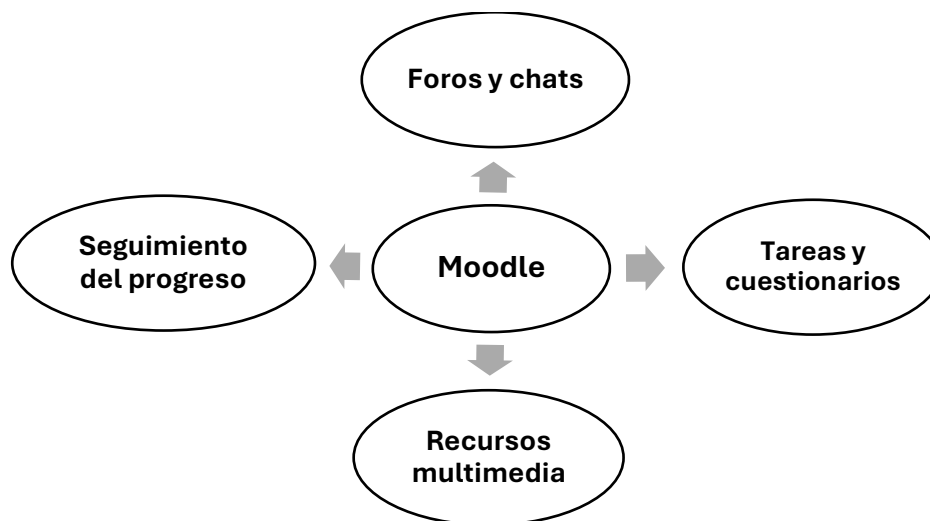
Por su parte (Salinas, 2022) en sus investigaciones recientes ha evidenciado que los entornos de aprendizaje en línea, como Moodle, pueden mejorar significativamente la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, al proporcionar una enseñanza más dinámica e interactiva.

A partir de estos fundamentos, para el trabajo que se realiza, es de suma importancia analizar las diversas herramientas que ofrece esta plataforma, que permita diseñar el aula virtual para el cumplimiento del objetivo general de la investigación.

Según Moodle.org (2025), la plataforma cuenta con diversas herramientas diseñadas para facilitar el aprendizaje en línea, las cuales se ilustran en la Figura 2.

Figura 2

Herramientas de la plataforma Moodle



- **Foros y chat:** Promueven la interacción y el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes. El chat permite que los participantes tengan una discusión sincrónica en tiempo real sobre un tema determinado, favoreciendo la inmediatez en la comunicación. Por otro lado, el foro permite generar debates y discusiones sobre los temas del curso de manera asincrónica, es decir, los estudiantes no tienen que acceder al mismo tiempo. Esta herramienta facilita la reflexión, la argumentación y el intercambio de ideas, además de ofrecer un espacio organizado para que los docentes puedan realizar seguimiento a la participación de los estudiantes.

- **Tareas y cuestionarios:** Proporcionan un espacio en el que los estudiantes pueden subir sus trabajos, permitiendo a los docentes calificarlos, brindar retroalimentación personalizada y evaluar el proceso de aprendizaje. Además, esta herramienta se puede utilizar para recordar actividades escolares o tareas prácticas de la vida real que no requieren exclusivamente contenido digital. En cuanto a los cuestionarios, Moodle permite crear una amplia variedad de tipos de preguntas (opción múltiple, verdadero/falso, emparejamiento, respuesta corta, entre otros), lo cual facilita evaluar diferentes niveles de conocimiento, desde la comprensión básica hasta la aplicación y análisis. También se pueden configurar intentos múltiples, retroalimentación inmediata y bancos de preguntas personalizados.
- **Recursos multimedia:** Facilitan la enseñanza al integrar distintos formatos de contenido como videos, audios, documentos PDF, presentaciones y enlaces externos. Estos recursos enriquecen la experiencia educativa al adaptarse a distintos estilos de aprendizaje y fomentar una mayor comprensión de los temas. Además, permiten al docente complementar las clases con materiales visuales o interactivos que refuercen los conceptos trabajados en clase.
- **Seguimiento del progreso:** Moodle ofrece herramientas que permiten a los docentes monitorear en tiempo real la participación, el avance y el rendimiento académico de cada estudiante. A través de reportes y registros de actividad, es posible identificar a aquellos alumnos que presentan dificultades o poca interacción, lo cual facilita una intervención oportuna. Esta función también permite evaluar el cumplimiento de tareas, el tiempo invertido en los recursos y la calificación obtenida en las distintas actividades del curso.

Estas herramientas en su integración contribuyen al desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes al ponerlo frente a tareas en el que debe: buscar, filtrar y gestionar información de manera efectiva, evaluar la credibilidad y confiabilidad de las fuentes digitales, organizar y almacenar información de manera estructurada, Interactuar y compartir información a través de medios digitales, respetar normas de convivencia y comunicación en entornos digitales y participar de manera segura en comunidades y redes digitales.

Para el trabajo el conocimiento de las investigaciones en las que han utilizado la plataforma Moodle, se convierte en aspecto de medular importancia. A partir de la revisión bibliográfica se pudo encontrar que dicha plataforma ha sido ampliamente empleada en diversas propuestas educativas a nivel mundial, destacándose por su capacidad para ofrecer un entorno de

aprendizaje virtual accesible y flexible. A continuación, se mencionan algunos trabajos previos que la han utilizado, así como los aportes científicos que ofrecen:

1. **Trabajo de Pérez et al. (2020):** En su investigación titulada "El uso de Moodle en la educación secundaria para la enseñanza de matemáticas", se evaluó la eficacia de Moodle en la enseñanza de matemáticas a estudiantes de secundaria. El trabajo concluyó aseverando que el uso de Moodle permitió una mayor interacción entre estudiantes y profesores, y facilitó el acceso a recursos multimedia, mejorando la comprensión de los conceptos matemáticos complejos. Sin embargo, este trabajo se centró exclusivamente en la asignatura de matemáticas, sin integrar de manera explícita el desarrollo de competencias digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
2. **Trabajo de Sánchez y Rodríguez (2019):** En "Moodle como herramienta de apoyo para el aprendizaje de la lengua y literatura", se analizó el impacto de Moodle en el aprendizaje de Lengua y Literatura en educación superior. Este estudio implementó foros y actividades colaborativas para incentivar el debate y la participación entre los estudiantes. A pesar de los resultados positivos, los autores señalaron la falta de personalización de los contenidos y la poca integración de herramientas tecnológicas interactivas en la plataforma.

El análisis de cómo ha sido abordado el uso de la plataforma Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje de las asignaturas, permite conocer los enfoques y resultados efectivos alcanzados en esta dirección, así como identificar las áreas poco exploradas. Sin embargo, se observa que el uso de dicha plataforma estuvo orientado en función de potenciar el aprendizaje de los contenidos de las asignaturas, sin llegar al desarrollo intencionado desde el contenido de las competencias digitales que se abordan.

A diferencia de los trabajos mencionados, la propuesta de esta investigación se distingue en dos aspectos claves:

- **Desarrollo específico de la competencia digital:** Si bien los estudios previos se enfocan en la mejora de competencias académicas dentro de una asignatura específica, la propuesta de esta investigación se centra de manera explícita en el desarrollo de la competencia digital en los estudiantes de octavo año, utilizando Moodle como herramienta para facilitar la alfabetización digital, la colaboración en línea y la interacción con diversos recursos educativos. En este trabajo el uso de la plataforma no se limita solo a la mejora de la enseñanza de Lengua y Literatura, sino que está orientado a mejorar

las habilidades, los conocimientos y los valores que en términos de competencia digital se trata en los estudiantes, esenciales en el contexto educativo y social actual.

- **Diseño de aula virtual adaptado a necesidades específicas:** La propuesta también se distingue por el diseño de un aula virtual que no solo se limita a actividades de texto o foros. Aprovechando las herramientas multimedia que ofrece Moodle, como juegos interactivos, mapas conceptuales, presentaciones en power point, documentos en pdf, videos de YouTube, se propone una experiencia educativa más completa y personalizada, adaptada a las necesidades de los estudiantes de octavo año de educación básica. Esto busca mejorar la participación activa y su capacidad para utilizar tecnologías digitales de manera crítica y creativa en el aprendizaje de los contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura, y que a su vez le servirán para cualquier otra.

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

En este capítulo se presenta la metodología general utilizada para el desarrollo de la investigación. Se detallan los métodos y técnicas aplicados y se fundamenta su utilización, además se caracteriza la población y la muestra y de esta se precisan los criterios de inclusión y exclusión tenidos en cuenta para su selección. Se explican las fases por las que transitó la investigación y finalmente se realiza un análisis del nivel actual de competencia digital de los estudiantes de 8vo año de Educación Básica, en las áreas de Informatización y comunicación, cuyos resultados fueron representados a través de gráficos y tablas para una mayor comprensión.

2.1. Conceptualización y Operacionalización de las Principales Categorías

Según Arias (2021), la operacionalización de las variables, se refiere a un conjunto de técnicas y métodos utilizados para cuantificar una variable o categoría en una investigación. Es un procedimiento que implica descomponer y analizar dichas variables en sus componentes para facilitar su medición.

Este proceso comprende la selección de dimensiones para las cuales se determinan los indicadores a tener en cuenta para una evaluación más precisa de dicha variable.

En la investigación se consideran como variables a evaluar el desarrollo de la competencia digital en los estudiantes de octavo año, así como la factibilidad del aula virtual diseñado para el logro de lo anterior.

En la Tabla 3 se presenta la operacionalización de las categorías principales de la investigación.

Tabla 3:

Operacionalización de las categorías

Categoría	Definición	Dimensión	Indicadores	Instrumentos
Desarrollo de la competencia digital	Proceso mediante el cual los estudiantes adquieren habilidades, conocimientos y actitudes para usar	Alfabetización informacional y mediática	-Buscar, filtrar y gestionar información de manera efectiva.	Cuestionario
			-Evaluar la credibilidad y	Guía de observación

	de manera efectiva, crítica y segura las tecnologías digitales en diferentes ámbitos de la vida, como la educación, el trabajo y la comunicación		confiabilidad de las fuentes digitales. -Organizar y almacenar información de manera estructurada.	
		Comunicación y colaboración	- Interacción en plataformas digitales.	Cuestionario
			- Interactuar y compartir información en la plataforma. - Respetar normas de convivencia y comunicación en entornos digitales. -Participar de manera segura en comunidades y redes digitales.	Guía de observación
Aula Virtual	Aula virtual es un entorno digital de aprendizaje que permite a estudiantes y profesores interactuar y aprender a través de	Factibilidad del diseño pedagógico	-Objetivos intencionados. -Planificación de recursos en diversos formatos. -Planificación de actividades que	Cuestionario

	<p>internet, simulando el aula tradicional. Es una plataforma o espacio online donde se llevan a cabo actividades educativas, como clases en directo, debates, intercambio de conocimientos, y la distribución de materiales.</p>		<p>conducen al logro de los estándares de las áreas de la competencia digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Interacción entre estudiantes y de estos con los docentes. -Evaluaciones que conciben el diagnóstico del nivel de la competencia digital en las áreas que se trabajan. 	
		<p>Factibilidad tecnológica</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Viabilidad desde el punto de vista técnico y de accesibilidad. -Uso de recursos digitales factibles 	

2.2. Declaración y Justificación del Tipo de Investigación, el Enfoque y el Alcance.

La investigación que se desarrolla según fuente de información, se clasifica como **investigación de Campo**, por cuanto ella se lleva a cabo para comprender y resolver un problema necesario en el contexto donde laboran las autoras del trabajo. Para su desarrollo se recolectaron datos, con el uso de instrumentos científicos, que permitieron corroborar que los estudiantes presentan dificultades en el desarrollo de la competencia digital, específicamente en las áreas de informatización y comunicación.

En esta investigación se adopta un **enfoque mixto**, donde se integró lo cuantitativo y cualitativo en el análisis de los resultados de los métodos y técnicas aplicadas en el diagnóstico y la validación de la propuesta. Desde lo cuantitativo se obtuvo información sobre el nivel de

competencia digital de las estudiantes proporcionadas con los instrumentos aplicados, de igual manera con los utilizados para los especialistas en relación con la propuesta. Por otro lado, con lo cualitativo se logra comprender las percepciones, actitudes y experiencias de los estudiantes y docentes en relación con el uso de Moodle como herramienta de enseñanza-aprendizaje, así como una visión más profunda sobre áreas de mejoras que permiten el perfeccionamiento del aula virtual que se ofrece.

Teniendo en cuenta que el alcance se refiere al grado de profundidad con que se aborda el problema que se estudia, se declara que la investigación es de alcance descriptivo por cuanto se fundamenta teóricamente el desarrollo de la competencia digital en los estudiantes de 8vo año, lo que implica una caracterización del fenómeno y sus principios educativos, además se diagnostica el nivel de competencia digital que poseen estos, lo que supone una descripción de sus conocimientos, destrezas actuales. De igual manera se explora la viabilidad de una solución al problema (Aula virtual) sin probarla en la práctica.

2.3. Métodos Empleados y sus Propósitos en el Contexto de la Elaboración de la Propuesta

En el desarrollo de la investigación se han empleado métodos teóricos, empíricos y estadísticos-matemáticos, que permite abordar de manera integral los objetivos propuestos.

Métodos teóricos

Los métodos teóricos son procedimientos que permiten analizar, interpretar y generalizar los datos obtenidos en la investigación mediante operaciones lógicas como la inducción, deducción, análisis, síntesis, abstracción y modelación. Estos métodos se enfocan en el procesamiento conceptual de la información para construir explicaciones, teorías o modelos que sustenten científicamente los resultados (Sierra Bravo, 1991).

Los métodos teóricos se han utilizado para fundamentar el marco conceptual y teórico de la investigación. En este caso, los métodos utilizados son:

- **Análisis-Síntesis:** Se ha empleado para revisar y sintetizar la información proveniente de diversas fuentes bibliográficas y documentos relevantes, con el fin de identificar las teorías y enfoques que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura, el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes, así como el uso de la plataforma Moodle para dicho desarrollo. Se utiliza, además, en el análisis y síntesis de los resultados del diagnóstico y la validación de la propuesta.

- **Inductivo-Deductivo:** Este método ha sido útil para generar conclusiones a partir del análisis de los datos obtenidos, lo que ha permitido deducir principios generales sobre el uso de Moodle y el desarrollo de la competencia digital desde el proceso de enseñanza y aprendizaje de una asignatura que no es de informática.
- **Sistémico-Estructural:** Este método se utilizó para entender cómo interactúan los distintos elementos del proceso educativo dentro de la plataforma Moodle, y cómo el uso de estas tecnologías impacta el desarrollo de la competencia digital de los estudiantes.

Aplicación en la tesis: Los métodos teóricos aplicados permitieron el análisis conceptual y la construcción del marco teórico de la investigación, ayudando a sustentar los puntos de vistas de las autoras.

Métodos empíricos

Los métodos empíricos se basan en la observación sistemática y la experiencia directa para obtener datos sobre fenómenos específicos. A través de estos métodos, los investigadores recogen evidencias del entorno real para describir, explicar o predecir comportamientos y situaciones concretas. Según (Dankhe, 1986), este tipo de métodos permiten comprobar hipótesis mediante la recopilación directa de información observable y medible.

Los métodos empíricos se utilizaron para recolectar datos directamente de los estudiantes y su entorno educativo, así como para valorar la factibilidad de la propuesta, en este sentido, se emplearon los siguientes métodos:

- **Revisión documental:** Se revisaron documentos normativos y legales, informes y estudios previos sobre el uso de la plataforma Moodle y el desarrollo de competencias digitales en la educación. Esto proporcionó información necesaria en todas las etapas del proceso investigativo, especialmente para el marco teórico y metodología de la investigación, que sirvieron de base para la construcción de la propuesta.
- **Observación:** Se realizaron observaciones directas en el aula, para analizar cómo los estudiantes interactúan con las herramientas tecnológicas y detectar áreas de mejora en el uso de Moodle en el contexto de la asignatura Lengua y Literatura.
- **Encuesta:** A través de la aplicación de encuestas (Google Forms) se recolectaron datos sobre el nivel de competencia digital de los estudiantes, específicamente en relación con su uso de plataformas virtuales como Moodle. Estas encuestas incluyeron preguntas

cerradas que permitieron obtener datos cuantitativos sobre el uso de las TIC y el desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes.

- **Criterio de especialistas:** A través de este método se obtienen los criterios de los especialistas en relación con la propuesta, permitiendo perfeccionar la misma.
- **Aplicación en la tesis:** Los métodos empíricos fueron esenciales para la recopilación de datos de la muestra estudiada, permitiendo obtener evidencias concretas del fenómeno que se estudia, es decir una medición objetiva de la situación actual. De igual manera se utiliza para valorar la factibilidad de la propuesta.

Métodos estadísticos-matemáticos

Los métodos estadísticos-matemáticos constituyen un conjunto de herramientas cuantitativas que permiten recopilar, organizar, analizar e interpretar datos numéricos de manera objetiva, con el propósito de describir fenómenos, identificar patrones, probar hipótesis y tomar decisiones fundamentadas (Hernández-Sampieri, 2014).

La Estadística Descriptiva fue utilizada para recolectar, organizar, analizar y procesar los datos obtenidos con los instrumentos aplicados. También para representarlos a partir de tablas y gráficos para su mayor comprensión. Se emplea para ello la técnica de cálculo de frecuencias y tanto por ciento, así como el programa de Excel.

2.4. Instrumentos Derivados de la Metodología Seleccionada

Para el desarrollo de la investigación se utilizaron tres instrumentos: dos para diagnosticar el nivel de desarrollo de la competencia digital en los estudiantes en las áreas de Comunicación y de Información y Alfabetización digital. El otro fue empleado para recoger información en relación con la factibilidad de la propuesta. Estos instrumentos se precisan a continuación:

- **Cuestionario digital en Google Forms**

El cuestionario fue elaborado a través de la herramienta Google Forms, lo cual permitió una recolección rápida, ordenada y accesible de los datos. Se utilizó para recolectar datos objetivos y medibles sobre el nivel de competencias digitales que poseen los estudiantes. El cual aparece en el anexo 1.

Este instrumento se aplicó a los estudiantes de octavo año de Educación Básica, con un total de 7 preguntas, 6 cerradas y 1 abierta.

Las cerradas fueron agrupadas en dos bloques:

Desde la pregunta 1 hasta la 4 donde se utilizan como escalas las siguientes:

- Nunca
- Rara vez
- Algunas veces
- Frecuentemente
- Siempre

Las preguntas 5 y 6 se utilizaron como escala las siguientes:

- Muy inseguro
- Inseguro
- Neutral
- Seguro
- Muy seguro
- **Guía de observación directa**

Este instrumento se utilizó para evaluar el desempeño de los estudiantes de octavo año de Educación Básica al interactuar con la plataforma Moodle. Permitió detectar fortalezas, dificultades y patrones de comportamientos.

Se determinaron 8 aspectos a observar, 4 correspondientes a cada área, además se trabajan para su evaluación la escala siguiente: Siempre, A veces y Nunca.

Este instrumento aparece en el anexo 2.

Cuestionario a especialistas

Para valorar la factibilidad del aula virtual diseñado, se utilizó un cuestionario que fue aplicado a los especialistas en dos rondas. El instrumento fue estructurado en cuatro sesiones. La primera dirigida a obtener informaciones generales de los especialistas, la segunda y el tercera enfocadas en la evaluación de la factibilidad del diseño pedagógico del aula virtual y lo tecnológico y la cuarta incluye preguntas abiertas. Estas últimas permitieron obtener respuestas más detalladas,

personales y matizadas aportando información cualitativa que ayudaron a complementar los datos cuantitativos obtenidos mediante las escalas utilizadas, además de obtener diferentes ideas y sugerencias de los especialistas que ayudaron a mejorar la propuesta

El instrumento constó de 10 preguntas en total, distribuidas en las cuatro sesiones mencionadas de la siguiente manera:

Sesión I con 2 preguntas

Sesión II con 4 preguntas

Sesión III con 2 preguntas

Sesión IV con 2 preguntas.

En el caso de las sesiones II y III, se utiliza la escala de Likert siguiente:

1= Totalmente en desacuerdo,

2= En desacuerdo,

3= Neutral,

4= De acuerdo

5= Totalmente de acuerdo.

2.5. Población y Muestra

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2018), la población se define como el conjunto de elementos o individuos que comparten características comunes y que son objeto de estudio dentro de una investigación. En este caso, la población está conformada por 40 estudiantes de 8vo año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Alfredo Cisneros", ubicada en el sector Calderón, ciudad de Quito.

Sin embargo, debido a limitaciones logísticas y a la necesidad de trabajar con estudiantes que estén dispuestos a participar activamente, se optó por trabajar con una muestra no probabilística de tipo intencional. Este tipo de muestreo, según Martínez (2008), se basa en la selección deliberada de los participantes, atendiendo a criterios previamente establecidos por el investigador.

La muestra final estuvo conformada por 20 estudiantes, seleccionados de acuerdo con los siguientes **criterios de inclusión**:

- Estar matriculados en el octavo año de Educación Básica en la institución mencionada.
- Mostrar interés en participar en el estudio y en el uso de la plataforma Moodle.
- Contar con acceso a un dispositivo digital (computadora, Tablet o celular).
- Tener disponibilidad de conexión a internet en casa o en la institución.

Asimismo, se establecieron los siguientes criterios de exclusión:

- Estudiantes que no hayan obtenido el consentimiento de sus representantes legales.
- Aquellos que manifiesten falta de interés en participar en la investigación

Cabe resaltar que, conforme a lo establecido en la Ley Orgánica de Educación Intercultural, la participación en investigaciones educativas es voluntaria y ningún estudiante puede ser obligado a participar sin su consentimiento o el de sus representantes legales.

2.6. Proceder Metodológico General Seguido en el Proceso de Investigación

La investigación transita por las siguientes etapas:

Etapas del estudio teórico:

Es una fase fundamental en todo proceso de investigación científica que consiste en la búsqueda, recopilación, revisión crítica, análisis y sistematización de la información teórica existente relacionada con el objeto de estudio, que permita determinar los fundamentos teóricos que conformarán el marco teórico en relación con las categorías declaradas para la investigación. De igual manera en ella queda planificado el diseño teórico metodológico de la investigación delimitándose sus elementos tales como: el problema científico, objetivo, objeto de investigación, preguntas científicas, población y muestra, aporte científico, métodos, instrumentos, enfoque, tipo de investigación, alcance, se selecciona la muestra, entre otros. En esencia, el estudio teórico constituyó una etapa muy decisiva y prioritaria dentro de la investigación, que ayuda a su conducción de forma adecuada contribuyendo a su coherencia y rigor científico.

Diagnóstico inicial:

En esta fase se llevó a cabo, la aplicación de instrumentos para diagnosticar la situación actual del desarrollo de la competencia digital en los estudiantes de 8vo año de educación básica en la

Unidad Educativa Alfredo Cisneros. Dichos instrumentos fueron elaborados a partir de los indicadores obtenidos con el proceso de operacionalización de la variable. Se interpretan los resultados utilizando herramientas estadísticas.

Modelación de la propuesta:

En esta fase, a partir de los resultados del diagnóstico y siendo consecuente con los fundamentos teóricos que se asumen en relación con la estructura del aula virtual en Moodle, se diseña el aula virtual de Lengua y Literatura para el desarrollo de la competencia digital en los estudiantes de 8vo año, donde se planifican actividades interactivas que responden a las destrezas declaradas en el currículo de la asignatura y a su vez se intencionan acciones que responden a los estándares de la competencia digital que se identifican para las áreas de alfabetización y comunicación que se trabaja en la investigación.

Diagnóstico final o validación:

En esta última etapa, se aplica una encuesta a los especialistas con el objetivo de valorar la factibilidad del aula virtual diseñada en la que se le ofrecen preguntas cerradas y abiertas que permiten acceder a sus recomendaciones para perfeccionar la propuesta. Los criterios ofrecidos por dichos especialistas permitieron perfeccionar el aula virtual.

2.7. Análisis de los resultados del diagnóstico inicial

Para diagnosticar el nivel de desarrollo de la competencia digital en los estudiantes de octavo año se utilizaron como instrumentos el cuestionario que aparece en el anexo 1 y la guía de observación que aparece en el anexo 2.

A continuación, se presenta el análisis de los resultados alcanzados con cada uno de los instrumentos.

Instrumento: Guía de observación

Tras la aplicación de la guía de observación a 20 estudiantes de octavo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Alfredo Cisneros”, se obtuvieron los resultados que se ilustran en la Tabla 4.

Tabla 4

Resultados obtenidos con la guía de observación

Área de competencia digital	Aspecto observado	Porcentaje de estudiantes por categoría		
		Siempre	A veces	Nunca
Alfabetización informacional y mediática	Buscar y filtra información de las asignaturas	40 %		60 %
	Evalúa la credibilidad de las fuentes digitales		55 %	45 %
	Almacena información digital		25 %	75 %
	Organiza información			100 %
Comunicación y Colaboración	Redacta correos electrónicos de forma adecuada		40 %	60 %
	Comparte información de la asignatura a través de medios digitales orientados.		25 %	75 %
	Participa de manera segura en redes y comunidades digitales			100 %
	Respeto normas de convivencia digital		50 %	50 %

A partir de estos se puede inferir que las mayores dificultades por áreas se encuentran en:

Área de Comunicación y Colaboración:

- El 75 % de los estudiantes nunca logra compartir la información de la asignatura a través de medios digitales orientados.
- El 100 % de los estudiantes tiene dificultad para participar de manera segura en redes y comunidades digitales.
- El 60 % nunca logra redactar correos electrónicos de forma adecuada.

Área de Información y Alfabetización digital:

- Un 60 % nunca sabe buscar información de la asignatura.
- El 75 % nunca sabe almacenar la información digital.

- El 100 % de los estudiantes nunca logra organizar la información.

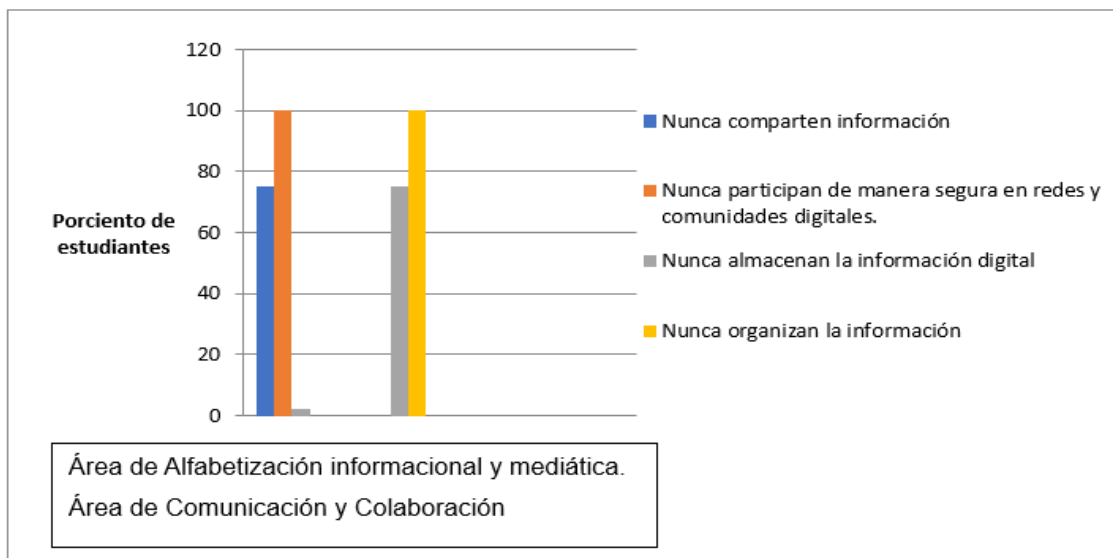
Estos resultados muestran que en ambas áreas los estudiantes tienen serias dificultades, que interfieren en su preparación para enfrentar exigencias sociales que demanden de la utilización de las tecnologías con enfoque educativo, lo cual evidencia la necesidad de reforzar actividades intencionadas, desde las asignaturas para contribuir al desarrollo de la competencia digital.

Los análisis comparativos de los resultados de estas áreas en este instrumento, permiten identificar que el mayor porcentaje de estudiantes se concentra en la categoría Nunca, y dentro de estándares claves como buscar, almacenar, organizar y compartir información, que son tan necesarias para su formación como seres humanos, que demandan su atención de forma priorizada para avanzar en el desarrollo de la competencia digital.

A modo de resumen se presentan las mayores dificultades obtenidas con la guía de observación, en la Figura 3

Figura 3

Mayores dificultades de los estudiantes obtenidos con la guía de observación.



Instrumento: Cuestionario a los estudiantes.

El procesamiento de la información del cuestionario realizado a los 20 estudiantes revela los resultados que se ilustran en la Tabla 5, 6 y 7.

Tabla 5

Resultados obtenidos con el cuestionario a estudiantes en las preguntas 1, 2, 3 y 4

Preguntas	Nunca	Rara vez	Algunas veces	Frecuentemente	Siempre
¿Con qué frecuencia utilizas una computadora o un dispositivo móvil?					100 %
¿Con qué frecuencia buscas información en internet para realizar las tareas docentes que te orientan en las asignaturas?	20 %	80 %			
Con qué frecuencia compartes las tareas docentes con tus compañeros o profesores a través de medios digitales como: ¿correo electrónico, mensajería instantánea, etc.)?	75 %		25 %		
¿Con qué frecuencia proteges tu información personal cuando utilizas internet?	100 %				

Tabla 6

Resultados obtenidos con el cuestionario a estudiantes en las preguntas 5 y 6

Preguntas	Muy inseguro	Inseguro	Neutral	Seguro	Muy seguro
¿Te sientes seguro utilizando herramientas de comunicación en línea (foros, chats, videollamadas) para colaborar en proyectos escolares?	20 %	80 %			100 %
¿Te sientes seguros para enfrentar los desafíos digitales en tu educación y carrera profesional?	40 %	60 %			

A partir de los resultados obtenidos con el cuestionario a los estudiantes de 8vo año se observa que en la primera pregunta el 100 % siempre ha utilizado computadora o dispositivo móvil, sin embargo en la respuesta referida a la utilización de esta para la realización de tareas docentes se alcanza que sólo el 80 % Rara vez lo ha utilizado, y el 75 % nunca ha compartido sus tareas por vía correo, aspecto este que se corroboran, al ser resultados que también se alcanzaron con la guía de observación.

En relación al otro bloque de preguntas, llama la atención que el mayor porcentaje de estudiantes (80 %) se siente inseguro al tener que utilizar herramientas de comunicación en líneas como foros, chats para colaborar en proyectos escolares y además que el 60 % reflejan sentirse de igual manera inseguros para enfrentar los desafíos digitales en la educación y su futura carrera profesional. Elemento este que debe conducir a una reflexión por parte de los docentes a los cuales les corresponde la tarea de educar e instruir a la nueva generación para para enfrentar las exigencias del futuro.

El análisis de las respuestas alcanzadas con la pregunta abierta 7, dirigida a conocer las consideraciones de los estudiantes en relación con las habilidades que pudieran desarrollarse si se incorpora en el proceso de enseñanza aprendizaje los entornos virtuales de aprendizaje, ofreció como respuestas las siguientes:

- Habilidades para aprender con motivación y utilizar lo aprendido en la vida.
- Habilidades para buscar información de las clases con las tecnologías.
- Habilidades para cumplir con aquellas tareas que hay que enviar por el correo.
- Habilidades para participar con los compañeros en actividades de la escuela en líneas.
- Habilidades para organizar informaciones que se descarguen para hacer las tareas.

Las respuestas ofrecidas por los estudiantes reflejan la necesidad de trabajar con los estándares que se establecen para la competencia digital en las áreas de informatización y comunicación, ya que las mismas son básicas para cumplir el perfil de estudiantes que se aspira alcanzar en el nivel educativo. Comparando los resultados obtenidos a través de la guía de observación y el cuestionario aplicado, se confirma que las mayores dificultades de los estudiantes se concentran tanto en el área de comunicación como de informatización, las cuales necesitan atención sistemática pues la complementariedad de dichas áreas, es lo que permite la preparación del estudiante para que pueda realizar las actividades que se les orientan en las clases y como

resultado permitir su tránsito al aprendizaje de las otras que forman parte de la competencia digital. Tanto la observación directa como las respuestas proporcionadas por los estudiantes en la encuesta reflejan un bajo dominio en actividades clave como redactar correos electrónicos, participar de manera activa en foros y chats y así como evaluar la confiabilidad de las fuentes digitales.

Estas deficiencias limitan el desarrollo integral de las competencias digitales, lo cual refuerza la necesidad de implementar una intervención pedagógica estructurada. En este contexto, una propuesta didáctica basada en el uso de un entorno virtual de aprendizaje en la plataforma Moodle, permitirá diseñar actividades específicas, contextualizadas e intencionadas que contribuyan a superar estas debilidades detectadas. Estas debilidades en el desarrollo de habilidades digitales no deben interpretarse únicamente como carencias tecnológicas, sino como señales de una necesidad formativa más profunda que involucra el diseño de estrategias pedagógicas enfocadas en el uso reflexivo, crítico y colaborativo de los entornos virtuales. La competencia digital, en este sentido, no se reduce a saber utilizar herramientas o dispositivos, sino que implica también la capacidad de seleccionar información relevante, comunicarse de manera efectiva y segura, y construir conocimiento en contextos digitales.

Es fundamental que las instituciones educativas reconozcan estas brechas como una oportunidad para rediseñar los procesos de enseñanza-aprendizaje, integrando actividades que promuevan el uso cotidiano y significativo de plataformas virtuales, como Moodle, en asignaturas clave como Lengua y Literatura. Esta integración permitiría que los estudiantes no solo desarrollen habilidades técnicas, sino también capacidades comunicativas, colaborativas y críticas que son esenciales para su formación integral. Asimismo, el papel del docente resulta determinante en este proceso. Es necesario que los educadores asuman un rol activo como mediadores digitales, guiando a los estudiantes en la navegación, selección, organización y producción de contenidos digitales. El acompañamiento docente puede facilitar el paso de un uso superficial de la tecnología a un uso orientado al aprendizaje autónomo y significativo.

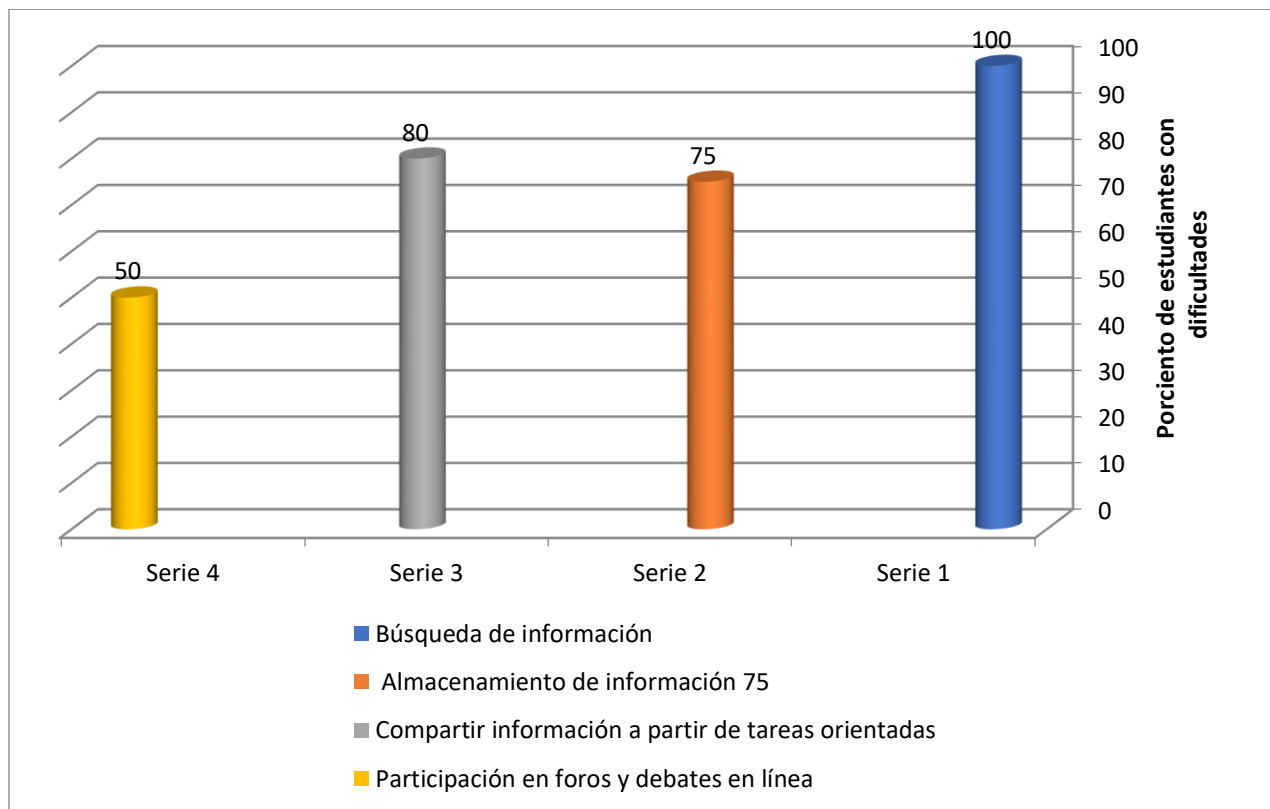
Por otro lado, las respuestas obtenidas en la encuesta también sugieren que los estudiantes perciben el entorno virtual como un espacio que puede aumentar su motivación para aprender. Esta percepción debe aprovecharse mediante el diseño de actividades dinámicas, personalizadas y participativas que fomenten la creatividad y el pensamiento crítico. Integrar recursos como videos educativos, foros de discusión, tareas colaborativas en línea y cuestionarios interactivos puede enriquecer la experiencia de aprendizaje y hacer del aula virtual un espacio atractivo y eficaz.

En decir los hallazgos obtenidos refuerzan la necesidad de fortalecer la formación en competencia digital desde una perspectiva integral. Trabajar de forma sistemática en las áreas de informatización y comunicación, como lo demandan los estudiantes, no solo mejora el rendimiento académico, sino que también prepara a los alumnos para enfrentar con éxito los desafíos del mundo digital actual y futuro.

A manera de resumen se puede precisar que las mayores dificultades de los estudiantes de 8vo año en cuanto al desarrollo de la competencia digital se presentan en la figura 4.

Figura 4

Mayores dificultades identificadas en los estudiantes de 8vo año.



Conclusiones del diagnóstico

De manera general, a partir del análisis de los instrumentos se observan del diagnóstico importantes debilidades en el desarrollo de la competencia digital en los estudiantes de octavo año. Los resultados obtenidos a través de la guía de observación y el cuestionario evidencian dificultades significativas en áreas esenciales como la alfabetización informacional y la comunicación digital. La Figura 4 sintetiza estos hallazgos, destacando que el 50 % de los



estudiantes presenta dificultades en la participación en foros y debates en línea, el 80 % en compartir información a partir de tareas orientadas, el 75 % en el almacenamiento de información, y el 100 % en la búsqueda de información. Estas cifras reflejan que los estudiantes no solo enfrentan barreras técnicas, sino también limitaciones en habilidades para el aprendizaje digital efectivo.

Este diagnóstico nos da a conocer la necesidad urgente de implementar estrategias pedagógicas sistemáticas y contextualizadas, como el uso de aulas virtuales de aprendizaje (por ejemplo, Moodle), que permitan desarrollar competencias digitales de forma integral. Destacando el rol fundamental del docente como mediador digital, capaz de guiar a los estudiantes en el uso reflexivo y seguro de las tecnologías. Fortalecer estas áreas no solo mejorará el rendimiento académico, sino que preparará a los estudiantes para enfrentar con éxito los desafíos del entorno educativo y profesional actual.

CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL AULA VIRTUAL DE LENGUA Y LITERATURA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

En el presente capítulo se presentan los fundamentos teóricos asumidos que sustentan la modelación del Aula virtual de Lengua y Literatura que se propone para resolver la problemática abordada. De la misma manera se hace una descripción general de los elementos que la conforman, así como una valoración de su factibilidad, a partir del criterio de los especialistas seleccionados.

3.1. Fundamentos Teóricos Relacionados con el Aula Virtual

Muchos investigadores han incursionado en el estudio de las aulas virtuales, sus elementos y potencialidades. El estudio de la bibliografía permitió conocer que Cabero y Marín (2017), plantean que un aula virtual es un entorno digital que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de plataformas educativas y herramientas tecnológicas. Refieren además que, esta no solo actúa como un espacio de acceso a contenidos, sino también como un ecosistema de aprendizaje donde se promueve la interacción, la comunicación y el desarrollo de competencias digitales.

Por su parte la investigadora Scagnoli (2000) define al aula virtual como un espacio en la Web donde educadores y estudiantes se encuentran para realizar actividades que conducen al aprendizaje. Es criterio de esta, y compartido, además, por las autoras del trabajo, que la misma no debe ser sólo un mecanismo para la distribución de la información, sino que debe permitir la interactividad, comunicación, aplicación de conocimientos, evaluación y manejo de la clase.

El análisis de ambas definiciones permitió comprender, que de manera general los investigadores referidos con anterioridad, coinciden en destacar la importancia de lograr la interactividad y la comunicación para el logro del aprendizaje, sin embargo, se considera que la ofrecida por Scagnoli (2020) es más completa al revelar, además, la necesidad de garantizar el espacio para prever la evaluación donde los estudiantes observen sus logros y el progreso en relación con su estado inicial.

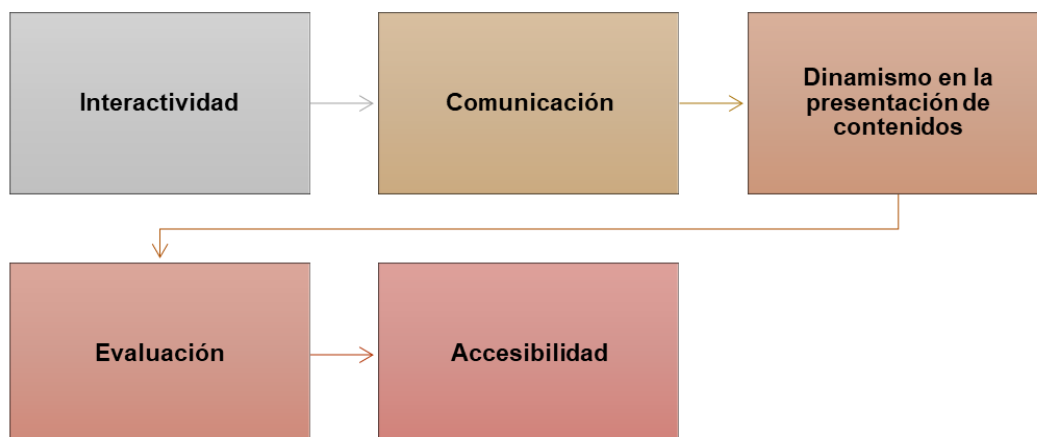
Se asume para esta investigación, de Scagnoli (2020), que este entorno debe incluir varios elementos esenciales para facilitar el proceso de aprendizaje, permitiendo ser adaptado a los diferentes estilos de aprendizaje y necesidades de los estudiantes, los cuales se representan en la Figura 5.

Estos elementos se convierten en un fundamento esencial para el diseño de la propuesta de aula virtual que se describe en el próximo epígrafe, lo cual conlleva a dejar esclarecido cada uno de ellos.

- **Interactividad:** Donde se logren interacción entre profesores y estudiantes, así como entre estudiantes
- **Comunicación:** Para facilitar la comunicación a través de foros, chats, correos electrónicos y videoconferencia.
- **Dinamismo en la presentación de contenidos:** Utilizar multimedios, textos y otros recursos para lograr una clase más atractiva y con accesibilidad para los estudiantes.
- **Evaluación:** En la que se incluyan las herramientas para la evaluación del aprendizaje como cuestionario, exámenes y tarea.
- **Accesibilidad:** Recursos disponibles para todos los estudiantes independientemente de su ubicación geográfica.

Figura 5

Elementos esenciales para facilitar el proceso de aprendizaje en un aula virtual

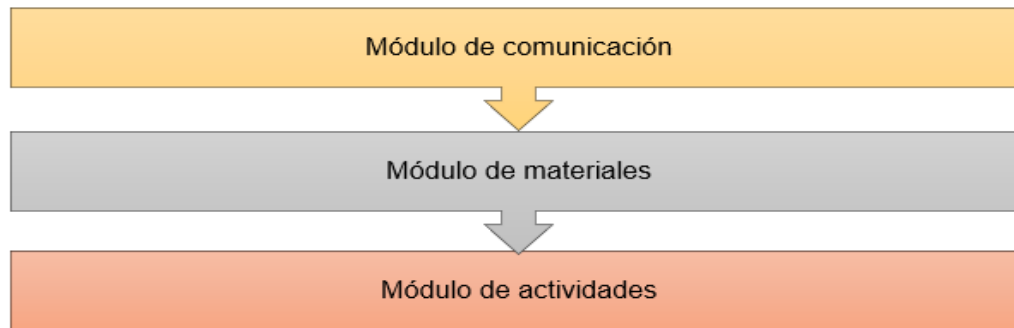


El estudio de las bibliografías, permitió identificar que las aulas virtuales pueden montarse en diversas plataformas que faciliten el aprendizaje en línea. Entre estas se encuentra el Moodle, que es de código abierto muy utilizada en instituciones educativas. Dicha plataforma permite la interactividad, a partir de herramientas para la comunicación y colaboración; la evaluación del aprendizaje desde diferentes opciones como encuestas, tareas y exámenes en línea; gestión de contenidos, permitiendo subir materiales didácticos en formatos de documentos, videos, enlaces; además ofrece posibilidades para el seguimiento al progreso de los estudiantes.

Según Saorin (2012), el aula virtual en esta plataforma está estructurada con los elementos siguientes que se reflejan en la Figura 6.

Figura 6

Estructura de los elementos de un aula virtual en la plataforma Moodle



- **Módulo de comunicación:** Permite la interacción entre los estudiantes y profesores, así como entre los propios estudiantes.
- **Módulo de materiales:** incluye todos los recursos didácticos necesarios para el curso como textos, libros, presentaciones, enlaces, páginas web
- **Módulo de actividades:** son la parte activa y colaborativa del aula virtual, donde los estudiantes realizan tareas, debates, discusiones, resolución de problemas, creación de imágenes entre otras.

Existen varios modelos para el diseño del aula virtual. Para la investigación se asume el modelo de aprendizaje digital B-Learning, el cual combina estrategias de enseñanza presencial con el uso de tecnologías digitales para optimizar el proceso de aprendizaje (Bartolomé & Aiello, 2016).

Este modelo de aprendizaje B-Learning permite integrar la enseñanza presencial con herramientas en línea, permitiendo una mayor flexibilidad en los tiempos y espacios de aprendizaje. De acuerdo con Graham (2013), el B-Learning ofrece beneficios como el acceso a contenidos en cualquier momento, el fomento de la autonomía del estudiante y la posibilidad de personalizar el aprendizaje según sus necesidades.

La aplicación del B-Learning en el aula virtual de Moodle permite potenciar la interacción a través de foros, actividades colaborativas y recursos multimedia, fomentando así una experiencia de aprendizaje más dinámica e innovadora.

Los aspectos teóricos abordados permitirán el diseño del aula virtual de Lengua y Literatura que será descrita en el siguiente epígrafe.

3.2. Descripción del aula virtual de Lengua y Literatura para el desarrollo de la competencia digital en estudiantes de 8vo año.

Fundamentación

La propuesta de un aula virtual de Lengua y Literatura se fundamenta en los principios del aprendizaje digital, específicamente el modelo B-Learning, que combina estrategias presenciales con herramientas tecnológicas. Esta modalidad ha demostrado ser efectiva para promover la autonomía, flexibilidad, personalización del aprendizaje y desarrollo de competencias digitales en los estudiantes.

Para ello se usa la plataforma Moodle, que es fácil, gratis y muy completa. En dicha aula se encuentra tareas, foros, videos y ejercicios que hacen que aprender Lengua y Literatura sea más dinámico y divertido, así como el desarrollo de la competencia en las áreas de ortografía, caligrafía, gramática y redacción.

El aula virtual de Lengua y Literatura diseñada en Moodle, tiene como objetivo desarrollar las competencias digitales en los estudiantes de 8vo año de la Educación Básica del Colegio Alfredo Cisneros. Para el desarrollo del objetivo general se proyecta los siguientes objetivos específicos:

- Desarrollar habilidades en el uso de herramientas digitales para la búsqueda, gestión y análisis de información que promuevan el aprendizaje autónomo y significativo en los módulos de Ortografía, Gramática, Redacción y Caligrafía.
- Fortalecer habilidades para organizar y almacenar información de manera estructurada.
- Adquirir destrezas habilidades para interactuar y compartir información a través de medios digitales como correo electrónico, así como respetar normas de convivencia y comunicación en entornos digitales y participar de manera segura en comunidades y redes digitales.

Es importante esclarecer que los contenidos de la asignatura referida servirán como medio para el logro de dicho objetivo con la cual se proporciona un entorno de aprendizaje flexible y accesible.

- **Foros de Discusión:** Espacios para debates, preguntas y socialización de conocimientos.
- **Tareas y Evaluaciones:** Actividades diseñadas para evaluar la comprensión y aplicación de los contenidos.
- **Recursos Adicionales:** Enlaces a bibliografía, videos explicativos y ejercicios de refuerzo.

La explicación del aula virtual se abordará en dos direcciones principales:

- **Orientaciones a los estudiantes para acceder al aula virtual.**
- **Orientaciones para la comprensión de la concepción del diseño del aula virtual.**

Orientaciones a los estudiantes

El aula virtual de Lengua y Literatura, destinada a estudiantes de 8vo año de educación básica, fue diseñada y montada en la plataforma Moodle Mil Aulas, con el objetivo de fortalecer la competencia digital y mejorar la experiencia de aprendizaje en un entorno virtual estructurado y dinámico. Para facilitar el acceso de los estudiantes al aula virtual, se proporciona una serie de indicaciones que los guiarán en el proceso de ingreso y uso de la plataforma:

1. Ingresar al navegador web y escribir la URL correspondiente a la plataforma Moodle Mil Aulas <https://uealfredocisnero.milaulas.com/login/index.php>, como se ilustra en la Figura 8.
2. Introducir el usuario y la contraseña previamente asignados por el docente o la institución.
3. Verificar que las credenciales sean correctas y proceder con el inicio de sesión.
4. En la lista de cursos, haz clic sobre “Lengua y Literatura “para acceder a la página principal del curso, como se observa en la Figura 8.

Figura 10**Estructura del curso de Lengua y Literatura.**

El diseño del aula virtual en Moodle Mil Aulas permite una navegación intuitiva y estructurada, asegurando que los estudiantes puedan acceder fácilmente a los contenidos educativos y participar activamente en el proceso de aprendizaje digital.

Al ingresar al curso de Lengua y Literatura en la plataforma Moodle Mil Aulas, los estudiantes **deberán hacer clic en la nueva pestaña** que se muestra en la interfaz principal del aula virtual. Una vez dentro del curso, se **visualizará la página de inicio**, la cual da la bienvenida a los estudiantes y establece un ambiente propicio para el aprendizaje, reforzando la motivación y la interacción con los contenidos.

Dentro de la página principal del aula virtual, los estudiantes encontrarán diferentes apartados de actividades organizadas en cuatro segmentos fundamentales: **Apartado General, Ortografía, Gramática, Redacción y Caligrafía.**

- **Apartado General (Descripción del Curso):** Contiene información esencial sobre el desarrollo del curso, incluyendo el contenido, los objetivos generales y específicos, la metodología de trabajo, los materiales a utilizar, el sistema de evaluación y los docentes encargados.

Dentro de cada apartado se encuentran **Ortografía, Gramática, Redacción y Caligrafía** diferentes recursos para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la plataforma virtual, como documentos, actividades y evaluaciones, foros y espacios de interacción, es lo que se puede visualizar dentro de cada segmento del curso virtual.

- **Documentos:** Presenta los detalles de los temas para cada unidad didáctica, con recursos en diversos formatos como documentos PDF, archivos de Word, diapositivas y



4. Ver el video interactivo

Clic sobre el enlace titulado: “Reglas de Ortografía: ¿Cómo terminan las palabras?”

Se abrirá el video de YouTube donde se explica mediante una canción educativa cómo se aplican las reglas ortográficas.

El estudiante debe verlo completo antes de avanzar.

5. Realizar las actividades interactivas

A continuación, el estudiante accede a las actividades haciendo clic en cada enlace:

- Prueba de ortografía básica
 - Actividad tipo cuestionario interactivo para reforzar la teoría.
- Desafíos comunes en la ortografía del español
 - Ejercicios para identificar errores comunes en el uso de tildes, b/v, c/s/z, entre otros.
- Cuestionario: La Ortografía
 - Cuestionario evaluativo de selección múltiple (4 preguntas). Este se considera como nota evaluativa.

6. Subir la evidencia del taller realizado

En la parte final, el estudiante encontrará la opción:

- “Evidencia de Talleres Virtuales Realizados”
- Allí debe subir los ejercicios resueltos, ya sea en Word, PDF o imagen.
- El sistema muestra la fecha de apertura y cierre del envío.

Recomendaciones Finales para los estudiantes:

- Seguir el orden: Lectura → Video → Actividades → Cuestionario → Subir evidencia.
- Participar en los foros (si están habilitados en los otros módulos).
- Estar atentos a los plazos de entrega.
- El sistema muestra la fecha de apertura y cierre del envío.

Comprender la estructura gramatical del español, identificando las partes de la oración y sus funciones dentro del discurso.

2. Revisión de recursos educativos

- Una vez desplegado el módulo, el estudiante debe realizar las siguientes acciones:
- Descargar y revisar los documentos:
- Clases estructuras gramaticales (PPTX)

Hacer clic para descargar y visualizar la presentación de clase

- Repaso de la gramática española (PDF)
- Documento que contiene teoría básica y ejemplos prácticos.
- Gramática en esquemas (PDF)
- Lectura visual resumida con mapas de conceptos.

3. Ver video educativo

El estudiante debe mirar el video completo para reforzar los contenidos explicados.

4. Actividades del módulo

- **Cuestionario interactivo:** Práctica de conocimientos ortográficos de las letras "b", "v", "c", "s", "z" y "h".
 - Realiza el cuestionario seleccionando la respuesta correcta en cada caso.
- **Foro de discusión:** "La Importancia de las Partes de la Oración en la Comunicación"
 - Participa escribiendo un comentario donde expliques cómo el uso correcto de la gramática mejora la comunicación. Incluye ejemplos de oraciones con errores y cómo corregirlas.

5. Entrega de actividad final

Subir un documento con las respuestas del cuestionario, captura de pantalla de la actividad interactiva, y una autoevaluación. Formatos aceptados: Word, PDF o imagen.

Recomendaciones Finales para los estudiantes:

2. Descargar y leer los documentos de estudio:

Los estudiantes deben hacer clic en cada enlace para abrir, leer o descargar los documentos PDF disponibles:

- Técnicas de Redacción (Archivo PPTX)
- Diapositivas explicativas con métodos para estructurar textos, organizar ideas y redactar con coherencia.
 - Actividad sugerida: Analiza ejemplos de textos bien redactados incluidos en las diapositivas.
- Técnicas de redacción y recomendaciones de estilo (Archivo PDF)
 - Documento con sugerencias para escribir con claridad, evitar redundancias y estructurar correctamente las oraciones.
- Manual de Estilo y Redacción (Archivo PDF)
 - Guía completa sobre normas de redacción, estilo, puntuación y organización textual.
- Técnicas para mejorar la escritura (Video interactivo - URL)
 - Video con estrategias prácticas para mejorar la calidad de los escritos. Requiere visualización completa y toma de notas.
- Redacción y Ortografía
 - Enlace complementario que relaciona los aspectos ortográficos con la estructura de la redacción. Recurso audiovisual que aborda tipos de textos y errores comunes al redactar.

Actividades del módulo

Foro: Claves para una Redacción Efectiva

Participa en el foro compartiendo al menos un consejo o técnica que consideres clave para escribir correctamente. Comenta una experiencia donde aplicaste o necesitaste mejorar tu redacción. Usa ejemplos si es posible.

Tarea: Evidencia de Talleres Virtuales Realizados

- Sube un documento, imagen o captura donde evidencias tu participación en los ejercicios de redacción realizados.

Tarea: La Redacción

- Completa y sube un texto redactado por ti, aplicando las técnicas aprendidas. Puede ser una narración breve, una carta formal o una descripción.

Para el logro del objetivo de este tema el estudiante desarrollará acciones tales como: descargar documentos en PDF con orientaciones sobre la estructura de un texto, acceder a una actividad interactiva de redacción a partir de un enlace, y elaborar un texto narrativo o descriptivo que será subido a la plataforma en formato Word, PDF o imagen. También se solicita evidencia de la participación mediante la captura de pantalla de la actividad realizada.

Además, participará en un foro de discusión donde compartirá su texto con sus compañeros para recibir retroalimentación. Estas actividades contribuyen al desarrollo de los estándares de competencia digital, particularmente en las áreas de alfabetización informacional y comunicación y colaboración

En este tema, los estudiantes desarrollan habilidades relacionadas con la alfabetización informacional mediante la búsqueda, análisis y aplicación de estrategias para estructurar sus propios textos. La participación en foros y el intercambio de producciones escritas también fortalecen la comunicación y colaboración digital, ya que permiten recibir retroalimentación y mejorar las competencias escritas mediante la interacción en entornos virtuales.

Tema 4: Desarrollo de la Caligrafía

Objetivo: Mejorar la calidad y legibilidad de la escritura manuscrita, reforzando la motricidad fina.

Documentos: Plantillas de caligrafía digital, actividades interactivas y videos con técnicas de mejora de la escritura manual.

Actividades: Ejercicios de trazado en línea y evaluaciones comparativas del progreso en la caligrafía.

Como se ilustra en la Figura 15 se detalla el contenido del apartado de caligrafía.

- Guía sobre la técnica, estilo y armonía en la escritura manuscrita. Lectura opcional para profundizar en el enfoque artístico de la caligrafía.
- Cuadernillo de trabajo (Archivo PDF)
 - Ejercicios progresivos desde líneas y curvas hasta palabras completas. Actividad: completar al menos 5 hojas como práctica formal del módulo.
- 10 ejercicios de Caligrafía para Mejorar tu Letra (Video interactivo – URL)
 - Recurso audiovisual con ejercicios prácticos para mejorar la forma y ritmo de la escritura a mano.
- Tarea: Evidencia de Talleres Virtuales Realizados
 - Sube una foto, escaneo o documento que muestre tus prácticas de caligrafía (pueden ser ejercicios del cuadernillo, PDF o actividades del video).

Para el logro del objetivo de este tema el estudiante desarrollará acciones tales como: descargar guías en PDF con ejercicios caligráficos, observar un video explicativo sobre la correcta postura y trazo, y realizar prácticas de escritura a mano que serán escaneadas o fotografiadas y subidas a la plataforma en formato imagen o PDF.

Además, deberá acceder a una actividad interactiva relacionada con la mejora del trazo y presentar una captura de pantalla como evidencia de su realización. Estas acciones contribuyen al desarrollo de las competencias digitales en las áreas de alfabetización informacional y comunicación, al integrar recursos digitales con el desarrollo de habilidades motrices finas.

A través del uso de plantillas digitales, videos interactivos y el envío de evidencias mediante imágenes o archivos escaneados, se promueve la alfabetización digital en su dimensión práctica, al enseñar a los estudiantes a manejar recursos tecnológicos para fines educativos.

Metodología de Evaluación

El aula virtual integra herramientas digitales para evaluar el progreso de los estudiantes de manera continua, a través de:

- **Cuestionarios y pruebas automatizadas:** Permiten evaluar conocimientos en ortografía y gramática.
- **Tareas y actividades escritas:** Evaluadas mediante rúbricas para analizar la coherencia, cohesión y ortografía en los textos producidos.

- **Foros y debates:** Facilitan la evaluación formativa a través de la argumentación y reflexión en los espacios de interacción.
- **Seguimiento del progreso:** Los estudiantes pueden visualizar sus avances a través de calificaciones y retroalimentación docente en la plataforma.

Estos recursos están diseñados para fortalecer las habilidades de los estudiantes en la gestión de la información, permitiéndoles desarrollar competencias en la organización, análisis y aplicación de conocimientos en la asignatura de Lengua y Literatura. Además, la integración de estrategias interactivas y colaborativas en la plataforma Moodle Mil Aulas fomenta un aprendizaje significativo y autónomo en el entorno digital.

El aula virtual de Lengua y Literatura en la plataforma Moodle Mil Aulas proporciona un entorno de aprendizaje estructurado, interactivo y colaborativo, fomentando el desarrollo de la competencia digital en los estudiantes. Gracias a la integración de herramientas digitales y metodologías activas, se garantiza una formación integral en los aspectos fundamentales del lenguaje, fortaleciendo habilidades esenciales en ortografía, gramática, redacción y caligrafía. Con este enfoque, se optimiza el proceso de enseñanza-aprendizaje y se promueve una educación más innovadora y adaptada a los desafíos de la era digital.

La estructura del aula virtual se basa en metodologías activas que promueven la interacción y el aprendizaje autónomo. Cada módulo de aprendizaje está diseñado para abordar una unidad temática específica, incluyendo recursos digitales como videos explicativos, infografías y documentos interactivos. Además, se han incorporado estrategias de gamificación para incrementar la motivación de los estudiantes y fomentar la participación activa en los foros de discusión.

Dentro del aula virtual, los estudiantes pueden acceder a actividades de lectura, escritura y análisis literario, las cuales han sido adaptadas al entorno digital para potenciar además de sus habilidades de comunicación y comprensión crítica, el desarrollo de la competencia digital en lo referido al área de Informatización y Comunicación. Las evaluaciones formativas permiten realizar un seguimiento continuo del progreso de cada estudiante, facilitando la retroalimentación y el refuerzo de los aprendizajes adquiridos.

En términos de accesibilidad, la plataforma ha sido configurada para que los estudiantes puedan navegar intuitivamente, asegurando que todos los recursos y actividades estén organizados de manera clara y secuencial. Además, se ha incorporado un espacio de tutoría virtual dentro del

aula de Lengua y Literatura, con el propósito de brindar acompañamiento académico personalizado. Este espacio permite a los docentes ofrecer asesoría en tiempo real y resolver de manera oportuna las inquietudes que los estudiantes puedan tener durante el desarrollo de las actividades propuestas en el entorno virtual.

3.3. Valoración de la Factibilidad del Aula Virtual Diseñada

El aula virtual para el desarrollo de la competencia digital en estudiantes de 8vo año, fue sometido a valorar su factibilidad mediante el método de criterio de especialistas. Según (Mesa et al., 2020) "el término especialista se relaciona con el ejercicio de la profesión en relación con el objeto de estudio de la investigación. Es especialista el que practica una rama determinada de la ciencia" (p.2).

Para lo cual se llevaron a cabo varios pasos tales como:

1. Selección de los integrantes de la muestra
2. Confirmar la voluntariedad de participar como especialistas.
3. Enviar el enlace del aula virtual en la plataforma, para que navegaran por la misma, revisaran su estructura, las actividades interactivas, así como el instrumento para que estos registren sus criterios sobre el trabajo.
4. Recolección de los instrumentos
5. Procesamiento estadístico de las respuestas.
6. Valoración cualitativa de la información obtenida

Los especialistas que conformaron la muestra fueron seleccionados tomando los siguientes criterios:

1. Años de experiencia como docente de Lengua y Literatura
2. Experiencias en el tema referido al uso de las herramientas tecnológicas, en la asignatura.
3. Nivel académico.

Para la confección del instrumento a entregar a los especialistas, se determinaron la siguiente dimensión e indicadores.

Dimensión:

- **Factibilidad del diseño pedagógico**



Indicadores:

1. Objetivos intencionados
 2. Planificación de recursos en diversos formatos
 3. Planificación de actividades que conducen al logro de los estándares de las áreas de la competencia digital.
 4. Evaluaciones que conciben el diagnóstico del nivel de la competencia digital en las áreas que se trabajan.
- **Factibilidad tecnológica**

Indicadores:

1. Viabilidad desde el punto de vista técnico y de accesibilidad.
2. Uso de recursos digitales factibles

Los resultados obtenidos con la aplicación de dicho cuestionario en una primera ronda arrojaron que:

-De la sesión I: **Datos generales**, se obtiene que el 100% eran especialistas de Lengua y Literatura y con más de 10 años de experiencia profesional, lo cual se convirtió en fortaleza para el trabajo de los mismos.

-En la sesión II: **Evaluación de la factibilidad del diseño pedagógico del aula virtual**, los resultados en las cuatro preguntas fueron, respectivamente, los siguientes: el 50% estuvo en desacuerdo con que desde los objetivos que se declaran para cada tema, se intenciona el desarrollo de la competencia digital, el 80% estuvo en desacuerdo en relación con que en cada unidad temática se proponen recursos en diversos formatos para fomentar el aprendizaje autónomo y el desarrollo de la competencia digital, el 50% estuvo en desacuerdo en relación con la concepción de las actividades para contribuir al desarrollo de los estándares establecidos para las áreas de informatización y Comunicación de la competencia digital y el 40% refirió estar en desacuerdo con la intencionalidad de las evaluaciones para diagnosticar el nivel alcanzado en relación con el desarrollo de la competencia digital en las áreas que se trabajan. En esta sesión la mayor dificultad estuvo relacionada con los recursos que se proponen.

-En cuanto a la sesión III: **Evaluación de la factibilidad tecnológica**, los resultados en las dos preguntas fueron las siguientes: el 60% declaró estar de acuerdo con que el aula virtual es viable desde el punto de vista técnico y de accesibilidad y sólo el 40% refirió estar de acuerdo con que los recursos digitales utilizados en las actividades son adecuados para el desarrollo de la competencia digital.

En esta sesión la mayor dificultad estuvo relacionada con las herramientas incorporadas para el desarrollo de habilidades y para la evaluación.

En relación a la sesión IV. **Preguntas abiertas**, las consideraciones en relación con la contribución del aula virtual al desarrollo de las competencias digitales estuvieron dirigidas a la necesidad de estructurarla con enfoque pedagógico, donde se logre relación entre los componentes didácticos, en la que los objetivos cumplan la función rectora en el proceso para garantizar que los medios y las actividades que se planifiquen logren el objetivo.

Fueron ofrecidas como sugerencias las siguientes:

- Estructurar toda el aula virtual de Lengua y Literatura por unidades temáticas en las que existan sesiones de Ortografía, Gramática, Redacción y Caligrafía, para lograr homogeneidad en su presentación facilitando la navegación clara y ordenada.

- Intencionar desde los objetivos el nivel de competencia que se debe lograr.
- Incorporar recursos digitales variados como foros, cuestionarios, material multimedia, videos, lecturas interactivas, cuestionarios y mapas conceptuales, adaptados a distintos estilos de aprendizaje.
- Incorporar métodos de evaluación que incluyan pruebas automatizadas, foros de discusión y actividades colaborativas, que permitan un monitoreo constante del desempeño estudiantil.

Una vez perfeccionado el aula virtual, fue sometido nuevamente a la consideración de los especialistas cuyos resultados en las sesiones II (Evaluación de la factibilidad del diseño pedagógico del aula virtual) y Sesión III (Evaluación de la factibilidad tecnológica) se presentan en la Figura 16

CONCLUSIONES

1. Los fundamentos teóricos del proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura en 8vo año, el desarrollo de las competencias digitales en estos estudiantes, así como el uso de la plataforma Moodle Mil Aulas en el ámbito educativo, sirvieron de sustento para el diseño del aula virtual de la asignatura.
2. La contribución de la plataforma Moodle Mil Aulas para el desarrollo de la competencia digital, específicamente en las áreas de Alfabetización y Comunicación es innegable. Esta se destaca por su gran diversidad de recursos, por su facilidad de uso y su interfaz intuitivo, permitiendo mejorar, además, del aprendizaje de la signatura, el desarrollo de la competencia digital.
3. El diagnóstico inicial realizado, sirvió para determinar el estado actual del problema de investigación con respecto al nivel de desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes de octavo año, con lo cual se justifica la necesidad de la investigación
4. El aula virtual diseñado en la plataforma Moodle Mil Aulas para resolver el problema de investigación, se fundamenta teóricamente en enfoques pedagógicos modernos que tributan al logro de las destrezas declaradas en el currículo para la asignatura de Lengua y Literatura, así como los estándares establecidos para las áreas de Informatización y Comunicación de la competencia digital, lo cual ayuda a que los estudiantes se preparen para las exigencias del mundo actual.
5. Los resultados alcanzados por medio de la encuesta aplicada a los especialistas, permitió valorar la factibilidad de la propuesta y su contribución al desarrollo de la competencia digital en los estudiantes de octavo año.

En conclusión, esta investigación ha demostrado que el diseño de un aula virtual de la asignatura de Lengua y Literatura puede ser altamente beneficioso para el desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes, pues al demandar interactividad en la realización de las actividades que se orientan, se contribuye al logro de un aprendizaje significativo en los mismos, además de contribuir a que el proceso de enseñanza-aprendizaje responda a las exigencias del currículo debe ir adquiriendo paulatinamente para estar al nivel de su tiempo.



RECOMENDACIONES

1. Se sugiera incorporar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de todas las asignaturas el uso de las aulas virtuales, donde se intencionen desde las actividades, acciones que contribuyan al desarrollo de la competencia digital en los estudiantes.
2. Se recomienda aplicar la investigación en el Colegio Alfredo Cisneros a todos los grupos de 8vo año de Educación Básica, e ir evaluando sus resultados.
3. Se recomienda que se incursione en investigaciones que permitan obtener experiencias en cómo desde el proceso de enseñanza aprendizaje de las asignaturas se contribuye al logro de la preparación de los estudiantes en áreas de la competencia digital tales como: Creación de Contenido Digital, Seguridad y Resolución de Problemas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- al, H. T. (2023). Las TIC en la educación durante la pandemia de covid-19. 122
- Alvarado, M. (2019). *Desarrollo de la competencia digital en educación: Nuevas perspectivas y retos*. Editorial Educativa.
- Arias Gonzáles, J. L. (2021). Guía para elaborar la operacionalización de variables.
- Espacio I+D: Innovación más Desarrollo, 10(28). <https://doi.org/10.31644/IMASD.28.2021.a02>
- Ausubel. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. Holt, Rinehart and Winston. Winston: Academico.
- Bartolomé, A. R., & Aiello, E. (2016). *Blended learning: Evolución y perspectivas del aprendizaje presencial y en línea*. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(1), 33–52.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2016). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. International Society for Technology in Education.
- Bruner. (2004). Jerome Seymour Bruner: de la percepción al lenguaje. *Revista Iberoamericana de Educacion*.
- Cabero Almenara, J. &. (2017). Las aulas virtuales como herramientas de enseñanza: análisis de sus elementos y potencialidades. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 18.
- Cabero-Almenara, J. &-C. (18 de 2 de 2020). La educación en la era digital,. : *Moodle como herramienta de enseñanza y aprendizaje*. *Revista de Tecnología Educativa*, págs. 45-62.
- César, L. (2007). *Educación por competencias: Fundamentos y estrategias para el aula*. Editorial Pedagógica.
- Coll, C. (2020). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por tecnologías digitales. *Revista de Educación a Distancia*, 64.
- Dankhe, G. L. (1986). *Research Methods in Social Sciences*. Prentice-Hall.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2015). *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"*. ACM Press.
- DigComp, 2., & al, V. e. (2017). *Marco Europeo de Competencias Digitales*. Europa: Academico.
- Dougiamas, M. &. (2003). Using learning communities to create an open-source course management system. Proceedings of the EdMedia. Innovate Learning Conference.

- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2015). *The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions*. *Child Development*, 82(1), 405–432.
- Ecuador, A. N. (2021). *Ley Orgánica de Protección de Datos Personales*. Obtenido de <https://www.gob.ec/regulaciones/ley-organica-proteccion-datos-personales>
- Ecuador, M. d. (2018). *Acuerdo Ministerial No. 347 y otras resoluciones del Ministerio de Educación*. Obtenido de <https://www.educacion.gob.ec>
- Ecuador, R. d. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Obtenido de <https://www.asambleanacional.gob.ec>
- EduLabs (2024). Desarrollo de Competencias Digitales en estudiantes
<https://edu-labs.co/articulos/desarrollo>
- European Journal of Special Needs Education, 28(2), 119–135.
- Ferrari, A. (2013). *A framework for developing and understanding digital competence in Europe*. Europe: DIGCOMP.
- Florian, L., & Spratt, J. (2016). *Enacting inclusion: A framework for interrogating inclusive practice*.
- García Fernández, M. G. (2024). *Didáctica de la lengua y la literatura: Perspectivas actuales de la enseñanza del español*. *Revista Electrónica del Lenguaje*, 11(11).
<https://www.revistaelectronicalenguaje.com/perspectivas-actuales-ensenanza-espanol/>
- Graham, C. R. (2013). Emerging practice and research in blended learning. In M. G. Moore (Ed.), *Handbook of distance education* (3rd ed., pp. 333–350). Routledge.
- Harasim, L. (2017). *Learning theory and online technologies* (2nd ed.). Routledge.
- Hattie. (2012). Evaluación para el Aprendizaje. *cambridgeinternational*, 4.
- Hernandez. (2018). *Nuevas formas de aprender: La formación docente frente al uso de las TIC*. Academico.
- Hernández-Sampieri, R. F.-C.-L. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill.

- Intercultural, L. O. (2011). *Asamblea Nacional del Ecuador*. Obtenido de <https://www.asambleanacional.gob.ec>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF). (2017). *Marco común de competencia digital docente*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. <https://intef.es/competencia-digital-docente>
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2016). *NMC Horizon Report: 2016 K–12 edition*. The New Media Consortium.
- Lave, J., & Wenger, E. (2015). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press.
- Leal-Rodríguez, A. L., & Albort-Morant, G. (2016). *Knowledge management and entrepreneurship competencies: A systematic literature review*. *Journal of Knowledge Management*, 20(5), 873–899.
- López Gómez, E. (2016). En torno al concepto de competencia: un análisis de fuentes. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 20(1), 311–322. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/18589>
- Martínez, M. (2008). *Aprendizaje, servicio y responsabilidad social de las universidades*. Barcelona: Académico.
- Martínez-Roig, R., Pulido-Montes, C., & Mateu-Luján, B. (Eds.). (2024). *Nuevas investigaciones educativas para definir la enseñanza y el aprendizaje*. Octaedro. <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/150757/1/Nuevas-investigaciones-educativas-para-definir-la-ensenanza-y-el-aprendizaje.pdf>
- Mesa, M., Guardo, M., & Vidaurreta, R. (2020). *Distinciones entre criterio de expertos, especialistas y usuarios*. Monografías: <https://www.monografias.com/trabajos82/distinciones-criterio/distinciones-criterio2>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (julio de 2016). *Lengua y Literatura*. Obtenido de https://www.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2016/09/Lengua_y_Literatura_8.pdf

Ministerio de Educación del Ecuador. (2018). *Currículo de los niveles de Educación General Básica y Bachillerato*. <https://educacion.gob.ec/curriculo/>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2018). *Acuerdo Ministerial No. 347: Lineamientos para el uso de plataformas digitales en el sistema educativo*. <https://educacion.gob.ec>

Molina-Natera, V. (2019). El discurso pedagógico en las tutorías de escritura. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 148.

Moodle.org. (27 de marzo de 2025). *Interfaz de la plataforma Moodle*. Obtenido de Moodle: <https://moodle.org>

Moodle.org. (27 de Marzo de 2025). *Moodle*. Obtenido de Moodle.org

Morales, M., & Higuera, J. (2017). *La enseñanza reflexiva: Enfoques para el aprendizaje significativo*. Editorial Educar.

Navarro, M. (2019). *Conocimiento Tecnológico Pedagógico del Contenido TPACK-ES» y evaluación de la autoeficacia percibida por los futuros docentes*. *Educación*. Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.

OCDE. (18 de noviembre de 2020). *Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico*. Obtenido de El impacto del COVID-19 en la igualdad e inclusión estudiantil: Apoyo a los estudiantes vulnerables durante el cierre y la reapertura de escuelas.: https://www.oecd.org/content/dam/oecd/es/publications/reports/2020/11/the-impact-of-covid-19-on-student-equity-and-inclusion-supporting-vulnerable-students-during-school-closures-and-school-re-openings_07c65d08/49e19ae1-es.pdf

Pérez, M., & López, R. (2018). *Didáctica de la Lengua y Literatura: Enfoques y estrategias para el aula*. Editorial Educativa.

Pérez, J., Gómez, M., & Rodríguez, A. (2020). *El uso de Moodle en la educación secundaria para la enseñanza de matemáticas*. *Revista de Educación y Tecnología*, 25(3), 45–60. <https://doi.org/10.xxxx/ejemplo>.

Philippe Perrenoud. (08 de febrero de 2009). *Construir competencias*. Obtenido de https://www.uv.mx/dgdaie/files/2013/09/perrenoud_construir-competencias.entrevista-con-philippe-perrenoud.pdf

Ramírez, L. (2022). *Estrategias innovadoras para el aprendizaje en el aula*. Editorial Académica.

- Ramos Trujillo, A. e. (2024). Revisión sistemática de la literatura sobre la competencia digital en el desarrollo del. 10.
- Rodríguez, A. (2021). *La competencia digital en la educación*. Europa: Academica.
- Salinas, J. (2022). Estrategias de enseñanza en entornos virtuales: El impacto de Moodle en la educación. *Revista de Innovación Educativa*, 35-30.
- Sánchez, L. (2021). *Competencia digital en tiempos de cambio: Estrategias para el aula digitalizada*. Editorial Académica.
- Sánchez, L., & Rodríguez, J. (2019). *Moodle como herramienta de apoyo para el aprendizaje de la lengua y literatura*. *Revista de Tecnología Educativa*, 30(1), 123–138. <https://doi.org/10.xxxx/ejemplo>.
- Saorín, T. (2012). *El aula virtual como entorno de aprendizaje en la educación superior: diseño y estructura*. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 15(2), 45–60. <https://doi.org/10.xxxx/ejemplo>
- Scagnoli, N. I. (2000). *El aula virtual*. Obtenido de Usos y elementos que la componen: <https://www.ideals.illinois.edu/items/2473>
- Scagnoli, N. (2020). *Evaluación formativa en entornos virtuales: Estrategias para el aprendizaje autónomo*. Editorial Académica.
- Schunk, Z. y. (2015). *los estudiantes deben planificar, supervisar y evaluar su propio proceso de aprendizaje para mejorar su autorregulación*". Argentina: Academico.
- SEGIB. (2010). *Secretaría General Iberoamericana*. Obtenido de Metas Educativas 2021: <https://www.segib.org/?document=metas-educativas-2021-la-educacion-que-queremos-para-la-generacion-de-los-bicentenarios>
- Siemens, G. (12 de diciembre de 2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era*. Obtenido de https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf
- Sierra Bravo, R. (1991). *Técnicas de investigación social: teoría y ejercicios*. Paraninfo.
- UNESCO. (2011). *Las Normas Internacionales para las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación*. Europa: Academica.

UNESCO. (2013). *Enfoque estratégico sobre TIC en educación en América Latina y el Caribe*. Ediciones UNESCO.

UNESCO. (2015). *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura Educación 2030*. Obtenido de Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa

Unión Europea. (2013). *Marco de competencia digital para la ciudadanía (DIGCOMP): Un enfoque europeo común para la competencia digital de los ciudadanos*. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. <https://doi.org/10.2760/11543>

Vaillant, D., & Rodríguez Zidán, E. (2018). Perspectivas de la UNESCO y la OEI sobre la calidad de la educación. En H. Monarca (Ed.), *Calidad de la educación en Iberoamérica: Discursos, políticas y prácticas* (pp. 136–155). Dykinson. Recuperado de <https://ie.ort.edu.uy/73018/37/perspectivas-sobre-la-calidad-de-la-educacion.html>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds. y Trads.). Harvard University Press. *(Trabajo original publicado en 1930)*

Vygostky. (1978). La Zona de Desarrollo Próximo. 57. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/48359.pdf>

Zimmerman, B. J., & Schunk, D. H. (2015). *Self-regulated learning: Theories, measures, and outcomes*. Springer.