



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TEMA

“CONTENIDOS DIGITALES EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA
PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA
ANDOAS”

Autor/es:

Lic. Blanca Leonor Caina Taipe
Lic. Ricardo Santiago Solís Yancha

Tutor/a:

Ing. Henry Josué Mariño Acosta

ECUADOR

2024



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

Dedicamos este proyecto de investigación con todo nuestro amor y gratitud a nuestros hijos, cuya paciencia y comprensión nos permitieron alcanzar esta meta, por su apoyo incondicional y por creer en nosotros en todo momento. Por lo que, sin su amor y aliento constante, este logro no habría sido posible.

Leonor Caina y Santiago Solís



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, queremos agradecer a Dios por darnos la fortaleza, la sabiduría y la paciencia necesarias para culminar este proceso de estudios. Sin Su guía y bendiciones, este logro no habría sido posible.

A nuestros hijos, quienes han sido fuente de inspiración y motivación. Donde que a pesar de la distancia emocional y el tiempo, siempre estuvieron en nuestros corazones y pensamientos. Gracias por su paciencia y por entender la importancia de este sueño para nosotros. Un agradecimiento profundo también a todos los docentes que forman parte de la Universidad Bolivariana del Ecuador quienes supieron guiarnos en el proceso académico para poder alcanzar nuestra tan anhelada meta.

Leonor Caina y Santiago Solís



La Universidad para todos





RESUMEN

El proyecto de investigación titulado como "Contenido digitales en la asignatura de Lengua y Literatura para el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa ANDOAS", donde se tiene como objetivo Valorar las incidencias que presenta el contenido digital en la asignatura de Lengua y Literatura para el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa ANDOAS. Este proyecto tiene un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos; con una muestra de 36 estudiantes y 5 docentes. Los resultados indican que se tiene una clara preferencia por herramientas digitales, como aplicaciones, videos, y e-books, para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura, destacando la importancia de integrar estas tecnologías en la enseñanza. De las entrevistas efectuadas a los docentes se concluye que, para la enseñanza de Lengua y Literatura, emplearían libros electrónicos interactivos, plataformas de lectura, videos educativos, audiolibros y aplicaciones de escritura para enriquecer la comprensión de los textos y adaptar el aprendizaje a diferentes estilos y niveles. Seleccionarían contenidos basados en su relevancia curricular, calidad pedagógica y accesibilidad, promoviendo una experiencia de aprendizaje dinámica y personalizada. De la validación expuesta por expertos se tiene que la propuesta tiene fortalezas en preparación, aplicabilidad y metodología, pero necesita mejorar en atractivo, pertinencia, estructura, calidad y funcionalidad. En general, es aceptable y puede optimizarse con ajustes clave. Por lo que se concluye que la incorporación de contenidos digitales en Lengua y Literatura en ANDOAS mejora la comprensión, motivación y preparación para un entorno digital, ofreciendo una experiencia educativa más dinámica y personalizada. Aunque se identificaron áreas de mejora, los recursos digitales prometen optimizar el aprendizaje y adaptarse a las necesidades actuales.

Palabras claves: Lengua y Literatura, contenidos digitales, aprendizaje, aplicaciones, enseñanza.





ABSTRACT

The research project entitled "Digital content in the subject of Language and Literature for the learning of students of the ANDOAS Educational Unit", which aims to assess the impact of digital content in the subject of Language and Literature for the learning of students of the ANDOAS Educational Unit. This project has a mixed approach, combining qualitative and quantitative methods; with a sample of 36 students and 5 teachers. The results indicate that there is a clear preference for digital tools, such as applications, videos, and e-books, to improve the learning of Language and Literature, highlighting the importance of integrating these technologies in teaching. From the interviews conducted with the teachers, it is concluded that for the teaching of Language and Literature, they would use interactive e-books, reading platforms, educational videos, audiobooks and writing applications to enrich the comprehension of texts and adapt learning to different styles and levels. They would select content based on its curricular relevance, pedagogical quality and accessibility, promoting a dynamic and personalized learning experience. From the validation presented by experts, the proposal has strengths in preparation, applicability and methodology, but needs improvement in attractiveness, relevance, structure, quality and functionality. In general, it is acceptable and can be optimized with key adjustments. Therefore, it is concluded that the incorporation of digital content in Language and Literature in ANDOAS improves comprehension, motivation and preparation for a digital environment, offering a more dynamic and personalized educational experience. Although areas for improvement were identified, the digital resources promise to optimize learning and adapt to current needs.

Keywords: Language and Literature, digital content, learning, applications, teaching.





ÍNDICE GENERAL

| | |
|---|--------------|
| FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO..... | ii |
| COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO). | iv |
| CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES).... | v |
| AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS | vi |
| DEDICATORIA..... | vii |
| AGRADECIMIENTO | viii |
| RESUMEN | ix |
| ABSTRACT..... | x |
| ÍNDICE GENERAL | xi |
| ÍNDICE DE TABLAS | xiv |
| ÍNDICE DE FIGURAS | xv |
| LISTADO DE ANEXOS | xviii |
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| Contextualización | 1 |
| Justificación | 3 |
| Problemas científicos | 3 |
| Precisión del tema | 4 |
| Objeto de la investigación..... | 4 |
| Objetivo general..... | 4 |
| Preguntas científicas | 4 |
| Idea a defender..... | 4 |
| Declaración de las variables..... | 5 |
| Objetivos específicos | 5 |
| Identificación de los métodos | 6 |
| Métodos teóricos:..... | 6 |
| Métodos empíricos..... | 7 |
| Métodos matemático-estadísticos | 7 |



| | |
|--|-----------|
| Declaración del tipo de investigación..... | 8 |
| Principales aportes..... | 8 |
| Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica..... | 8 |
| CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO..... | 10 |
| 1.1. Antecedentes de la aplicación de contenidos digitales en la asignatura de Lengua y Literatura para el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa ANDOAS | 10 |
| 1.2. Base legal, para la aplicación de contenidos digitales en la asignatura de Lengua y Literatura para el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa ANDOAS | 14 |
| 1.3. Fundamentos teóricos para la aplicación de contenidos digitales en la asignatura de Lengua y Literatura para el aprendizaje de los estudiantes | 16 |
| 1.3.1. Competencia digitales..... | 16 |
| 1.3.2. Contenidos digitales..... | 17 |
| 1.3.3. Tipos y usos de contenidos digitales..... | 20 |
| 1.3.4. Tendencia de contenidos digitales | 25 |
| 1.3.5. Material didáctico digital | 26 |
| 1.3.6. Proceso de enseñanza – aprendizaje | 27 |
| 1.3.7. Contenidos digitales como soporte en el aprendizaje | 28 |
| 1.3.8. Entornos digitales | 29 |
| 1.3.9. Estilos de aprendizaje | 30 |
| 1.3.10. Teorías del aprendizaje-enseñanza | 30 |
| 1.3.11. Enseñanza de la Lengua y Literatura | 31 |
| 1.3.12. Metodología en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje | 32 |
| CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO..... | 33 |
| 2.1. Conceptualización de las categorías..... | 33 |
| 2.2. Enfoque de investigación..... | 35 |
| 2.3. Alcance de la investigación..... | 36 |
| 2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación | 36 |





| | |
|--|-----------|
| 2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación | 36 |
| 2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada | 38 |
| 2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo. | 38 |
| 2.8. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación. | 40 |
| 2.9. Estrategia investigativa o proceder metodológico general. | 40 |
| 2.10. Descripción de la metodología. | 40 |
| 2.11. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico..... | 41 |
| CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA..... | 56 |
| 3.1. Estructura de la estrategia | 56 |
| 3.1.1. Objetivo general:..... | 56 |
| 3.2. Características | 56 |
| 3.3. Fases de la estrategia..... | 58 |
| 3.4. Diseño de la metodología..... | 62 |
| 3.5. Valoración de especialistas | 77 |
| CONCLUSIONES | 83 |
| RECOMENDACIONES | 85 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 87 |
| ANEXOS..... | 93 |





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1: Operacionalización y conceptualización de las categorías. | 33 |
| Tabla 2: Calificación Z en base al Nivel de confianza | 39 |



La Universidad para todos





ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1. Áreas de las competencias digitales..... | 17 |
| Figura 2. Fases de contenidos digitales | 19 |
| Figura 3. Contenidos digitales..... | 21 |
| Figura 4. Uso de aplicaciones móviles..... | 42 |
| Figura 5. Emplearía videos educativos..... | 43 |
| Figura 6. Tipo de videos educativos prefiere | 44 |
| Figura 7. Útil los blogs educativos | 45 |
| Figura 8. Recurso digital que facilitaría | 46 |
| Figura 9. Uso de YouTube | 47 |
| Figura 10. Uso de libros electrónicos | 48 |
| Figura 11. Uso de juegos educativos..... | 49 |
| Figura 12. Tipo de juegos educativos..... | 50 |
| Figura 13. Tipo de contenido digital le motivaría | 51 |
| Figura 14. Tipo de contenido digital le ayudaría a entender | 52 |
| Figura 15. Fase de estrategias a aplicar | 58 |
| Figura 16. Cuenta Gmail | 62 |
| Figura 17. Generar clase virtual | 62 |
| Figura 18. Personalización de la pestaña arroyo | 63 |
| Figura 19. Personalización de la apariencia | 63 |
| Figura 20. Definición de anuncios..... | 64 |
| Figura 21. Creación de anuncio del tema central detallado Lengua y Literatura..... | 64 |





| | |
|--|----|
| Figura 22. Personalización de pestaña Gente | 65 |
| Figura 23. Personalización de las invitaciones de estudiantes | 65 |
| Figura 24. Ubicación del Código de Clase | 66 |
| Figura 25. Visualización del Código de Clase | 66 |
| Figura 26. Personalización de la pestaña Trabajo de Clase..... | 67 |
| Figura 27. Creación de los temas en bloques. | 67 |
| Figura 28. Presentación de los datos requeridos | 68 |
| Figura 29. Publicación de la Presencia Afroecuatoriana..... | 68 |
| Figura 30. Publicación de la Diferencia y Similitudes Afroecuatoriana | 69 |
| Figura 31. Publicación del Video sobre la Presencia Afroecuatoriana | 69 |
| Figura 32. Publicación central de la Literatura | 70 |
| Figura 33. Publicación de las diferencias de tragedia, comedia y drama..... | 70 |
| Figura 34. Publicación de las Similitudes entre Tragedia, Comedia y Drama..... | 71 |
| Figura 35. Publicación del Video vinculado con la Literatura | 71 |
| Figura 36. Publicación de la Lectura donde esta publicidad y propaganda | 72 |
| Figura 37. Publicación de las Diferencias de la Publicidad y Propaganda | 72 |
| Figura 38. Publicación del video relacionado a la publicidad y propaganda | 73 |
| Figura 39. Publicación de la Escritura..... | 73 |
| Figura 40. Publicación de las Partes del Ensayo | 74 |
| Figura 41. Publicación de las Partes de un Ensayo Argumentativo | 74 |
| Figura 42. Publicación del video relacionado a la escritura | 75 |
| Figura 43. Publicación de la Comunicación Oral..... | 75 |





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

| | |
|--|----|
| Figura 44. Publicación del video de la estructura de la Conferencia | 76 |
| Figura 45. Personalización de las evaluaciones | 76 |
| Figura 46. Valoración de expertos..... | 77 |
| Figura 47. Valoración promedio de los expertos..... | 78 |



La Universidad para todos





LISTADO DE ANEXOS

| | |
|--|-----|
| Anexo 1. Entrevista | 93 |
| Anexo 2. Encuesta | 95 |
| Anexo 3. Validación de expertos | 98 |
| Anexo 4. Etapas a ejecutar | 99 |
| Anexo 5. Evidencia de la utilización de la propuesta definida. | 100 |





INTRODUCCIÓN

La creación de la Escuela de niñas ANDOAS, fue constituida el año de 1949, con 36 alumnas, funcionando en una casa, del sector, la cual luego de 10 meses de ese mismo año se logra construir bajo gestión 3 aulas en un terreno, el cual fue donado para el año de 1952, llegando a incrementarse el número de aulas y así el número de estudiantes, llegando a tener hasta 177 estudiantes, divididas en:

- Primero A y B = 30 alumnas
- Segundo A y B = 28 alumnas
- Tercero A y B = 30 alumnas
- Cuarto A y B = 30 alumnas
- Quinto A y B = 29 alumnas
- Sexto A y B = 30 alumnas

Cabe mencionar que en el año 2008, los estudiantes recibían una asignatura denominada computación, pero luego de unos años desaparece esta asignatura, quedando como optativa. Mientras que el 24 de septiembre del 2013 pasa a identificarse de Escuela Fiscal de Niñas ANDOAS a constituirse como Unidad Educativa ANDOAS, brindando a la ciudad de Puyo el Bachillerato Unificado, dándose a los estudiantes la asignatura de TIC como materia optativa, la cual por falta de dispositivos tecnológicos y docente conocedor de la asignatura, se suspendió. Actualmente existe un total de 1536 estudiantes, desde inicial hasta bachillerato.

Contextualización

En todo el mundo, “la tecnología digital se ha convertido en una necesidad social, garantizando que la educación sea un derecho humano básico, obligado a afrontar crisis y conflictos cada vez más frecuentes. Por lo que la UNESCO apoya el uso de la innovación digital





para ampliar el acceso a las oportunidades educativas y promover la inclusión social, mejorar la pertinencia y la calidad del aprendizaje, así como el mejoramiento de las TIC, fortaleciendo los sistemas de gestión de la educación y el aprendizaje”.

Por tal razón la “UNESCO está realizando esfuerzos internacionales para ayudar a contar el papel de las tecnologías para acelerar el progreso, en el logro de los objetivos educativos con los fines de desarrollo sostenible, como se detalló en la Declaración de Qingdao en 2015 y 2017, así como el consenso de Beijing en inteligencia y educación artificial en 2019 y la Estrategia de la UNESCO sobre la Innovación Tecnológica en Educación (2022-2025) de 2021” (UNESCO, 2022).

La UNESCO “apoya a los países miembros de desarrollo e integración, para aplicar para aplicar políticas y planes efectivos en el campo de la educación en capacitación a escalas internacionales, asegurando que las actividades locales correspondiente a las necesidades de cada país y de la comunidad, especialmente enfatizando la población” (UNESCO, 2022).

En Ecuador, los medios digitales han ayudado a los estudiantes a aprender compartiendo información que amplía el conocimiento, facilita la comprensión, ayuda a los estudiantes a mantener la atención y promueve habilidades audiovisuales y digitales de los estudiantes. Esto les ayuda a adquirir las habilidades necesarias para su futuro profesional. (Mosquera, 2022)

El aprendizaje digital en la Unidad Educativa Fiscal ANDOAS, en los estudiantes de décimo año, es muy práctico, en la que los alumnos no se involucran mucho porque su institución no cuenta con el equipo adecuado para hacerlo y el proceso correcto para crear contenido digital, razón por la cual su falta de conocimiento, genera como resultado, que no pueden, ingresar a estudios de bachillerato, pudiendo competir en el mundo de los contenidos digitales, desarrollándose de ahí su importancia.





El plan de estudios que ofrece la Unidad Educativa Fiscal ANDOAS, a los estudiantes de décimo año, no cubre un tema amplio y detallado que apoye la práctica y el desarrollo de contenidos digitales, por lo que los estudiantes experimentan déficits de conocimiento que los pone en desventaja al momento de ingresar a la educación de bachillerato, de ahí la importancia y justificación del tema de estudio.

Justificación

El propósito de este estudio, es hacer recomendaciones sobre los tipos de contenidos digitales que ayudan a los estudiantes a aprender, para que sientan que ven el mundo y su campo laboral de manera óptima, y así ser competitivos al momento de ingresar a estudios de bachillerato.

“Las manifestaciones del problema científico son:

- Estudiantes de la Unidad Educativa Andoas, desinteresados por el empleo de contenidos digitales en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Capacitación insuficiente de docentes de la Unidad Educativa Andoas.
- Falta de la implementación y adecuación de laboratorios de computación en la Unidad Educativa Andoas.
- Inexistencia de la asignatura de TIC en la Unidad Educativa Andoas”.

Problemas científicos

¿De qué manera la aplicación de los contenidos digitales en la asignatura de Lengua y Literatura contribuyen al aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa ANDOAS?





Precisión del tema

“Aplicación de los contenidos digitales en la asignatura de Lengua y Literatura contribuyen a determinar la importancia del aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa ANDOAS”.

Objeto de la investigación

Valorar las incidencias a efectuar en el contenido digital y su importancia en el aprendizaje.

Objetivo general

Valorar las incidencias que presenta el contenido digital en la asignatura de Lengua y Literatura para el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa ANDOAS.

Preguntas científicas

- ¿Cuáles son los contenidos digitales que los docentes de la Unidad Educativa ANDOAS emplean para fortalecer su práctica pedagógica?
- ¿Qué tipos de contenidos digitales usan los docentes de la Unidad Educativa Fiscal ANDOAS en el proceso de enseñanza?
- ¿Cómo pueden los docentes integrar la utilización de contenidos digitales a través de estrategias adecuadas para poder apoyar el uso de las prácticas docentes?

Idea a defender

La aplicación de contenidos digitales en la asignatura de Lengua y Literatura, influirá en





el mejoramiento y calidad del aprendizaje, de los estudiantes de la Unidad Educativa ANDOAS

Declaración de las variables

- **Variable dependiente:** Proceso de enseñanza – aprendizaje.

Dimensiones:

- 1) Aprendizaje conceptual
- 2) Aprendizaje procedimental

- **Variable independiente:** Aplicación de contenidos digitales en la asignatura de Lengua y Literatura

Dimensiones:

- 1) Información de datos y contenidos digitales
- 2) Almacenamiento y recuperación de información
- 3) Conceptualización de la asignatura Lengua y Literatura

Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente el empleo de contenido digital en la asignatura de Lengua y Literatura para el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa ANDOAS
- Identificar los contenidos digitales que pueden ser utilizadas en la asignatura de Lengua y Literatura para el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa ANDOAS





- Proponer contenidos digitales para el Plan de estudios en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de la Unidad Educativa ANDOAS
- Evaluar la efectividad de los contenidos digitales propuestos en “la asignatura de Lengua y Literatura para mejorar los resultados del aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa ANDOAS”.

Identificación de los métodos

En el siguiente estudio, se identifican los métodos a emplear que son:

Métodos teóricos:

Análisis-síntesis: se emplea este método, porque incide en todo el proceso de investigación, para poder examinar el comportamiento del “uso de contenidos digitales, durante el aprendizaje de la LENGUA y LITERATURA en la Unidad Educativa ANDOAS”.

Inductivo-deductivo: Al examinar las características “de los contenidos digitales del aprendizaje, de LENGUA y LITERATURA, demuestra la relación entre lo general y lo particular”.

Histórico-lógico: “Se utiliza este método, para determinar el desarrollo histórico del objeto de estudio. Por lo que esta investigación, permite examinar la trayectoria histórica de contenidos digitales en la formación docente, evaluando el desarrollo real de los fenómenos y acontecimientos en su progresión histórica”.

Enfoque de sistema: Porque se utiliza en el concepto general del proceso de investigación, así como la preparación para la aplicación y evaluación de resultados, en el aprendizaje, de LENGUA y LITERATURA de contenidos digitales





Los **métodos teóricos**, indicados se utilizarán en “la redacción del informe final de la investigación de titulación de posgrado, permitiendo discutir los resultados obtenidos, elaborando una propuesta adecuada para resolver el problema planteado”.

Métodos empíricos

Entrevista: “Se dan a docentes que permiten conocer, la importancia de los contenidos digitales del aprendizaje, de LENGUA y LITERATURA en la Unidad Educativa ANDOAS”.

Encuesta: “Va dirigida a alumnos de décimo año de educación, para conocer sus criterios acerca de la aplicación de contenidos digitales en el aprendizaje, de LENGUA y LITERATURA”.

Criterio de especialistas: Para valorar la viabilidad y adecuación de la estrategia metodológica propuesta.

Los **métodos empíricos**, se utilizarán para recopilar los datos necesarios, para confirmar las conclusiones del estudio, basados en la información presentada cualitativa o cuantitativa.

Métodos matemático-estadísticos

Análisis porcentual: Útil para evaluar los resultados diagnósticos y de la investigación, luego de aplicar la estrategia delimitada.

La **población**, la constituyen 50 estudiantes de décimo año de EGB-S en la Unidad Educativa Fiscal ANDOAS y 5 docentes involucrado de manera directa con los estudiantes.

Mientras que la **muestra** es una parte referencial de la población delimitada y determinada anteriormente es de 36 estudiantes, dado bajo un error admisible del 9%, con un





nivel de confianza del 95%, y con el 50% de fracaso y éxito; así como 5 docentes involucrados de manera directa con la asignatura.

Declaración del tipo de investigación.

“El **tipo de investigación** es aplicada porque pretende transformar la práctica educativa a partir de los fundamentos teóricos analizados. La profundidad de la presente investigación llega hasta un nivel explicativo o causal, pues se precisan las causas esenciales que influyen en la aplicación de contenidos digitales en el aprendizaje de LENGUA y LITERATURA, influyendo en el mejoramiento y calidad de aprendizaje, de esta asignatura, a los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal ANDOAS”.

Las **categorías esenciales** de la investigación son: “contenidos digitales, material didáctico digital, proceso de enseñanza – aprendizaje, contenidos digitales como soporte en el aprendizaje, entornos digitales, teorías del aprendizaje – enseñanza, enseñanza de la Lengua y Literatura, metodología en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en Lengua y Literatura”.

Principales aportes.

“El aporte práctico de la investigación es la determinación de una estrategia pedagógica de uso de contenidos digitales de carácter educativo para acrecentar el aprendizaje de la asignatura de LENGUA y LITERATURA en la Unidad Educativa Fiscal ANDOAS”.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

“La **importancia**, de este estudio demuestra que la valoración de incidencias de contenidos digitales en el aprendizaje de LENGUA y LITERATURA, influirá en el mejoramiento y calidad de aprendizaje, de esta asignatura, a los estudiantes, en la Unidad Educativa Fiscal ANDOAS, como una forma de participación activamente en el proceso educativo, convirtiéndoles a los alumnos en prosumidores, que son aquellos que consumen y





producen a la vez el empleo de dichos contenidos digitales, participando activamente en su creación, aprendizaje, promoción y mejora”.

La **necesidad social**, se evidencia en la presencia de deficiencias demostradas en el aprendizaje de LENGUA y LITERATURA, influyendo de manera directa en el rendimiento académico de los estudiantes, convirtiéndolos en prosumidores es decir, en personas que simultáneamente consumen y utilizan contenidos digitales específicos, pudiendo participar de modo activo en la creación, investigación, promoción y mejora de dichos contenidos.

La **novedad** de esta investigación, se demuestra en el uso estratégico de un enfoque orientado en el aprendizaje, lo que ayuda a mejorar la calidad de la educación y el rendimiento de los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal ANDOAS, pudiendo convertirles a dichos alumnos en prosumidores de contenidos digitales.

La **actualidad científica**, “está dada en que responde la línea temática didáctica de las áreas curriculares en la educación básica que pertenece al proyecto general de investigación del Programa de Maestría en Educación con Mención en Pedagogía en Entorno Digitales de la Universidad Bolivariana del Ecuador”.

El presente informe de “tesis se divide en tres capítulos; el capítulo 1, contiene el marco teórico, en este se caracteriza la aplicación de contenidos digitales y su importancia para el aprendizaje en la asignatura de LENGUA y LITERATURA y se analizan sus principales antecedentes, bases legales, así como los fundamentos teóricos. En el capítulo 2 la metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico, definida en una estrategia metodológica adecuada. En el capítulo 3 la estrategia metodológica y la evaluación de los resultados de la investigación”.





CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la aplicación de contenidos digitales en la asignatura de Lengua y Literatura para el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa ANDOAS

Según Rivera (2020), en su proyecto tiene como “objetivo general, determinar la importancia del contenido digital en el proceso de enseñanza- aprendizaje de Ciencias Naturales, concluye que, los, contenidos educativos digitales con animaciones, imágenes, sonidos e interactividad contribuyen al buen aprendizaje de los niños de tercer año de la unidad educativa paralela EGB “B” Atenas. Donde el proceso de enseñanza-aprendizaje se vuelve más efectivo cuando los niños aprenden utilizando contenido, herramientas y materiales didácticos y accesibles. Por lo que los participantes en la investigación tienen derecho a conocer los resultados cuando lo deseen y lo sientan necesario, explorando el empleo, de diferentes tipos de materiales, que den un proceso de enseñanza y aprendizaje”.

Mientras que, Orosco et al. (2021), dicen que, en “las áreas de competencia en información digital y alfabetización informacional, los estudiantes demuestran el desempeño esperado en habilidades para navegar, buscar y filtrar información, datos y contenido digital; evaluar la información, datos y contenidos digitales; almacenar y recuperar información, datos y contenido digital. Donde sí en el área de competencia digital en el área de comunicación y colaboración, el estudiante demuestra logro en el proceso de competencia, logrando esperar en el área de competencia interactiva, utilizando tecnología digital, definido en el intercambio de información y tecnología digital, pudiendo colaborar a través de canales digitales. Mientras que en el área de competencia de Seguridad Digital, los estudiantes reportan niveles superiores esperados de desempeño en Seguridad de Dispositivos, Seguridad de Datos Personales e Identidad Digital, Salud y Medio Ambiente”.

En tanto que, Campión et al. (2017), en su artículo, tiene como objetivo “analizar el estado actual de los centros educativos no universitarios en términos de valor, conocimiento y





utilidad de los contenidos digitales y anticipar las decisiones que deberán tomarse en los próximos años. Lográndose avances significativos en la sustitución de contenidos en formatos tradicionales por digitales, lo que no necesariamente significa un cambio en las competencias o métodos docentes. Debiendo adquirir productos listos para integrarlos en una plataforma LMS prima, determinándose como mejor solución a la hora de afrontar el reto metodológico emergente de la tecnología digital y la adopción de las TIC; donde la calidad técnica y la adaptabilidad en diferentes ámbitos y contextos educativos son factores clave a la hora de elegir opciones dentro de la oferta del mercado”.

Granizo y Haro (2016), en su artículo de investigación, “tiene como meta, establecer el modelo propuesto, que se debe innovar en el proceso de enseñanza – aprendizaje, concluye que la adopción de programas pedagógicos, posibilita la producción de conocimiento específicamente en el desarrollo de la Sociedad de la Información y el Conocimiento. Por lo que el empleo, de esto reducirá el costo de los programas virtuales delimitados que actualmente son impartidos por un docente con amplia experiencia académica que dirige estos programas online, incluso si el contenido digital incluye textos. Por lo que la digitalización tiene un significado pedagógico grande, impactando positivamente en la satisfacción de los estudiantes”.

Organista et al. (2018), tiene como propósito “describir el desarrollo de contenidos educativos digitales para un tema estadístico y su consulta desde un teléfono inteligente, donde al evaluar el diseño instruccional utilizado en los CED, los resultados arrojaron un valor promedio entre 9-10 en una escala de 0-10; donde, el panel destacó los aspectos organizativos del contenido, el diseño utilizado, su funcionalidad y su utilidad para promover la comprensión de los temas y promover el aprendizaje. Sin embargo, también resaltan la complejidad de los problemas estadísticos y que los desafíos siguen siendo los mismos independientemente del soporte tecnológico utilizado”.





Intriago (2018), en su investigación donde su meta principal es “determinar los contenidos digitales en el proceso de aprendizaje, utilizando métodos de calidad, investigación de campo y análisis estadísticos para desarrollar software de educación multimedia, proporcionándole documentos digitales en el proceso educativo. Por lo que de esta manera, se mejoran los resultados académicos de los estudiantes, porque los documentos digitales se dan, mediante la utilización de recursos creativos, para atraer la atención de los estudiantes que mejoran la investigación, así como la optimización del proceso de aprendizaje, mostrando los resultados relacionados con la enseñanza de recursos educativos multimedia para obtener la oportunidad de desarrollar habilidades pudiendo mejorar el proceso de aprendizaje”.

En tanto que, Alvarado (2023), su proyecto tiene como una meta de “diseñar una propuesta de estrategia didáctica apoyada en animación interactiva para los docentes de la Unidad Educativa “Miguel de Cervantes”, como medio para fortalecer el aprendizaje en el área de lengua y literatura de los estudiantes de primero de bachillerato “A” durante el periodo septiembre 2021 – febrero 2022, concluyendo que puede elegir las herramientas y recursos apropiados para desarrollar una propuesta que permita a los docentes aprender sobre recursos diferentes y fáciles de acceso. Por lo que las necesidades de los estudiantes para mejorar las habilidades de chat, lectura, escritura y escuchar. Gracias al desarrollo, se basa en el uso de una estrategia de violación respaldada por una animación interactiva para el lenguaje y el campo literario, lo cual permitirá usar procesos de aprendizaje de una manera interactiva y creativa”.

Vélez y Delgado (2023), en su proyecto, donde su meta, “especifica que al desarrollar una propuesta pedagógica como recurso didáctico innovador en el campo de la lengua y la literatura utilizando contenidos digitales. Concluyéndose que los futuros docentes de tercer año no utilizan plenamente los contenidos digitales como recursos didácticos innovadores en el campo de la lengua y la literatura debido al escaso conocimiento del uso de la tecnología y la falta de tiempo de preparación; donde, dependiendo de la edad, el nivel educativo de los alumnos es claramente bajo, la razón es que un gran número de alumnos se saltan palabras o letras al





escribir y no en el momento adecuado. Donde sólo en ocasiones comprenden lo que leen, mostrando falta de interés por aprender. Sin embargo, cuando se mostró el vídeo, todos los estudiantes observados estaban motivados e interesados, por lo que sólo unos pocos sabían usar computadoras y se distraían fácilmente. Por otro lado, cabe señalar que en la lección claramente se puso mucho esfuerzo en repetir las palabras”.

Mientras que Bastidas et al. (2023), tuvo como meta “desarrollar y evaluar un sistema de actividades encaminadas a fortalecer el proceso educativo y formativo en el campo de la lengua y la literatura utilizando el potencial que ofrecen los contenidos digitales. Por lo que este estudio destaca la importancia de integrar eficazmente los contenidos digitales en la enseñanza y el aprendizaje. Donde las actividades sugeridas, como implementar Google Classroom, usan Khan Academy Kids y colaborar con autores locales, prometen enriquecer las experiencias de aprendizaje de los estudiantes y alentarlos a participar activamente en la literatura, estudiar y escribir. Sin embargo, se identifican desafíos importantes, como la necesidad de capacitación continua de los docentes sobre cómo utilizar esta clase de contenidos, los cuales se adaptan a las actividades al panorama tecnológico de la escuela. A pesar de estos problemas, el sistema operativo desarrollado es un paso importante hacia la mejora del proceso de educación y formación en el campo de la lengua y la literatura. Por lo que esta investigación debe inspirar esfuerzos futuros para mejorar la educación a través de una integración tecnológica efectiva, que anime a los estudiantes a desarrollar un amor por la lectura y la escritura para toda la vida”.

Finalmente, Ramírez (2021), en su proyecto de posgrado, indica, que “se requiere mejorar la práctica pedagógica en la Unidad Educativa Chilla, utilizando y creando contenido de educación digital para lograr una capacitación importante; por lo que se concluye, que debe usar cuatro clasificaciones básicas, las cuales se dan utilizando medios tecnológicos, que son dispositivos empleados durante el proceso de capacitación, en la cual, el equipo tecnológico, es utilizado para enseñar clases, con una conectividad sincrónica, útil para crear y usar contenido en las clases y los métodos de enseñanza. Por lo que el contenido digital más utilizado incluye





películas, imágenes y sonido como parte de la enseñanza. Afirmando que los docentes necesitan adquirir habilidades tecnológicas que les permitan crear, editar y publicar contenidos digitales”.

1.2. Base legal, para la aplicación de contenidos digitales en la asignatura de Lengua y Literatura para el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa ANDOAS

Según las bases para la aplicación de contenidos digitales y para el aprendizaje de LENGUA y LITERATURA, definida por el Ministerio de Educación (2017), es:

“En el artículo 347 de la Constitución de la República, en el inciso ocho, indica que”:

“Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”.

“Mientras que en el literal h, del artículo 2, del capítulo único del ámbito, principios y fines especifica que el”:

“Interaprendizaje y multi aprendizaje.- Se considera al interaprendizaje y multi aprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo”.

“En tanto que en el literal j, del segundo capítulo, referido a las obligaciones del estado respecto del derecho a la educación, dice que se debe”:

“Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”





“En tanto que, Decreto Legislativo (2021), indica que en la Constitución de la República del Ecuador, en la sección tercer referente a Comunicación e Información, en el Título II Derechos, del capítulo primero, principios de aplicación de los derechos”, especifica que:

“Art.16. Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.
2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.
3. La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.
4. El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.
5. Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación”.

Mientras que en el artículo 17, detalla que:

“Art. 17. El estado fomentará la pluralidad y la diversidad en la comunicación y al efecto:

6. Garantizará la asignación, a través de métodos transparentes y en igualdad de condiciones, de las frecuencias del espectro radioeléctrico, para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y





comunitarias, así como el acceso a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas, y precautelará que en su utilización prevalezca el interés colectivo.

7. Facilitará la creación y el fortalecimiento de medios de comunicación públicos, privados y comunitarios, así como el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación en especial para las personas y colectividades que carezcan de dicho acceso o lo tengan de forma limitada”.

Finalmente en el artículo 19, se detalla que:

“Art. 19. La ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación, y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente.”

1.3. Fundamentos teóricos para la aplicación de contenidos digitales en la asignatura de Lengua y Literatura para el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa ANDOAS

Los fundamentos teóricos son la clave para definir qué grado de éxito puede tener una investigación, para lo cual se ha recopilado y definido diferentes fuentes de investigación.

1.3.1. Competencia digitales

Las competencias digitales, están directamente vinculadas con su formación y cualificaciones y deben adaptarse al nivel de educación que están cursando. Hoy en día, los docentes deben desarrollar habilidades específicas en métodos de enseñanza utilizando computadoras y otros recursos tecnológicos, dependiendo de las tareas que se encuentren en la



lección, estas habilidades deben incluir las características de la enseñanza aprendizaje como manipulación de herramientas, actitud innovadora, capacidad cognitiva e implementación de la formación de conocimientos (Cabezas, 2023).



Figura 1. Áreas de las competencias digitales

Elaborado por: (Illescas, 2021)

1.3.2. Contenidos digitales

Los contenidos digitales “son aquellos, usados para atender la intersección de situaciones y necesidades que en ellos se satisfacen, es decir, el internet crea espacios de comunicación y los profesionales de la comunicación crean contenidos. Las tecnologías digitales requieren de un cuerpo teórico que las defina según sus conceptos, de modo que quienes trabajen mejor adaptados a los métodos o características de desempeño las utilicen en su práctica” (Villegas & Castañeda, 2020).



De igual manera se detalla que contenidos digitales son formas semióticas que son interpretables y significativas en contextos socioculturales específicos. “En la sociedad de la información, los contenidos también se adaptan a las necesidades de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, dando paso al término “contenidos digitales”, es decir, “información en forma de código binario con un fin expreso, de ser accesible e intercambiable”. Por lo tanto, están diseñados para ser intercambiables y contribuir continuamente a la educación a través de una rica accesibilidad, interactividad y capacidades multimedia. El contenido digital educativo se puede dividir en herramientas, estrategias, apoyos a la enseñanza y al aprendizaje” (Discubich & Rodríguez, 2012).

El desarrollo de contenidos digitales lleva varios años, por lo que se caracteriza, por ser una estructura centralizada en la que los contenidos se recopilan en libros de texto. La cual sigue siendo importante en las aulas actuales porque facilita la organización y diseño de contenidos y actividades, pero cada vez es menos frecuente su uso en el aula o complementado con otras herramientas más colaborativas y participativas para “desarrollar la creatividad de los estudiantes”. “Internet y las tecnologías de la información y las comunicaciones desempeñan un papel muy importante en este sentido; como los blogs, redes sociales o wikis”. Que se trata de espacios virtuales que, gracias a la participación de muchos usuarios y una buena estructura, generan una gran cantidad de información. Menos comunes pero también muy utilizados en educación son los blogs o redes sociales en los que los participantes crean contenidos e interactúan, con una red de aprendizaje. Abre oportunidades para la autoeducación (Vitores, 2022).

Las fases para crear contenidos digitales son:



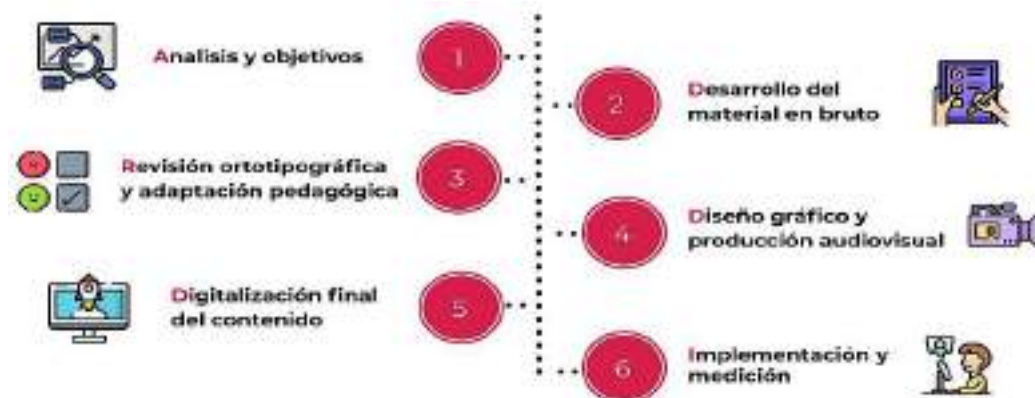


Figura 2. Fases de contenidos digitales
Elaborado por: (Equipo Editorial eLearning, 2021)

Por lo que estas fases, según el (Equipo Editorial eLearning, 2021) se describen de la siguiente manera:

1. Análisis y objetos

En primer lugar, es necesario analizar las características del proyecto educativo (contenidos, alumnos, objetivos, medios...). De manera similar, se puede adaptar los marcos de aprendizaje para crear contenido digital.

2. Desarrollo del material en bruto

Este trabajo consiste en determinar la autoría del contenido, es decir, preparar la fundamentación teórica y práctica de la asignatura.

3. Revisión ortográfica y adaptación pedagógica

En esta tercera fase de creación de contenidos educativos digitales, se proceden a resolver las siguientes tareas:

- Evaluar y controlar el anti plagio.
- Análisis de contenido de las habilidades y competencias objetivo.



- Edición de estilo.
- Ajuste y deletreo.
- Revisión de bibliografía.
- Desarrollar actividades docentes y de evaluación.
- Elaborar de glosario.

4. Diseño gráfico y producción audiovisual

Esta fase se basa en adaptaciones anteriores y añade una gran dosis de creatividad. Por ello, se busca fórmulas eficaces para la implicación de los usuarios con los contenidos y el aprendizaje efectivo. “Aquí es donde entra en juego la producción de todos los contenidos audiovisuales y el desarrollo de contenidos de juegos”.

5. Digitalización final del contenido

Una vez que se haya creado todos los recursos anteriores, es hora de organizarlos en pantallas que sean de fácil acceso y uso para que los usuarios puedan disfrutar aprendiendo.

6. Implementación y medición

Una vez que haya creado una pantalla de actividad de aprendizaje interactiva, su contenido estará listo para integrarse en su entorno de aprendizaje específico. Por lo tanto, a partir de su integración, es importante medir y evaluar su contribución al proceso de aprendizaje. Esta es la única forma en que se puede mejorar el proceso de creación de contenido digital en el futuro.

1.3.3. Tipos y usos de contenidos digitales

Los contenidos digitales son:





Figura 3. Contenidos digitales
Elaborado por: Caina y Solís (2023)





El uso de contenidos digitales descritos es:

- 1. Videos.** “Es una de las formas más efectivas y atractivas de compartir contenidos digitales con el público”. Por ello ocupan un lugar muy importante en el marketing de contenidos. Entonces, con la ayuda de diferentes tipos de videos, se puedes lograr este objetivo fácilmente. Por lo que la ejecución de videos de alta calidad es bastante rentable y, si se los implementa adecuadamente, son el tipo de contenido digital que ayudará a lograr resultados orgánicos. (Hotmart, 2022)
- 2. Imágenes.** Son un tipo de contenido digital que las empresas, deben entender que esto es necesario para lograr resultados positivos tanto en términos como de publicidad paga. Por lo que la ventaja de este enfoque es que cada día, se tiene a disposición contenidos digitales y editores de imágenes que permiten conseguir resultados profesionales fácilmente. (Hotmart, 2022)
- 3. GIFs.** “Se pueden utilizarlo para atraer la atención de clientes potenciales”. Por lo que este tipo de contenido digital es una forma mucho más creativa de ilustrar, como un artículo de blog o un email marketing. Las cuales se dan, en imágenes tradicionales, interesantes, la cuales son una opción bastante atractiva y funcional. (Hotmart, 2022)
- 4. Infografías.** Son una “combinación de texto explicativo e imágenes fáciles de entender”. Por lo que es una forma rápida y sencilla de promocionar su marca, las cuales son uno de los tipos de contenido digital que más llaman la atención y son fáciles de compartir. Por tanto, se utilizan para transmitir información relevante y comunicar ideas o conceptos a través de recursos gráficos. La visualización visual de datos le ayuda a guardar y comprimir texto rápidamente. Por lo que se ha demostrado que se retiene un 80% mejor usando imágenes que simplemente memorizando categorías. (Marín, 2009)





- 5. Blog post.** Este es el espacio donde se puede publicar posts, es decir, textos sobre temas vinculados con su emprendimiento; por lo que es una buena estrategia para comunicarse con el grupo objetivo, empleado para atraer a quienes aún no saben lo que se ofrece.

Es cualquier artículo, noticia o tutorial publicado en la sección de blog de un sitio web. Por lo general, cubre un tema o consulta específica, la cual es de naturaleza educativa, constituida entre 600 y más de 2000 palabras e incluye elementos como imágenes, videos, infografías y gráficos interactivos. (Chuva, 2014)

- 6. Newsletters o Boletines informativos.** Proporciona a los suscriptores una lista de su contenido, anuncios y promociones más interesantes. Por lo que esto es útil para informar su audiencia. Donde se trata de contenido que los suscriptores de un sitio web o blog reciben periódicamente a través de correo electrónico, el cual tiene como objetivo informarle de las últimas novedades sobre un tema concreto. (Rojas & González, 2018)

- 7. Ebboks.** Se emplea para referirse a una versión digital de una publicación impresa organizada en forma de libro. Por lo que se utiliza para referirse a una versión digital de una publicación impresa o cualquier contenido digital organizado en forma de libro. (Landeros, 2014)

- 8. Plantillas.** Es una de las herramientas más efectivas para crear una buena estrategia para tu negocio porque son prácticas y se lo ponen fácil a cualquier principiante.

Por lo que hay que recordar que sus clientes son una máxima prioridad, por lo que si se les ayuda a ahorrar tiempo y esfuerzo en tu sitio web, ganarán confianza, por lo que ellos se lo agradecerán y posiblemente se conviertan en clientes habituales. (Hotmart, 2022)

- 9. Estudios e investigaciones.** Su meta, es crear conocimiento y resolver problemas prácticos. Por lo que se deben considerar, como un proceso en el que hay que tener en cuenta muchas





etapas diferentes y no se debe pasar por alto ninguna etapa. Son realmente necesarios, para traer información y confiable. (Manterola & Otzen, 2013)

10. **Test o quizzes.** Se trata de cuestionarios, que se usan para valorar características específicas o para clasificación, por lo que las pruebas deben ser confiables y válidas a nivel individual para garantizar una evaluación precisa de las características que se evalúan, como medidas de capacidad, ejercicios de simulación de desempeño, muestras de trabajo o guías de entrevistas. (Muñiz, 2014)
11. **Revistas digitales.** Son empleados tanto a los usuarios como a los editores. Son económicos porque los costos de producción, impresión y distribución son bajos, por lo que se puede acceder a ellos de manera gratuita o la versión impresa. (Sandoval, 2020)
12. **Diccionarios o FAQs.** Responden a las preguntas más inusuales sobre un determinado producto o servicio. Por lo que lo ideal es que sea muy accesible, con respuestas claras y completas. (Hotmart, 2022)
13. **Checklist.** “Es un método de control que enumera diferentes tareas, actividades, comportamientos, etc. que deben seguirse para lograr resultados sistemáticamente”. Intentan controlarse para no olvidar nada importante en el camino que pueda poner en peligro los resultados. De esta manera, ayuda a mantenerte organizado, promueve la delegación de tareas, aumenta la productividad, fomenta la creatividad y minimiza errores. (Sydle, 2021)
14. **Webinars.** Destacan que es una gran estrategia porque acerca a profesores y alumnos, lo que fomenta la participación grupal. Por lo que la ventaja de los seminarios web es que si varios estudiantes tienen la misma pregunta, pueden responderla al mismo tiempo y, al mismo tiempo, permitirles compartir sus comentarios con otros. Este clase de contenido digital, no solo permite que el instructor este presente, sino también el hecho de que a veces





los participantes preparen sus propias exposiciones, lo que mejora la confianza en explicar los problemas bastante difíciles. Una cosa que es esencial es que son una forma o método en el que se enseñan seminarios o cursos, no es software. (Guerrero, 2017)

15. Whitepapers. Es un tipo de contenido digital en formato tutorial que explica cómo los usuarios pueden resolver un problema o comprenderlo mejor. Por lo que están dirigidos al mercado B2B y, en lugar de cubrir un tema específico, pretenden proponer soluciones a problemas más relevantes para el tema pueda ser discutido. (Hotmart, 2022)

16. Herramientas y aplicaciones. Estos son programas que incluyen todo, como el software y hardware, para ayudarle a realizar bien el trabajo. Por lo que están disponibles en entornos virtuales que pueden usarse para optimizar casi cualquier tarea. (Maxi, 2022)

1.3.4. Tendencia de contenidos digitales

Las tendencias de contenidos digitales, según (Vitores, 2022) son:

- El **aprendizaje colaborativo:** es una técnica de aula grupal en la que los estudiantes deben cooperar y asumir responsabilidad individual para lograr un objetivo común. Los espacios digitales se utilizan para intercambiar información o colaborar en línea.
- La **educación por competencias:** “es una técnica para desarrollar las actitudes, capacidades y destrezas de los estudiantes para que sean útiles en la vida cotidiana. Según la legislación actual, existe una competencia que se centra únicamente en el uso de la tecnología digital”.
- El **aprendizaje por exploración:** “es un métodos que alientan a los estudiantes a explorar y hacer que el aprendizaje sea significativo. En la educación moderna,





el Internet es una importante fuente de información para el desarrollo de este tipo de aprendizaje”.

- El **aprendizaje analítico**: “es un método para proporcionar ejercicios que se adapten a las necesidades de los estudiantes y ayuden a desarrollar habilidades de pensamiento crítico en relación con la información que utilizan”.
- El **trabajo por proyectos**: se realiza como parte de un proyecto conjunto de múltiples participantes para alcanzar los objetivos de aprendizaje de una asignatura específica.
- El **aprendizaje móvil**: se refiere al uso del teléfono móvil y las diversas posibilidades que ofrece. Apoya a los estudiantes a tener una forma dinámica, general y universal de aprender en cualquier lugar y momento sobre muchos temas y cuestiones diferentes.
- La **pedagogía inversa o flipped classroom**: es un métodos de cambio del modelo educativo tradicional. Donde los estudiantes aprenden contenidos teóricos básicos en casa y completan la práctica en clase. Por lo que es una herramienta importante en este nuevo enfoque porque el vídeo puede ayudarle a comprender más que el texto. La cual va mejorando día a día pero que requiere mucha responsabilidad y esfuerzo tanto por parte de estudiantes como de docentes.

1.3.5. Material didáctico digital

Es un tipo de recurso pedagógico, cuyo fin objetivo es facilitar la labor de los docentes, ayudando a mejorar el proceso educativo y formativo.





“Al utilizar materiales de aprendizaje digitales, se crea un entorno de aprendizaje para los estudiantes a través de juegos virtuales, plataformas de aprendizaje, videos, textos digitales, crucigramas y más. La finalidad de la pedagogía online es proporcionar a los estudiantes conocimientos que les ayuden a recordar experiencias dentro y fuera del aula y, sobre todo, a despertar la creatividad, la curiosidad y la fuerza de voluntad en el aprendizaje de los niños” (Rivera, 2020).

1.3.6. Proceso de enseñanza – aprendizaje

El “proceso de enseñanza-aprendizaje es el proceso de transmitir cierto tipo de información, ya sea general o específica, asociada a diversos factores ambientales para crear un proceso de aprendizaje. El aprendizaje es el proceso en el que se transmite un conjunto de conocimientos, información o instrucciones a través de materiales”.

En el proceso de aprendizaje, una persona puede instruir a otra, lo que significa que el conocimiento continúa continuamente, de modo que el aprendizaje sigue un patrón de generación en generación. (Rivera, 2020).

Según Padilla (2021), el aprendizaje “es una parte importante de la educación de un estudiante y, con el apoyo de la tecnología, puede mejorar la experiencia. En otras palabras, el aprendizaje es un proceso que promueve el desarrollo de habilidades, destrezas y competencias y puede tener lugar en entornos individuales o grupales, siendo el aprendizaje grupal más enriquecedor”.

“Los componentes del Proceso de Enseñanza – Aprendizaje”, según Ginger (2021) es:

- **Objetivo**, es el procedimiento, mediante el cual se esfuerzan, por lograr los objetivos de aprendizaje de los estudiantes mediante la transformación del pensamiento y las habilidades a través de métodos antiguos.





- **Contenido del aprendizaje de la enseñanza**, esto es lo que los estudiantes forman a través de su pensamiento, cultura y habilidades, es señal de práctica.
- **Método**, este proceso se da para el estudiante cuando recibe el material por sí solo, estructurado y coherente.
- **Medio**, “se utiliza en el proceso de enseñanza y aprendizaje utilizando muchos tipos diferentes de materiales”. Es un canal a través del cual los profesores transmiten contenidos a los estudiantes.
- **Evaluación**, se refiere a la etapa en la que el progreso emocional, cognitivo, progresivo y comunicativo de un estudiante está reñido con lo que quiere lograr.

1.3.7. Contenidos digitales como soporte en el aprendizaje

Se trata “de componentes tecnológicos, que pueden desarrollar la independencia de los estudiantes porque a través de la exploración de nuevos medios despiertan el interés y el deseo de aprender constantemente algo nuevo. Introducir las TIC en la educación requiere el conocimiento de definiciones básicas, que resaltan la importancia de integrar las TIC: cuando se aprende sobre las TIC, las interacciones con ellas no sólo proporcionan información sino también cambios y reestructuraciones de estructuras, percepciones a través de diferentes sistemas y movilización de símbolos. Su aporte no es sólo cuantitativo por la cantidad de información transmitida, sino también cualitativo por la forma en que podemos procesarla y utilizarla. Se sostiene que en el ámbito educativo las TIC se están convirtiendo en una herramienta importante: para el aprendizaje, mejorar las habilidades cognitivas y facilitar los enfoques cognitivos entre las relaciones y la capacidad del sujeto para manejar la información está representada por diferentes códigos. En el análisis de las tecnologías de la información se pueden distinguir dos perspectivas respecto de la información y la comunicación (TIC) y la educación: el análisis de los cambios en la tecnología y la cultura y su relación con la educación,





mientras que la segunda perspectiva se centra en el uso educativo de las TI. Por supuesto, ambos son incompletos si se abordan de manera diferente” (Mosquera, 2022).

1.3.8. Entornos digitales

Todas estas “son plataformas y aplicaciones que permiten interactuar como individuos y organizaciones a través de medios virtuales”.

Por lo tanto, los cambios en este campo han proporcionado muchos “recursos que abren directamente nuevas oportunidades para mejorar el proceso educativo; sin embargo, cabe señalar que esta no es una tarea fácil ya que el sector educativo enfrenta muchas dificultades” (Córdova, 2023).

Las ventajas del entorno digital, según Córdova (2023) es:

- “Fomentar la colaboración permitiendo a los estudiantes intercambiar ideas, trabajar en documentos compartidos, resolver problemas y tomar decisiones.
- Promover el aprendizaje colaborativo: permite a los estudiantes compartir pantallas, realizar lluvias de ideas, mapas conceptuales, debates y más.
- Permite el seguimiento del progreso individual y grupal: las herramientas brindan información sobre el acceso y el tiempo dedicado a actividades de aprendizaje en línea que promueven la metacognición.
- Establecer funciones de evaluación y autoevaluación para comprender el nivel de logro y retroalimentar los conocimientos, reforzando así los conocimientos en el tiempo.
- Acceso a materiales didácticos: bases de datos en línea, simulaciones, para que los estudiantes puedan estudiar de forma individual y flexible”.





1.3.9. Estilos de aprendizaje

- “Estilo cognitivo, refleja las diferencias cualitativas y cuantitativas de la personalidad en forma psicológica, resultantes de la integración de aspectos cognitivos y motivos emocionales en el funcionamiento de la personalidad, determinando así cómo: aprender que los estudiantes perciben, prestan atención, recuerdan y/o piensan de la manera en que normalmente hacen algo” (Mosquera, 2022).
- La concepción constructivista, se dice que un estudiante alcanza un buen nivel de aprendizaje cuando lo hace combinando diversos aspectos de la personalidad, por lo que queda claro que los procesos cognitivos o actividades mentales organizadas, su funcionamiento y coordinación, están determinados por el comportamiento del objeto (Mosquera, 2022).

1.3.10. Teorías del aprendizaje - enseñanza

- Desde el **constructivismo**, se sabe que son procesos diferentes pero se complementan. Este estudio está dedicado a la enseñanza desde una perspectiva constructiva y al papel de los docentes en este proceso. En la pedagogía constructivista es necesario tener en cuenta dos aspectos a la hora de fijar los objetivos del proceso educativo: el primero es el aprendizaje como una estructura única, el segundo son las estructuras previas que existen con un impacto significativo en el nuevo aprendizaje. (Naranjo, 2021)
- Desde el **conectivismo**, es fruto de otras teorías encaminadas a adaptar el proceso educativo a los nuevos tiempos. Sostiene que los estudiantes enriquecerán su aprendizaje navegando por Internet, colaborando, creando y





difundiendo información, conectando a los estudiantes con su entorno. (Padilla, 2021)

- Desde el **construccionismo**, este aprendizaje, se centra en la producción, implementación y significado en contextos sociales. “Esto significa que el procesamiento cognitivo mejora cuando las actividades de aprendizaje se aplican a la vida diaria” (Padilla, 2021).

1.3.11. Enseñanza de la Lengua y Literatura

Recientemente en las instituciones educativas ecuatorianas ha ido aumentando el interés de los estudiantes por estudiar lengua y literatura, este interés no ha cambiado, la enseñanza de esta materia en sí ha habido un giro, lo que a su vez requiere un cambio de paradigma y un replanteamiento de lo que es. entendemos por enseñanza y aprendizaje en estas áreas.

Por lo anterior, la literatura se concibe como un arte con una función diferente y características propias. Donde la literatura es una forma de adquirir el amor por el conocimiento a través de la observación estética, evaluando aspectos y formas del lenguaje en situaciones específicas, como los juegos de lenguaje.

“Por el contrario, el lenguaje es la herramienta básica de la relación entre los individuos y la sociedad; donde el lenguaje se utiliza para comunicarnos entre nosotros, para crear conexiones con la sociedad a la que pertenecemos. Por lo tanto, considerando lo analizado anteriormente, se cree que este campo debería denominarse “Lengua y Literatura” porque representa diferentes realidades y gracias a las cuales sabemos que se forma el sistema de relaciones entre todos los elementos” (Centeno & Galarza, 2015).





1.3.12. Metodología en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en Lengua y Literatura

Este proceso tiene como meta, “asegurar que los estudiantes progresen en el dominio de las habilidades de hablar, leer, escribir y escuchar a través de actividades pedagógicas que tienen como objetivo reforzar fuertemente estos elementos, a través de unidades de estudio: lengua y cultura, comunicación oral, lectura, escritura y literatura. Ahora se espera que los nuevos procesos de aprendizaje asociados a estas unidades se basen en el descubrimiento y la participación, con un sistema más flexible de despliegue de herramientas tecnológicas”.

El material para el docente, según Ginger (2021) son:

- Planteamiento y solución de problemas.
- Los proyectos escolares, toman la forma de talleres seguidos de la producción de trabajos escritos que demuestran creatividad.
- Método de casos, esto puede suceder a través de la dramatización utilizando la tecnología, observando representaciones de experiencias y creando discusiones sobre ellas.
- Método de situación, surge una situación y la gente intenta resolverla.
- Discusión, dinámica de grupo y aprendizaje colaborativo dentro del aula, este debe combinarse con métodos participativos, comparaciones, demostraciones, mapas conceptuales, diagramas, etc.





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

2.1. Conceptualización de las categorías.

Tabla 1: Operacionalización y conceptualización de las categorías.

| Categorías | Conceptualización | Dimensiones | Indicadores | Técnica e Instrumento |
|------------------------------------|--|---|---|--|
| Aprendizaje de Lengua y Literatura | “Enfatiza al proceso de adquisición de habilidades o competencias comunicativas y la adquisición de conocimientos a través del estudio o la experiencia; donde la literatura es fuente de placer, el cual se trata de un conocimiento desde el punto de vista estético, mientras que el lenguaje, es la apreciación de los aspectos verbales en situaciones concretas, y desde este punto de vista se debe respetar lo importante” (Silva, 2023); (Fajardo, 2020). | Comprensión lectora Producción escrita. Conocimiento de las lenguas Conocimiento literario | Uso de recursos tecnológicos. Utilización de herramientas digitales para la escritura Uso de recursos interactivos para mejorar la ortografía y el vocabulario Preferencias por el tipo de contenido digital para el estudio de literatura | Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario |



| | | | | |
|---|---|---|--|---|
| <p>Aplicación de contenidos digitales</p> | <p>Es el proceso de creación, organización, publicación y gestión de contenido en línea, ya sea en un sitio web, redes sociales, aplicación móvil u otra plataforma digital. (Chipuxi, 2018); (Tigsi, 2022)</p> | <p>Creación de contenidos digitales.</p> <p>Gestión y organización de contenidos.</p> <p>Interacción y participación de contenidos digitales.</p> | <p>Preferencia por la creación de contenidos visuales como videos educativos.</p> <p>Criterios de selección y organización de contenidos digitales (relevancia, calidad, accesibilidad).</p> <p>Inclusión de actividades interactivas en contenidos digitales.</p> | <p>Técnica: Entrevista</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> |
|---|---|---|--|---|



| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| | | Análisis y evaluación de contenidos digitales. | Valoración del contenido digital. | |
| Almacenamiento y recuperación de información | “Es un proceso en el que se accede a información previamente almacenada mediante herramientas informáticas para establecer ecuaciones de búsqueda específicas”; la cual debe organizarse antes de guardarse. (Salinas, 2019); (Carrizales, 2020) | Seguridad de los datos Capacidad de almacenamiento Organización de los datos | Confidencialidad Autenticidad Escalabilidad Acceso y Recuperación Estructuración | Técnica: Entrevista Instrumento: Cuestionario |

2.2. Enfoque de investigación

Este enfoque es mixto, porque el análisis, el procesamiento y evaluación de resultados combina métodos cualitativos y cuantitativos, permitiendo evaluarlo a través de un método matemático y estadístico, así como generar una valoración estética, para poder lograr un mejor entendimiento.





2.3. Alcance de la investigación.

“La investigación tiene como finalidad la implementación en la práctica de una estrategia que permita aplicar contenidos digitales, radicando su importancia para el aprendizaje de los estudiantes, en la asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Andoas, influyendo en el mejoramiento y calidad de aprendizaje en los estudiantes”.

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

Es aplicada porque pretende transformar en fundamentos teóricos de la práctica. La profundidad de la presente investigación llega hasta un nivel explicativo o causal, se explican las relaciones causales entre la estrategia metodológica y el interés académico en la asignatura de Lengua y Literatura. Por lo que es una investigación que tiene un nivel explicativo o causal, porque se investigará el interés de dicha asignatura y el interés académico desde su espacio de aprendizaje, con la meta de lograr la adecuación de las estrategias empleadas, siendo esta forma de participación activa en el proceso.

2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Los métodos a emplear son:

Etapas de diagnóstico inicial

Entrevista: Se dan a docentes que permiten conocer, la importancia de los contenidos digitales del “aprendizaje, de LENGUA y LITERATURA en la Unidad Educativa ANDOAS”.

Encuesta: “Va dirigida a alumnos de décimo año de educación, para conocer sus criterios acerca de la aplicación de contenidos digitales en el aprendizaje, de LENGUA y LITERATURA”.





Pruebas pedagógicas: Se tratan de pruebas realizadas a los estudiantes, los cuales tienen la oportunidad de comprobar su rendimiento académico y preferencias de aprendizaje.

Etapa de Modelación de la propuesta

En esta etapa se emplearon varios métodos que son:

Método teórico: Este se da en la ejecución de la estrategia metodológica; por lo que estos se clasifican en la siguiente manera:

Análisis – síntesis: se emplea este método, porque incide en todo el proceso de investigación, para poder examinar el comportamiento del uso de contenidos digitales, durante el aprendizaje de la LENGUA y LITERATURA en la Unidad Educativa ANDOAS.

Inductivo – deductivo: Al examinar las características de los contenidos digitales del aprendizaje, de LENGUA y LITERATURA, demuestra la relación entre lo general y lo particular.

Histórico-lógico: “Se utiliza este método, para determinar el desarrollo histórico del objeto de estudio. Por lo que esta investigación, permite examinar la trayectoria histórica de contenidos digitales en la formación docente, evaluando el desarrollo real de los fenómenos y acontecimientos en su progresión histórica”.

Enfoque de sistemas: Porque se utiliza en el concepto general del proceso de investigación, así como la preparación para la aplicación y evaluación de resultados, en el aprendizaje, de LENGUA y LITERATURA de contenidos digitales

Etapa del diagnóstico final o validación

En esta etapa se da de la siguiente manera, de la a través de talleres de socialización.





2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

- **Guía de entrevista a docentes (Anexo 1):** Se usan para dar a conocer criterios emitidos por los docentes, sobre la importancia de los contenidos digitales.
- **Guía de encuesta (Anexo 2):** Se usan para dar a conocer los criterios de estudiantes de décimo año de educación, acerca de la aplicación de contenidos digitales.
- **Guía de validación de expertos (Anexo 3):** Se usan para dar a conocer los criterios de expertos, acerca de la propuesta dada en la aplicación de contenidos digitales.

2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo.

La **población**, la conforman 50 estudiantes de décimo año de EGB-S en la Unidad Educativa Fiscal ANDOAS y 5 docentes involucrado de manera directa con los estudiantes.

Mientras que la **muestra** es una parte referencial de la población delimitada anteriormente.

Por lo que esta es:

$$\sigma^2 = pxq$$

$$n = \frac{Nx\sigma^2xZ^2}{(N - 1)E^2 + \sigma^2xZ^2}$$

Donde:

- “Tamaño de la muestra. = **n**
- Varianza = σ





- Probabilidad de éxito = $p = 0.5$
- Probabilidad de fracaso = $q = 0.5$
- Tamaño de la población. = $N = 50$ estudiantes
- Error admisible = $E = 9\% = 0.09$
- Nivel de confianza deseado = $Z = 95\% = 1.96$ (según tablas)”

Por lo que

Tabla 2: Calificación Z en base al Nivel de confianza

| Nivel de confianza | Calificación Z |
|--------------------|----------------|
| 0.90 | 1.645 |
| 0.95 | 1.96 |
| 0.98 | 2.33 |
| 0.99 | 2.575 |

Fuente: (Murray & Larry, 2009)

Determinando:

$$\sigma^2 = 0.5 \times 0.5 = 0.5^2$$

$$n = \frac{50 \times 0.5^2 \times 1.96^2}{(50 - 1) \times 0.09^2 + 0.5^2 \times 1.96^2}$$

$$n = 35.4 \approx 36 \text{ estudiantes}$$





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

Se empleará un análisis porcentual, para evaluar los resultados de diagnósticos y de la investigación, luego de aplicar la estrategia indicada, tabulando los resultados, presentándose gráficamente.

2.9. Estrategia investigativa o proceder metodológico general.

“Las estrategias aplicadas serían didácticas, porque se enmarcan en el proceso de enseñanza, así como en el aprendizaje de la asignatura de LENGUA y LITERATURA, utilizándose para enseñar a los estudiantes, influyendo en su mejoramiento y calidad”.

2.10. Descripción de la metodología.

En esta sección, se describe las etapas a seguir (Anexo 4):

- **Etapas de estudio teórico**

Esta etapa, se realiza analizando una variedad de fuentes para colocar la información la contextualización, utilizando métodos de investigación teórica, dados en función de sus dimensiones, e indicadores.

- **Etapas de diagnóstico inicial**

Esta etapa se desarrolla a partir de datos recopilados, a través de “encuestas realizadas a estudiantes de décimo año de EGB-S en la Unidad Educativa Fiscal ANDOAS, así como entrevistas a docentes que se encuentran vinculados con la asignatura de LENGUA Y LITERATURA”. Para lo cual se realizaron instrumentos, apoyados de técnicas de cuestionarios de preguntas cerradas y abiertas; en función de un análisis cuantitativo y cualitativo, dentro de un enfoque mixto.





- **Etapa de modelación de la propuesta**

“Se modela la estrategia metodológica planteada para el desarrollo de contenidos digitales y su importancia para el aprendizaje de los estudiantes de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Andoas, en función de las siguientes acciones a seguir”:

- “Análisis de los criterios de diferentes autores, acerca del desarrollo de contenidos digitales y su importancia para el aprendizaje de los estudiantes de Lengua y Literatura, para detallar los fundamentos teóricos.
- Evaluación de los resultados de investigaciones para definir los criterios de la nueva propuesta.
- Evaluación de la determinación de estrategias metodológicas a aplicar.
- Estructuración de la propuesta.
- Proponer nuevos contenidos digitales de aprendizaje en la nueva malla curricular de aprendizaje vinculada, con la creación de contenidos digitales, en el Plan de estudios de décimo año de EGB-S en la asignatura de Lengua y Literatura”.

- **Etapa de diagnóstico final o validación**

- Se realizan según el criterio de expertos y un taller de socialización.

2.11. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico

Encuesta

Como resultado del análisis de la encuesta empleada a estudiantes de décimo año de EGB-S, va dirigida a “Contenidos Digitales en la Asignatura de Lengua y Literatura para el Aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa ANDOAS”, contarán los siguientes resultados, que son:





1. ¿Utilizaría aplicaciones móviles para mejorar tu comprensión lectora?

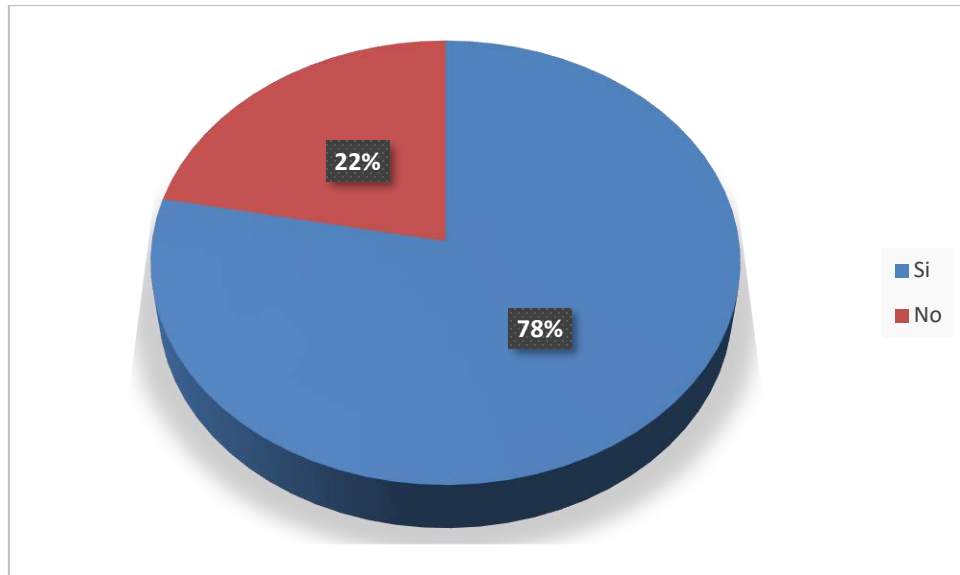


Figura 4. Uso de aplicaciones móviles

Interpretación

“El análisis de los datos muestra que una gran mayoría, el 78% de los encuestados, estaría dispuesta a utilizar aplicaciones móviles para mejorar su comprensión lectora, indicando un alto interés en herramientas tecnológicas para este propósito. En contraste, solo el 22% no consideraría esta opción, lo que sugiere que las aplicaciones móviles son vistas predominantemente como una solución eficaz y atractiva para el desarrollo de habilidades de lectura. Esta diferencia significativa entre las respuestas sugiere que la integración de tecnologías digitales en el aprendizaje es altamente valorada por la mayoría, reflejando una tendencia hacia el uso de recursos innovadores para mejorar la educación”.



2. ¿Preferiría emplear videos educativos para estudiar temas de Lengua y Literatura?

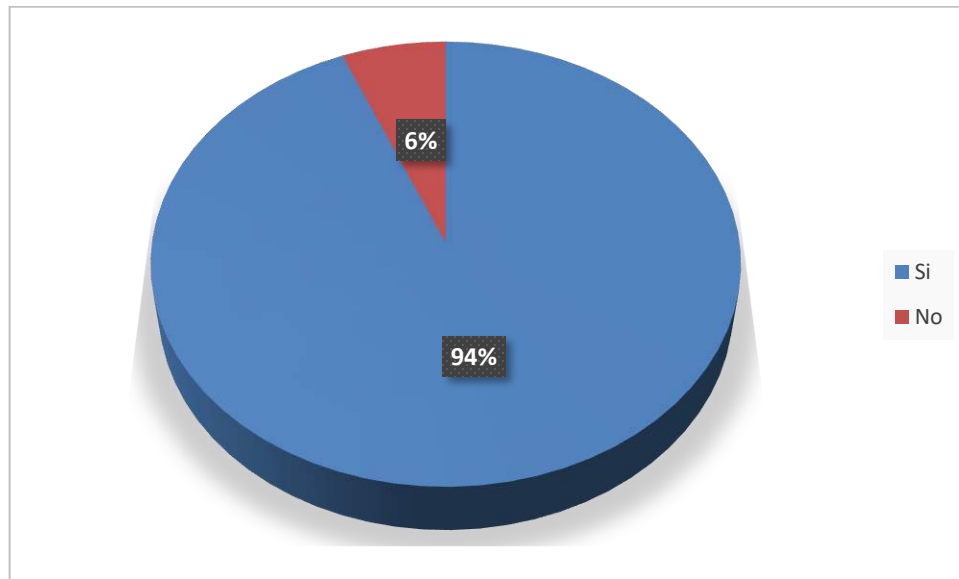


Figura 5. Emplearía videos educativos

Interpretación

El análisis de los datos revela que una abrumadora mayoría, el 94% de los encuestados, prefiere utilizar videos educativos para estudiar temas de Lengua y Literatura. Esta alta preferencia indica que los videos son considerados una herramienta efectiva y atractiva para el aprendizaje en esta área, mientras que solo el 6% no optaría por este recurso. La gran diferencia entre las respuestas sugiere que los videos educativos son ampliamente valorados como una estrategia de enseñanza dinámica y accesible, capaz de enriquecer la experiencia de estudio y facilitar la comprensión de los contenidos.



3. ¿Qué tipo de videos educativos preferiría para estudiar Lengua y Literatura?

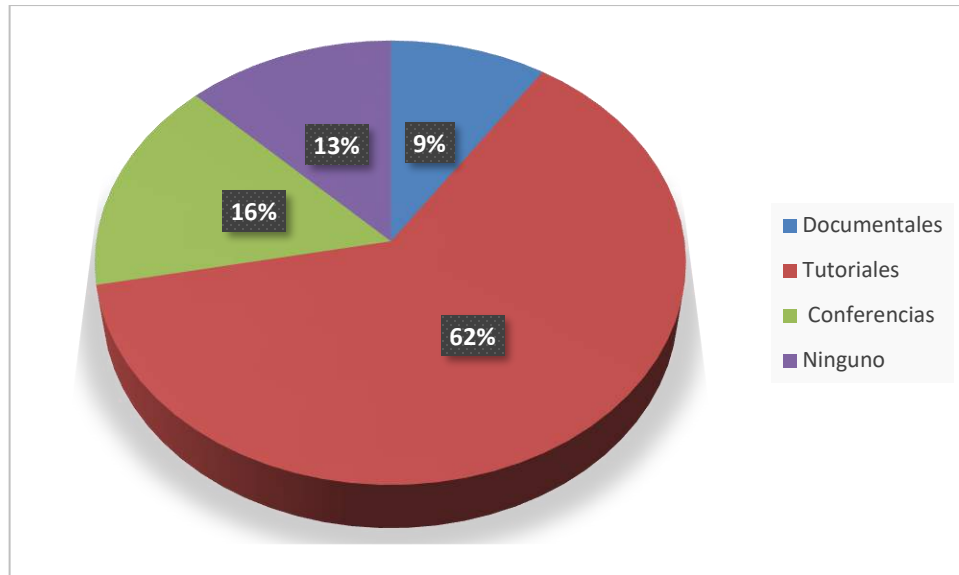


Figura 6. Tipo de videos educativos prefiere

Interpretación

El análisis de los datos muestra que la mayoría de los encuestados, el 63%, prefiere tutoriales para estudiar Lengua y Literatura, indicando una inclinación hacia recursos que ofrecen instrucción paso a paso y explicaciones detalladas. Los documentales son la opción menos popular, con solo el 9%, lo que sugiere que no son la herramienta preferida para el estudio de estos temas. Las conferencias y la opción de no utilizar videos educativos tienen una preferencia similar, con un 16% y 13% respectivamente. Esto destaca una clara preferencia por los tutoriales, que son valorados por su enfoque práctico y directo en el aprendizaje de Lengua y Literatura.



4. ¿Encuentra útil los blogs educativos para sus estudios de Lengua y Literatura?

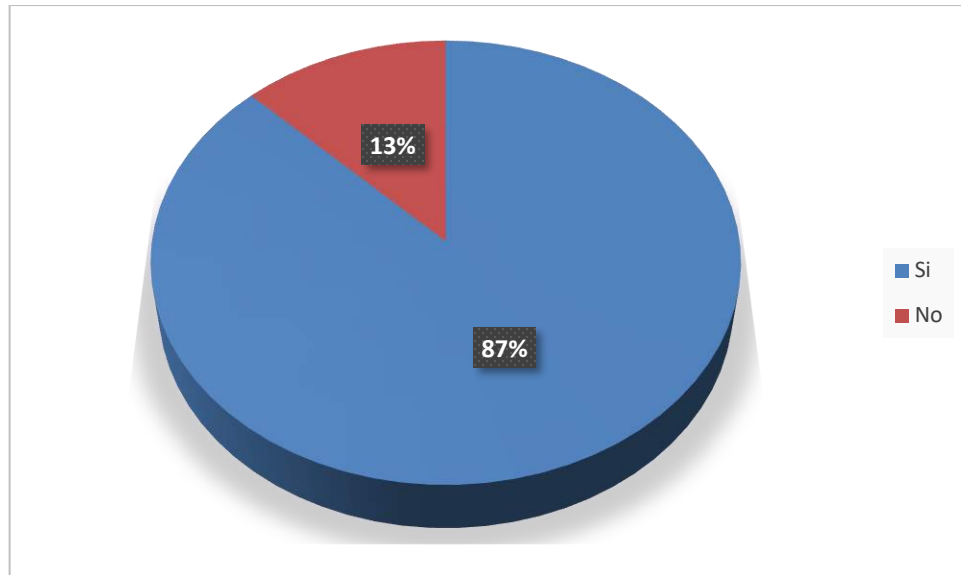


Figura 7. Útil los blogs educativos

Interpretación

El análisis de los datos muestra que el 87% de los encuestados considera útiles los blogs educativos para sus estudios de Lengua y Literatura, lo que indica una alta valoración de estos recursos digitales como complementos efectivos para el aprendizaje. Solo el 13% no encuentra útiles los blogs educativos, sugiriendo que, en general, estos recursos son bien recibidos y considerados beneficiosos para enriquecer el estudio de la materia. Esta respuesta refleja una preferencia significativa por los blogs como una herramienta adicional para obtener información y apoyo en el estudio de Lengua y Literatura.



5. ¿Qué recurso digital cree que facilitaría más su aprendizaje de teoría literaria?

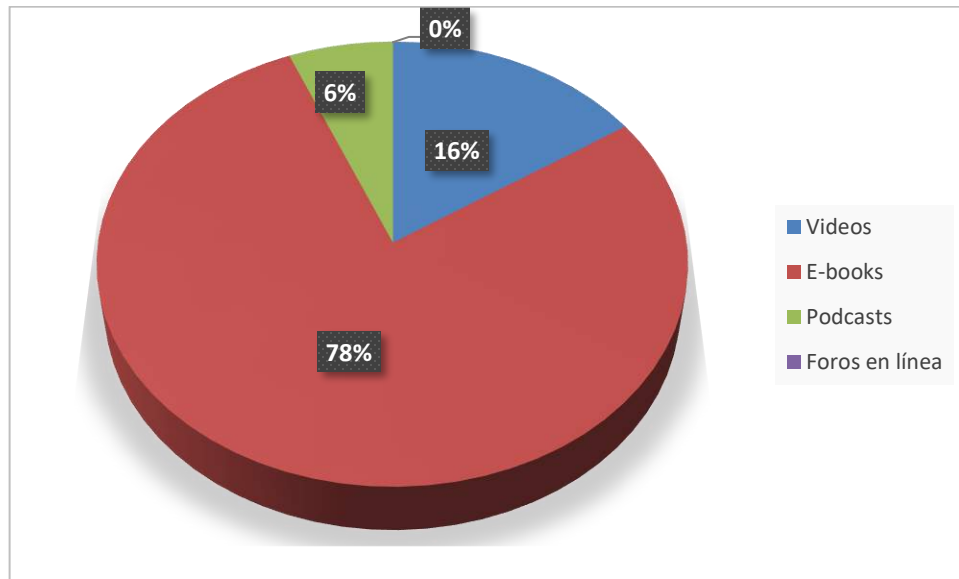


Figura 8. Recurso digital que facilitaría

Interpretación

El análisis de los datos indica que la mayoría de los encuestados, el 78%, cree que los e-books serían el recurso digital que más facilitaría su aprendizaje de teoría literaria. Este alto porcentaje sugiere una preferencia por la lectura digital como herramienta principal para acceder a contenidos detallados y organizados. En comparación, solo el 16% prefiere videos, y el 6% opta por podcasts, lo que refleja una menor inclinación hacia estos formatos para el estudio de teoría literaria. Los foros en línea no son considerados como una opción útil por ninguno de los encuestados, destacando la supremacía de los e-books en la facilitación del aprendizaje en esta área.



6. ¿Le gustaría utilizar las redes sociales como YouTube para aprender sobre temas de Lengua y Literatura?

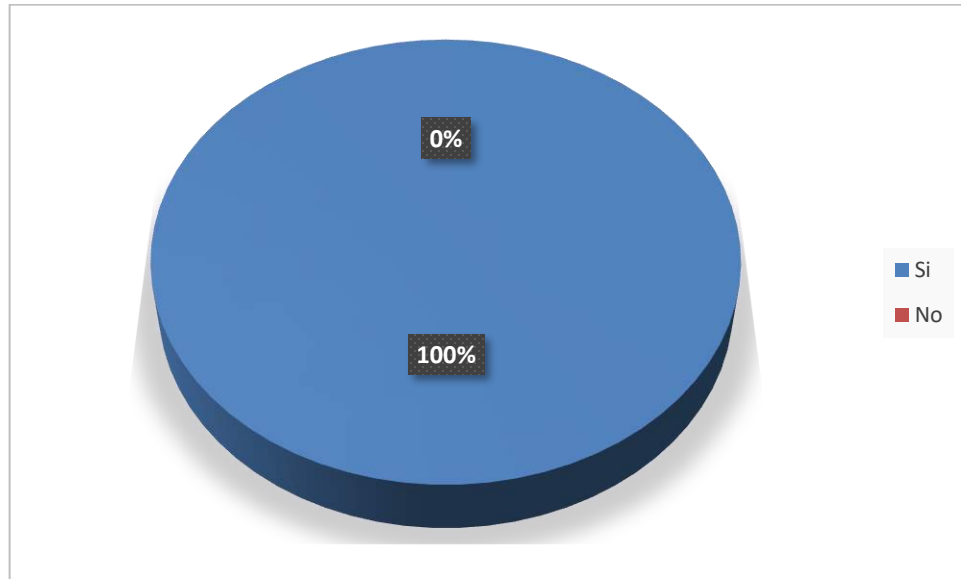


Figura 9. Uso de YouTube

Interpretación

El análisis de los datos revela que el 100% de los encuestados estaría interesado en utilizar redes sociales como YouTube para aprender sobre temas de Lengua y Literatura. Esta unanimidad indica una fuerte inclinación hacia el uso de plataformas digitales y redes sociales como herramientas de aprendizaje, sugiriendo que estos recursos son ampliamente aceptados y valorados por su accesibilidad y variedad de contenido educativo. La ausencia de respuestas negativas resalta el potencial de las redes sociales para desempeñar un papel significativo en la educación en Lengua y Literatura.

7. ¿Qué tipo de libros electrónicos preferiría utilizar para sus estudios de literatura?

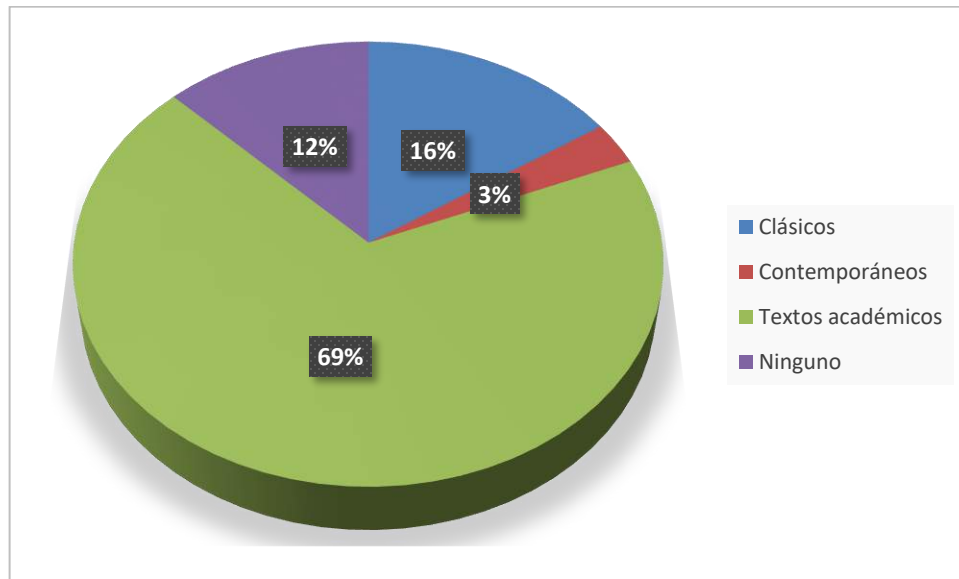


Figura 10. Uso de libros electrónicos

Interpretación

El análisis de los datos muestra que la mayoría de los encuestados, el 69%, preferiría utilizar textos académicos para sus estudios de literatura, lo que indica una fuerte preferencia por recursos que proporcionen información detallada y análisis en profundidad sobre la materia. Los libros clásicos y contemporáneos tienen una aceptación mucho menor, con solo el 16% y el 3% respectivamente, lo que sugiere que, aunque son de interés, no son considerados tan fundamentales para el estudio académico. La opción de no utilizar libros electrónicos es elegida por el 12%, lo que refleja una minoría que prefiere otros métodos de estudio o recursos.



8. ¿Sus docentes utilizan juegos educativos para mejorar su ortografía y vocabulario?

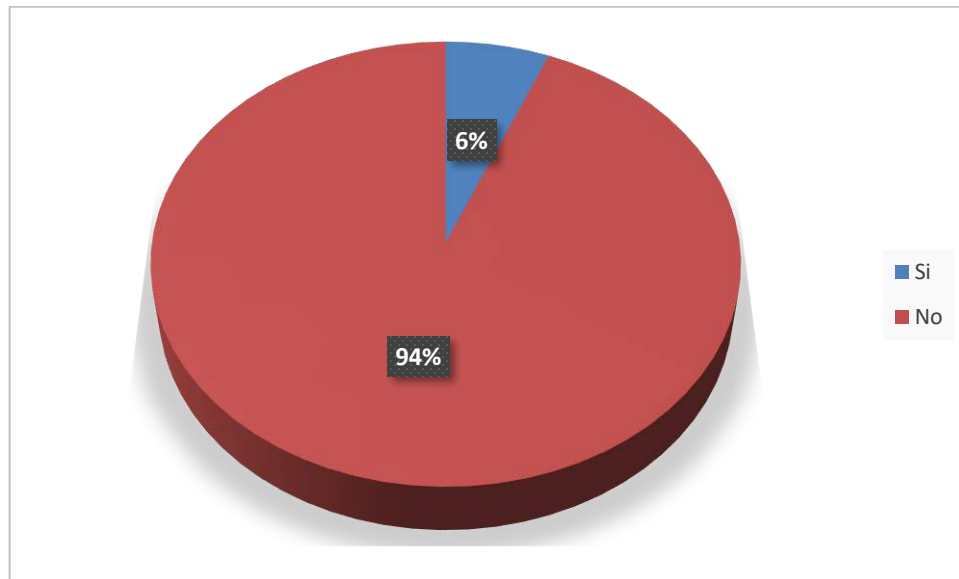


Figura 11. Uso de juegos educativos

Interpretación

El análisis de los datos indica que solo el 6% de los encuestados reporta que sus docentes utilizan juegos educativos para mejorar la ortografía y el vocabulario, mientras que el 94% afirma que no se emplean estos recursos en su enseñanza. Esta diferencia significativa sugiere que el uso de juegos educativos para este propósito es bastante limitado en el entorno educativo actual, reflejando una oportunidad para integrar métodos de enseñanza más interactivos y lúdicos que podrían potencialmente enriquecer el aprendizaje de la ortografía y el vocabulario.

9. ¿Qué tipo de juegos educativos encuentra más efectivos para mejorar su ortografía y vocabulario?

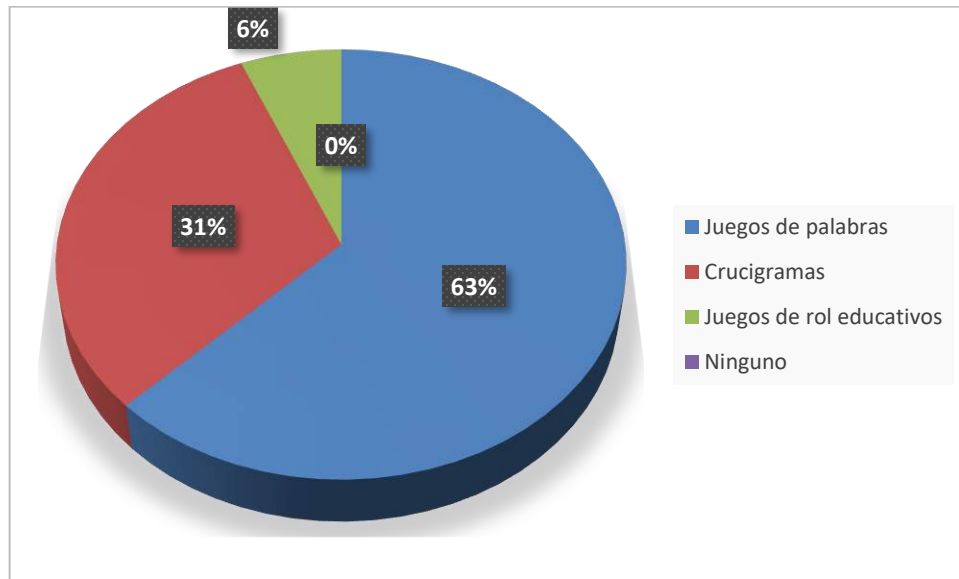


Figura 12. Tipo de juegos educativos

Interpretación

El análisis de los datos revela que el 63% de los encuestados encuentra los juegos de palabras como la opción más efectiva para mejorar su ortografía y vocabulario, destacando su utilidad en la práctica y el refuerzo de estas habilidades lingüísticas. Los crucigramas son considerados efectivos por el 31%, sugiriendo que también son una herramienta valiosa para el aprendizaje, aunque en menor medida. Los juegos de rol educativos tienen una aceptación mucho menor, con solo el 6%, indicando que no son vistos como la opción más eficaz para este propósito. La ausencia de respuestas en la opción "Ninguno" sugiere que los encuestados valoran al menos uno de los tipos de juegos educativos propuestos.



10. ¿Qué tipo de contenido digital piensa que le motivaría más a participar en las clases de Lengua y Literatura?

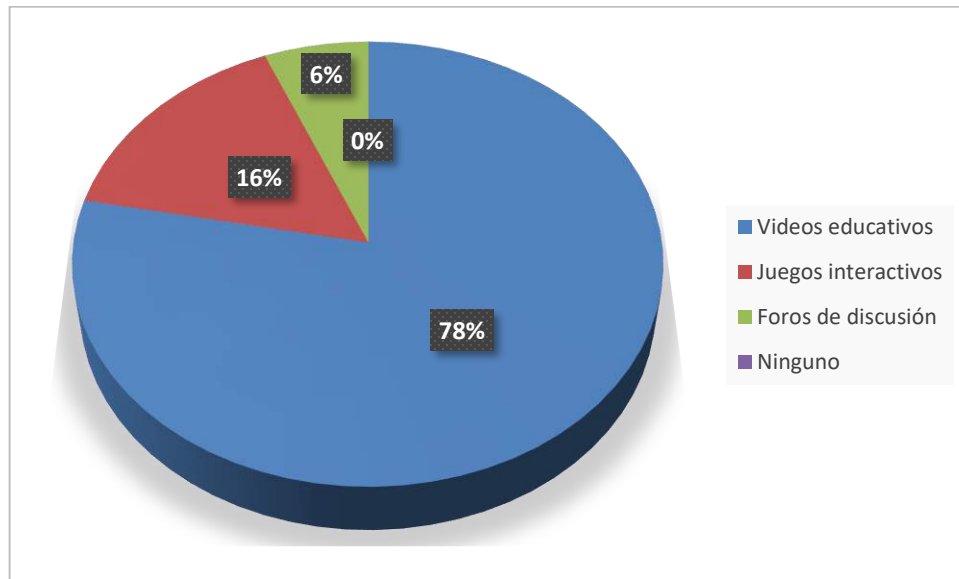


Figura 13. Tipo de contenido digital le motivaría

Interpretación

“El análisis de los datos muestra que el 78% de los encuestados cree que los videos educativos serían el tipo de contenido digital que más los motivaría a participar en las clases de Lengua y Literatura. Esta preferencia indica que los videos educativos son considerados una herramienta atractiva y efectiva para incrementar el interés y la participación en estas materias. Los juegos interactivos y los foros de discusión tienen una aceptación mucho menor, con solo el 16% y el 6% respectivamente, sugiriendo que no son percibidos como tan motivadores en comparación con los videos. La ausencia de respuestas en la opción "Ninguno" indica que los encuestados valoran al menos uno de los tipos de contenido digital propuestos”.

11. ¿Qué tipo de contenido digital le ayudaría más a entender las obras literarias que estudian?

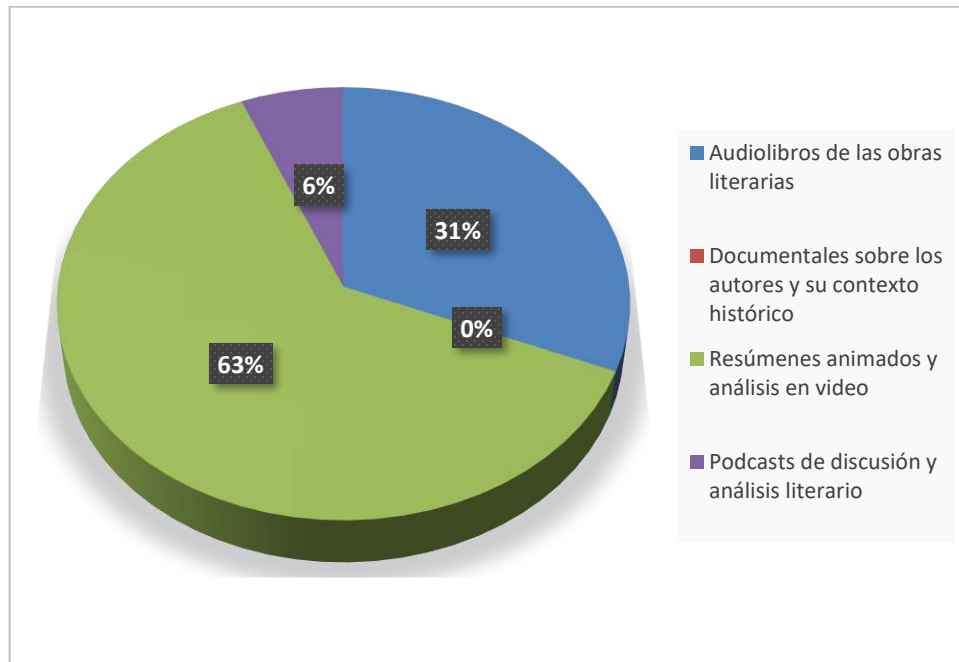


Figura 14. Tipo de contenido digital le ayudaría a entender

Interpretación

El análisis de los datos muestra que el 63% de los encuestados considera que los resúmenes animados y análisis en video son el tipo de contenido digital que más les ayudaría a entender las obras literarias que estudian. Esta opción es claramente la preferida, indicando que los recursos visuales y explicativos son vistos como herramientas efectivas para la comprensión literaria. Los audiolibros de las obras literarias tienen una aceptación moderada, con un 31%, sugiriendo que también son útiles, pero no tanto como los resúmenes animados y análisis en video. Los documentales sobre los autores y su contexto histórico no son considerados útiles por ninguno de los encuestados, y los podcasts de discusión y análisis literario tienen una



aceptación muy baja, con solo el 6%. Esto sugiere que los recursos más visuales y explicativos son preferidos para el estudio de las obras literarias.

Entrevista

Como resultado del análisis de la entrevista empleada a docentes que están vinculados directamente con los “Contenidos Digitales en la Asignatura de Lengua y Literatura para el Aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa ANDOAS”, se indica que:

1. ¿Qué tipos de contenidos digitales utilizaría en la enseñanza de Lengua y Literatura?

En la enseñanza de Lengua y Literatura, integraría una amplia gama de contenidos digitales, como libros electrónicos interactivos que faciliten el acceso a textos clásicos y contemporáneos con notas y análisis integrados. Utilizaría plataformas de lectura en línea que ofrezcan textos con herramientas de anotación y discusión, permitiendo a los estudiantes interactuar directamente con el material. Recursos multimedia como videos explicativos, audiolibros y dramatizaciones de obras literarias serían empleados para enriquecer la comprensión de los textos y su contexto histórico y cultural. Además, incorporaría herramientas digitales para el análisis textual y la creación de contenido, tales como aplicaciones para la escritura creativa, que fomenten la expresión personal y el desarrollo de habilidades narrativas. Esta variedad de contenidos digitales facilita un aprendizaje más dinámico e interactivo, adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje y promoviendo una mayor participación y motivación entre los estudiantes.





2. ¿Qué beneficios cree que se daría en el aprendizaje de los estudiantes al integrar contenidos digitales en la asignatura de Lengua y Literatura?

Integrar contenidos digitales “en la asignatura de Lengua y Literatura ofrece múltiples beneficios para el aprendizaje de los estudiantes, como el acceso a una variedad de recursos interactivos que enriquecen la comprensión de los textos y facilitan el análisis crítico. Los contenidos digitales permiten una mayor personalización del aprendizaje, adaptándose a diferentes estilos y ritmos de estudio, y fomentan una participación más activa mediante herramientas colaborativas y multimedia. Además, facilitan el acceso a materiales actualizados y variados, mejorando la motivación y el compromiso de los estudiantes con el contenido, y preparándolos para un entorno académico y profesional cada vez más digitalizado”.

3. ¿Cómo seleccionaría y evaluaría los contenidos digitales que utiliza en sus clases?

Seleccionaría y evaluaría los contenidos digitales para mis clases basándome en criterios de relevancia, calidad pedagógica y accesibilidad. Primero, aseguraría que los recursos sean pertinentes al currículo y objetivos de la asignatura, verificando su alineación con los temas y habilidades que se desean desarrollar. Evaluaría la calidad pedagógica considerando la claridad, precisión y el enfoque didáctico del contenido, así como la capacidad del recurso para estimular el pensamiento crítico y la participación activa de los estudiantes. Finalmente, comprobaría la accesibilidad de los contenidos, asegurándome de que sean fácilmente utilizables para todos los estudiantes, incluidos aquellos con necesidades especiales, y que estén disponibles en formatos compatibles con las tecnologías utilizadas en el aula.





4. ¿Qué tipos de contenidos digitales cree que podrían mejorar el aprendizaje en Lengua y Literatura en los estudiantes?

“Para mejorar el aprendizaje en Lengua y Literatura, considero que los contenidos digitales que podrían ser más efectivos incluyen libros electrónicos interactivos con características de anotación y discusión, videos educativos que expliquen conceptos literarios y contextos históricos, audiolibros que faciliten la comprensión auditiva de textos, y aplicaciones de escritura creativa que fomenten la expresión personal y el desarrollo de habilidades narrativas. Además, plataformas de análisis textual y recursos multimedia que integren actividades interactivas pueden enriquecer la comprensión y el análisis crítico de los textos, ofreciendo una experiencia de aprendizaje más dinámica y accesible”.

5. ¿Cómo adaptaría los contenidos digitales para satisfacer las necesidades de estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje o niveles de habilidad?

“Adaptaría los contenidos digitales para satisfacer las necesidades de estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje o niveles de habilidad al ofrecer recursos variados que incluyan texto, audio y video, permitiendo así que cada estudiante pueda interactuar con el material de manera que se ajuste a su preferencia y ritmo. Utilizaría herramientas de personalización y ajustes en las plataformas para adaptar la dificultad del contenido y proporcionar apoyo adicional a quienes lo necesiten. Implementaría actividades interactivas y colaborativas que promuevan el aprendizaje a través de diferentes métodos, como juegos educativos, foros de discusión y ejercicios prácticos, asegurando que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o estilos, puedan acceder y beneficiarse del contenido de manera efectiva”.





CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Estructura de la estrategia

La estrategia que se da en la investigación “se da bajo un enfoque mixto, el cual combina métodos cualitativos y cuantitativos para proporcionar una evaluación integral de los contenidos digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura. El análisis cuantitativo utiliza métodos matemáticos y estadísticos para medir el impacto de estos recursos en el rendimiento académico y la participación de los estudiantes”. Paralelamente, el análisis cualitativo permite una valoración estética y contextual, capturando las percepciones y experiencias de los estudiantes y docentes. Esta combinación facilita una comprensión más completa de cómo los contenidos digitales afectan el aprendizaje, permitiendo una evaluación detallada tanto de su eficacia educativa como de su recepción y apreciación en el entorno escolar.

3.1.1. Objetivo general:

“Elaborar un aula virtual interactiva que ofrezca contenido digital completo para la asignatura de Lengua y Literatura, diseñado específicamente para facilitar el aprendizaje de los estudiantes de décimo año de EGB-S en la Unidad Educativa Fiscal ANDOAS, el cual proporcionará recursos didácticos, actividades, y evaluaciones que se alinean con el currículo oficial, buscando potenciar el desarrollo de competencias lingüísticas y literarias de manera efectiva y atractiva”.

3.2. Características

Los contenidos digitales son materiales e información disponibles en formato digital que se utilizan para diferentes fines, como la educación, el entretenimiento y la comunicación. Estos pueden incluir textos, imágenes, videos, audios, presentaciones, animaciones, simulaciones y otros recursos interactivos que se distribuyen y acceden a través de dispositivos electrónicos





como computadoras, tabletas, teléfonos inteligentes y plataformas en línea. En el contexto educativo, los contenidos digitales se emplean para apoyar y enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, facilitando el acceso a información, la interacción y la personalización del aprendizaje (Xue, 2023).

Las características de los modelos digitales según Xue (2023). son

- **Interactividad:** Los contenidos digitales suelen ser interactivos, permitiendo a los usuarios participar activamente mediante clics, desplazamientos y otras formas de interacción. Esto aumenta el compromiso y facilita un aprendizaje más profundo.
- **Multimedialidad:** “Incorporan diversos tipos de medios, como texto, imágenes, audio y video, lo que enriquece la experiencia de aprendizaje y puede atender a diferentes estilos de aprendizaje”.
- **Accesibilidad:** “Los contenidos digitales pueden ser accedidos desde múltiples dispositivos, como computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes, lo que facilita el acceso a la información en cualquier momento y lugar”.
- **Actualización y dinamismo:** Son fácilmente actualizables, permitiendo que la información se mantenga al día. Además, pueden ser dinámicos, con contenidos que se adaptan y cambian según la interacción del usuario.
- **Personalización:** “Los contenidos digitales pueden ser personalizados para adaptarse a las necesidades y preferencias individuales de los usuarios, mejorando la eficacia del aprendizaje”.
- **Distribución y alcance global:** Pueden ser distribuidos rápidamente a una audiencia global, superando las limitaciones geográficas.





- **Colaboración:** Facilitan la colaboración entre usuarios, permitiendo compartir y trabajar juntos en proyectos o discusiones en línea.
- **Medición y análisis:** Permiten la recolección de datos sobre el comportamiento y rendimiento de los usuarios, lo que puede ser analizado para mejorar la eficacia del contenido y la experiencia del usuario.

3.3. Fases de la estrategia

Las fases de las estrategias son:

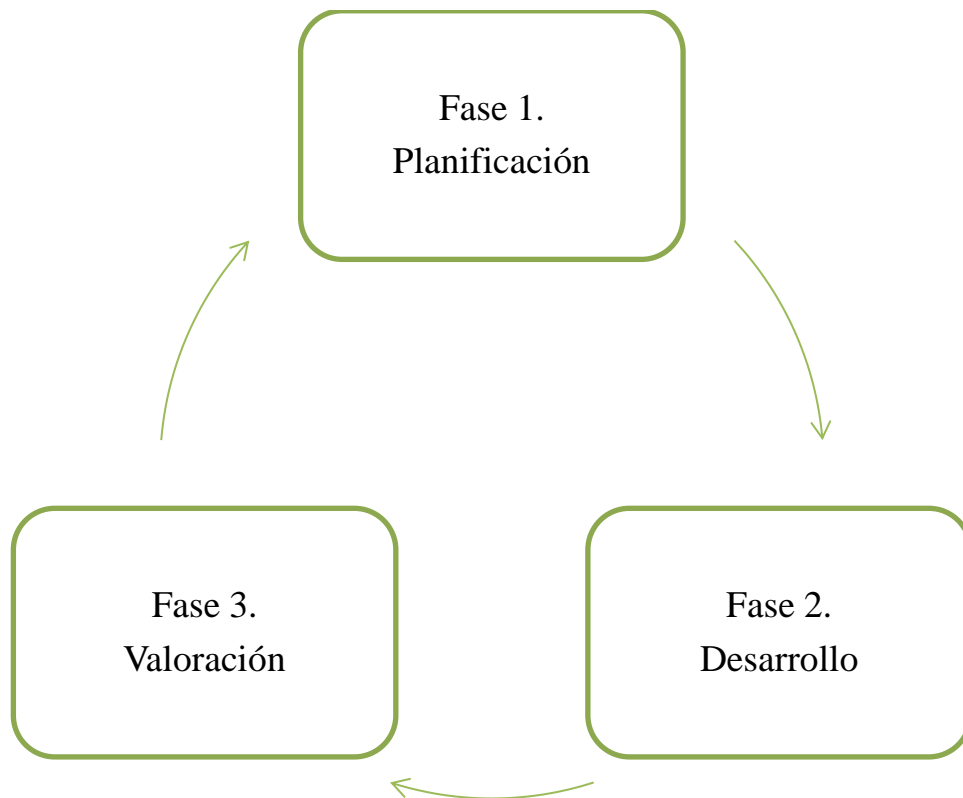


Figura 15. Fase de estrategias a aplicar



Fases:

Fase 1: Planificación

Objetivo: “Planificar la integración y desarrollo de contenidos digitales en la asignatura de Lengua y Literatura, con el fin de optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes de la Unidad Educativa ANDOAS”.

Procedimiento:

- Realizar una evaluación exhaustiva “de los estilos de aprendizaje de los estudiantes para identificar sus preferencias y necesidades educativas. Utilizar esta información para adaptar y personalizar los contenidos digitales, asegurando que se ajusten a las diversas formas en que los estudiantes procesan y comprenden la información”.
- Llevar a cabo un análisis detallado de la infraestructura tecnológica existente para determinar si es necesario actualizar equipos, software o adquirir nuevos recursos tecnológicos. Este análisis debe estar enfocado en apoyar y optimizar el desarrollo y la implementación de contenidos digitales, garantizando así que se disponga de las herramientas adecuadas para una educación efectiva.
- Realizar una investigación para evaluar tanto la importancia percibida como el nivel de comprensión y competencia en el uso de aulas virtuales entre estudiantes y docentes. Esto puede implicar encuestas, entrevistas y análisis de datos para entender cómo se utiliza la plataforma y qué tan bien se comprende su funcionalidad y beneficios.
- Realizar “evaluaciones diagnósticas para medir el nivel de conocimiento previo de los estudiantes en relación con los temas de la asignatura. Utilizar estos resultados para diseñar y desarrollar materiales educativos que se alineen con sus necesidades y lagunas de conocimiento, asegurando que el contenido sea relevante y eficaz”.





- Identificar las áreas claves donde los estudiantes puedan tener deficiencias en su comprensión. Implementar estrategias de evaluación continua y proporciona recursos adicionales para reforzar estos conocimientos específicos, con el fin de mejorar el dominio de los temas críticos de la asignatura
- Desarrollar un enfoque integral para la integración de contenidos digitales en el aula. Diseñar estrategias educativas digitales que incluyan actividades, recursos y evaluaciones. “Monitorear y evaluar continuamente la efectividad de estas estrategias, realizando ajustes según sea necesario para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje”.

Fase 2: Desarrollo

Objetivo: “Desarrollar contenidos digitales interactivos y multimedia para la asignatura de Lengua y Literatura, con el fin de mejorar la comprensión lectora, la expresión escrita y el pensamiento crítico de los estudiantes de la Unidad Educativa ANDOAS”.

Procedimiento:

- Crear y diseñar recursos multimedia educativos, como infografías y presentaciones, que sean atractivos y efectivos para el aprendizaje. Asegurarse de que estos recursos sean pertinentes para los temas de la asignatura y que faciliten una comprensión profunda de los conceptos. Utiliza herramientas de creación multimedia para garantizar la alta calidad y accesibilidad de los materiales.
- “Investigar y examinar los criterios y perspectivas de diversos autores y expertos en el campo de la educación digital”. Analizar sus enfoques y recomendaciones sobre el uso de recursos digitales para determinar las mejores prácticas y teorías aplicables. Consolidar esta información te permitirá construir una base teórica sólida para la implementación de recursos educativos digitales.





- Revisar y evaluar los conceptos y enfoques de estudios relacionados con “el uso de recursos digitales en la educación. Identificar las tendencias, éxitos y desafíos documentados en la literatura para fundamentar nuevas propuestas educativas. Utilizar esta evaluación para innovar y diseñar estrategias y recursos que respondan a las necesidades actuales y mejoren el proceso educativo”.
- Configurar y personalizar un aula virtual en plataformas, ajustando las funcionalidades y el diseño para que se adapten a las necesidades específicas de la asignatura y los estudiantes. Incluye la organización de módulos, la integración de recursos educativos y la creación de actividades interactivas. Asegurarse de que la configuración facilite una experiencia de aprendizaje fluida y accesible para todos los usuarios.

Fase 3: Valoración

. **Objetivo:** “Evaluar la efectividad de los recursos digitales implementados en la asignatura de Lengua y Literatura para mejorar la comprensión lectora y la expresión escrita de los estudiantes, mediante la recopilación de datos sobre el rendimiento académico, la participación en actividades interactivas, y la retroalimentación de los estudiantes y docentes”.

Procedimiento:

- Determinar los Criterios de Diferentes Expertos sobre el Empleo del Aula Virtual para la Lengua y Literatura.
- Evaluar según el criterio de expertos sobre el empleo del Aula Virtual para la Lengua y Literatura.



3.4. Diseño de la metodología

El diseño de los contenidos digitales para el Plan de estudios en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de décimo año de EGB-S de la Unidad Educativa ANDOAS, se da de la siguiente manera:

- 1) Abrir una cuenta Gmail



Figura 16. Cuenta Gmail

<https://classroom.google.com/c/NzAxNDI5MjU5NjQ0> (link de ingreso a la plataforma creada)

- 2) Generar una clase virtual



Figura 17. Generar clase virtual

Entre las opciones disponibles, se encuentran las pestañas: Arroyo, Trabajo en clase, Gente y Los Grados.

3) Personalización de la pestaña denominada como Arroyo



Figura 18. Personalización de la pestaña arroyo

- Personalización de la apariencia, donde se puede seleccionar la imagen del encabezado de la transmisión, eligiendo un color deseado para el tema.

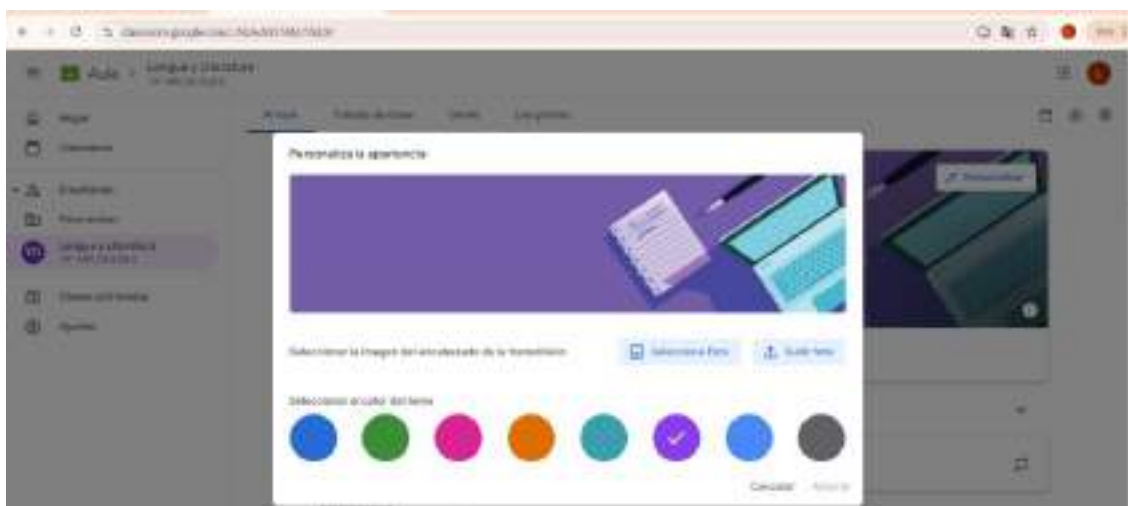


Figura 19. Personalización de la apariencia



- Generar anuncios, el cual es empleado para dar la Bienvenida a la asignatura de Lengua y Literatura a los estudiantes.

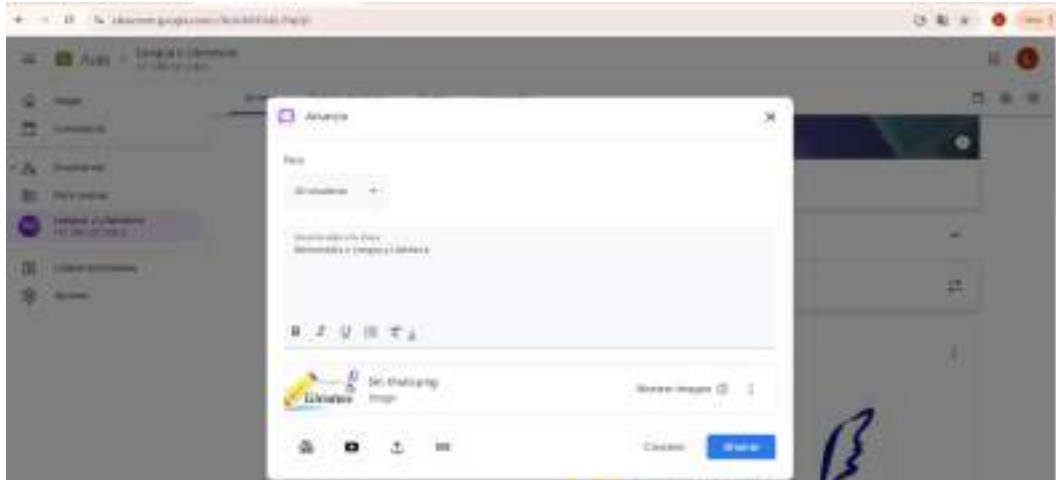


Figura 20. Definición de anuncios

- Generar anuncios donde se den los temas de los diferentes bloques a dar en la Unidad 2, de Lengua y Literatura para alumnos de 10.º EGB.

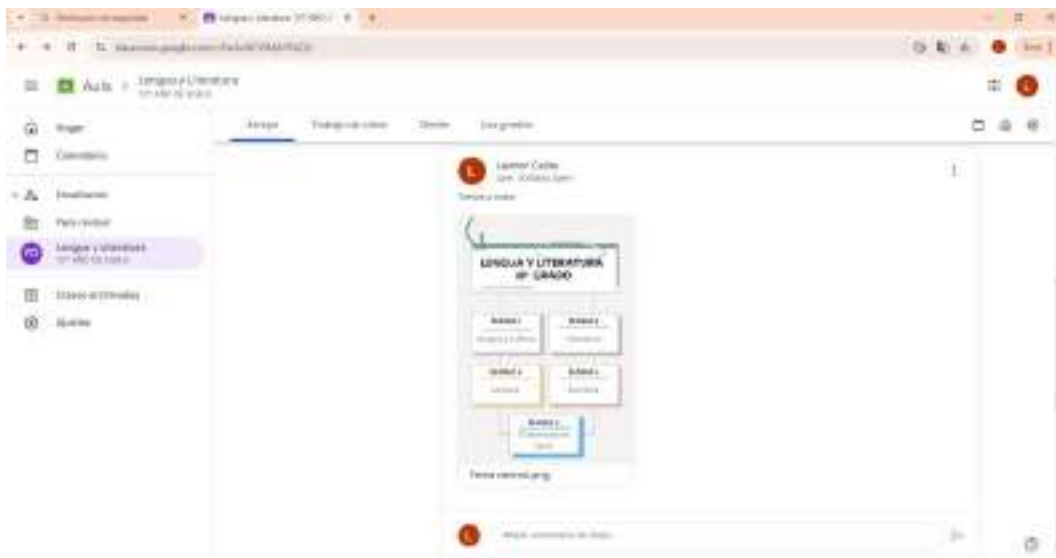


Figura 21. Creación de anuncio del tema central detallado Lengua y Literatura



4) Personalizar los datos requeridos de los estudiantes y profesores, en la pestaña Gente.

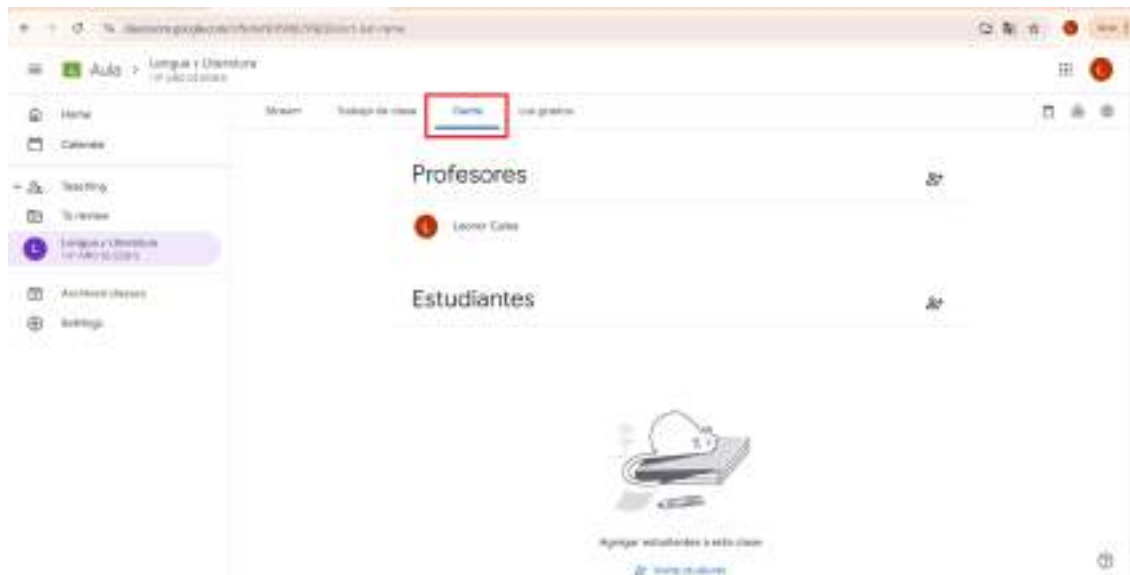


Figura 22. Personalización de pestaña Gente

- Invitar a los estudiantes a través de la pestaña Los Grados.



Figura 23. Personalización de las invitaciones de estudiantes

También se puede acceder a la clase mediante la invitación que se da a los estudiantes y del empleo del Código de Clase pudiendo copiar el enlace y enviarlos vía virtual, que se da en la pantalla inicial.



Figura 24. Ubicación del Código de Clase



Figura 25. Visualización del Código de Clase

- 5) Personalizar la pestaña de Trabajo de Clase, donde se puede editar las diferentes pestañas que son asignación, tarea de prueba, pregunta, material, reutilizar alguna publicación empleada anteriormente, y el tema que se requiere.

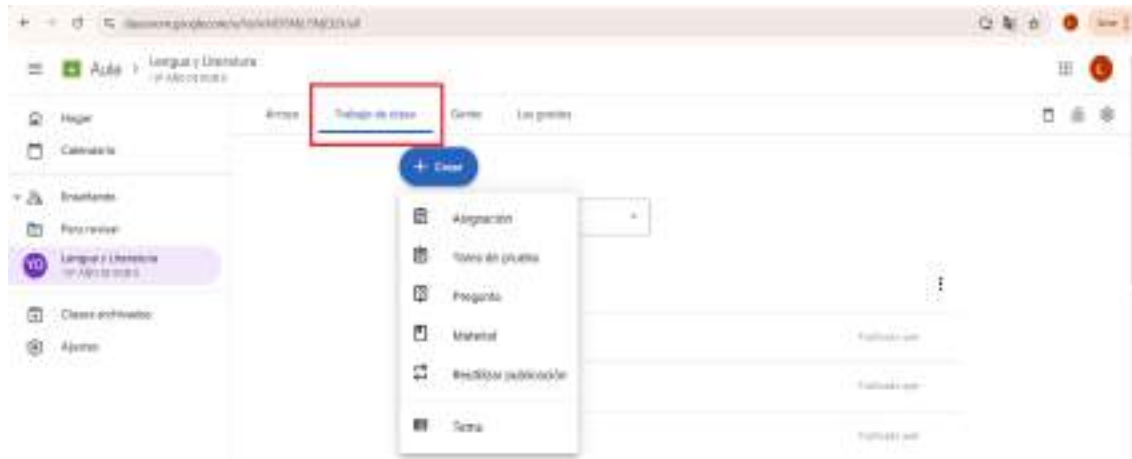


Figura 26. Personalización de la pestaña Trabajo de Clase

- Indicándose los temas definidos como bloques 1 – 5, como se indica.

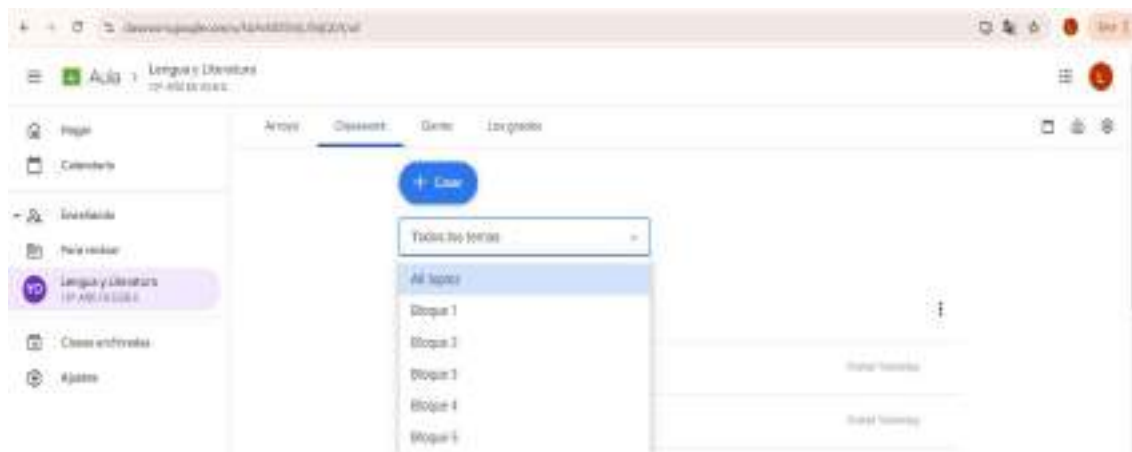


Figura 27. Creación de los temas en bloques.

- Presentación de los datos requeridos, según el bloque sugerido, donde se puede completar los ítems que son el título, la descripción opcional, la selección del tema dado en función los bloques, adjuntando lo deseado.



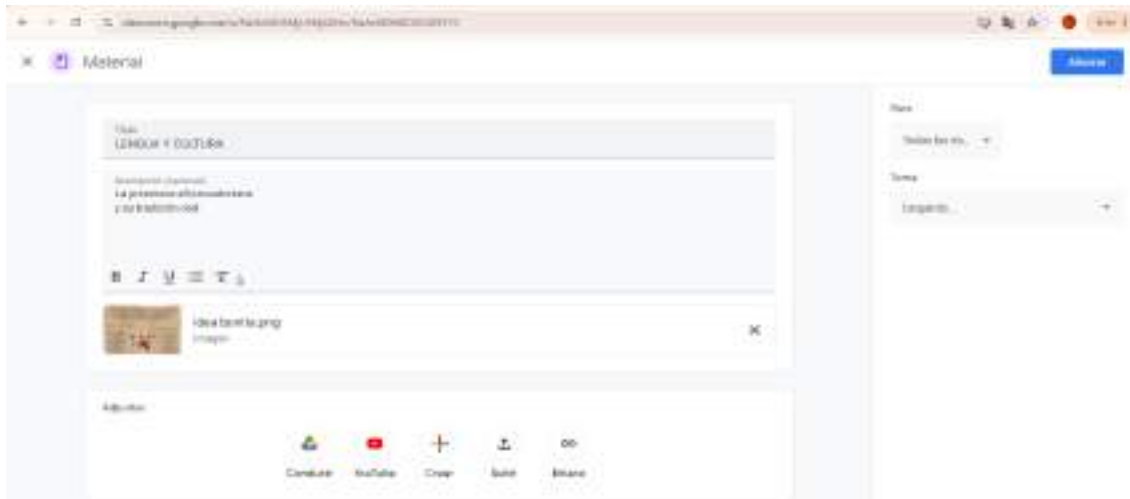


Figura 28. Presentación de los datos requeridos

- a) En tanto que en el Bloque 1, se obtienen las siguientes publicaciones que son:
- Presencia Afroecuatoriana durante la Colonia



Figura 29. Publicación de la Presencia Afroecuatoriana

- Diferencia y similitudes Afroecuatoriana, dadas en Esmeraldas y en el Chota.



Figura 30. Publicación de la Diferencia y Similitudes Afroecuatoriana

- Al finalizar el bloque 1, se encuentra un video relacionado al tema vinculados a la presencia histórica de los Pueblos Afroecuatorianos.

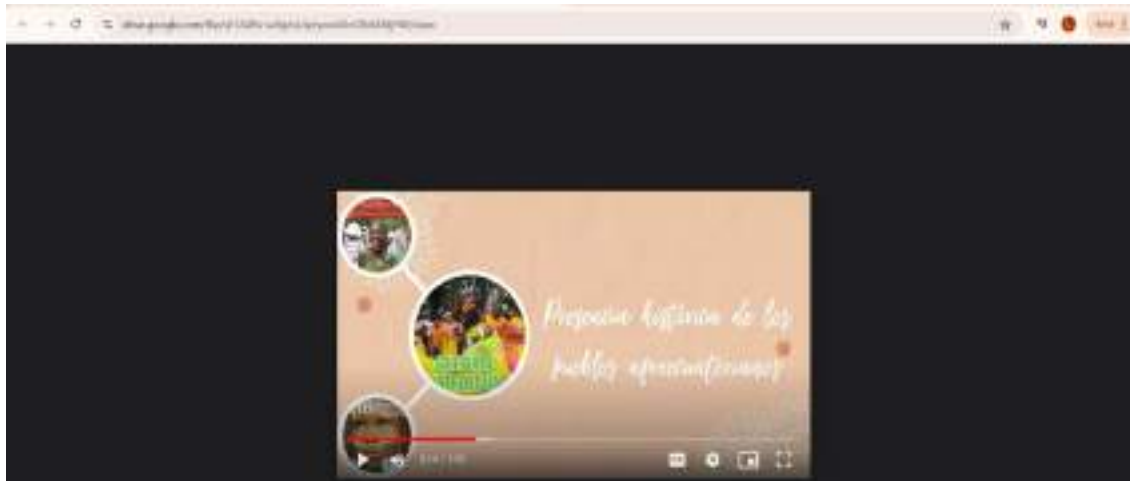


Figura 31. Publicación del Video sobre la Presencia Afroecuatoriana

- b) Mientras que en el Bloque 2, se obtienen las siguientes publicaciones, relacionadas a la tragedia, comedia y drama que son:





Figura 32. Publicación central de la Literatura

- En otra publicación se describen las diferencias entre tragedia, comedia y drama en función de los objetivos, conflictos, desenlaces, personajes y estilos, son los siguientes.



Figura 33. Publicación de las diferencias de tragedia, comedia y drama





- Mientras que las similitudes entre tragedias, comedia y drama, se da en la siguiente publicación.



Figura 34. Publicación de las Similitudes entre Tragedia, Comedia y Drama

- Al finalizar el bloque 2, se encuentra un video relacionado al tema vinculados al igual que en el anterior bloque, como es:



Figura 35. Publicación del Video vinculado con la Literatura



c) En tanto que en el Bloque 3, se tienen temas relacionadas a la Lectura, dada en función de la publicidad y Propaganda, se encuentran las siguientes publicaciones que son:



Figura 36. Publicación de la Lectura donde esta publicidad y propaganda

- A continuación se debe detallar las diferencias entre publicidad y propaganda, dadas en los objetivos, contextos de uso e impactos que generan.

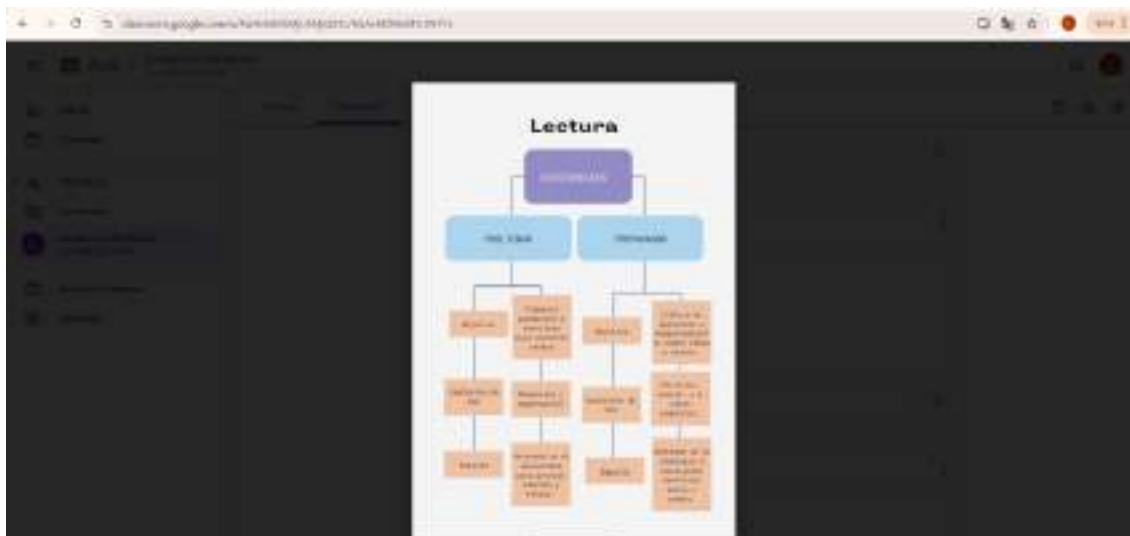


Figura 37. Publicación de las Diferencias de la Publicidad y Propaganda





- Al finalizar el bloque 3, se encuentra un video relacionado al tema vinculados al igual que en el anterior bloque, que son la publicidad y la propaganda, que son:



Figura 38. Publicación del video relacionado a la publicidad y propaganda

- d) De igual manera en el Bloque 4, se tienen temas relacionadas a la Escritura, que se encuentran las siguientes publicaciones que son:



Figura 39. Publicación de la Escritura





- De igual manera se definen las partes de un ensayo en las siguientes partes que son:



Figura 40. Publicación de las Partes del Ensayo

- Definiendo además las partes de un ensayo argumentativo, que son:



Figura 41. Publicación de las Partes de un Ensayo Argumentativo





- Al finalizar el bloque 4, se encuentra un video relacionado al tema vinculados al igual que en los bloques anteriores, como es:



Figura 42. Publicación del video relacionado a la escritura

- e) Al finalizar el Bloque 5, se tienen temas relacionadas con la Comunicación Oral, que se encuentran las siguientes publicaciones que son:



Figura 43. Publicación de la Comunicación Oral





- Al finalizar el bloque 5, se encuentra un video relacionado al tema vinculados al igual que en los bloques anteriores, que están vinculadas con la comunicación oral, que son:



Figura 44. Publicación del video de la estructura de la Conferencia

- 6) Finalmente se personaliza las evaluaciones, definidas en la pestaña de Los Grados, como se visualiza.



Figura 45. Personalización de las evaluaciones





Por lo que se evidencia su utilidad como se distingue en el Anexo 5, donde los beneficiarios son los estudiantes, como se lo visualiza.

3.5. Valoración de especialistas

La propuesta fue evaluada previamente por expertos, quienes forman parte tanto del personal docente como de las autoridades de la Unidad Educativa ANDOAS. Estos evaluadores revisaron las propuestas y los resultados obtenidos, con el fin de expresar sus criterios y compartir sus opiniones, indicando que inadecuado se califica como 1, poco adecuado como 2, adecuado como 3, bastante adecuado 4 y muy adecuado 5.

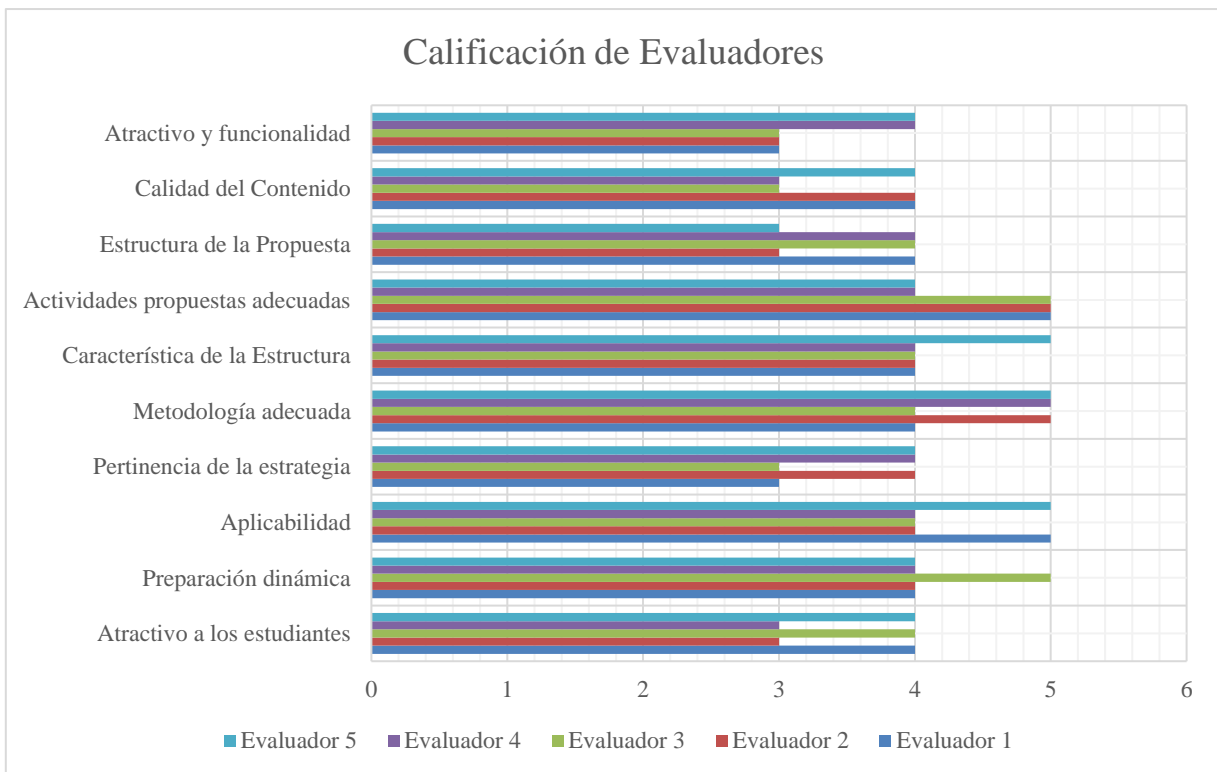


Figura 46. Valoración de expertos





Las personas que actuaron como valoradores son personal experto que integran entre autoridades y docentes de la Institución Educativa ANDOAS.

- Evaluador 1. El vicerrector Msc. Luis Maigualema, lleva en la institución 11 años.
- Evaluador 2. El Coordinador de Bachillerato Msc. Carina Arroba, lleva en la institución 10 años.
- Evaluador 3. Docente Msc. Ana Ocaña, labora en la institución alrededor de 12 años.
- Evaluador 4. Docente Msc. Rosalba Carcelén, tiene 13 años de experiencia.
- Evaluador 5. Docente Msc. Jaime Llangarí, tiene 12 años de experiencia.

Por lo que se obtuvo de manera promedio:

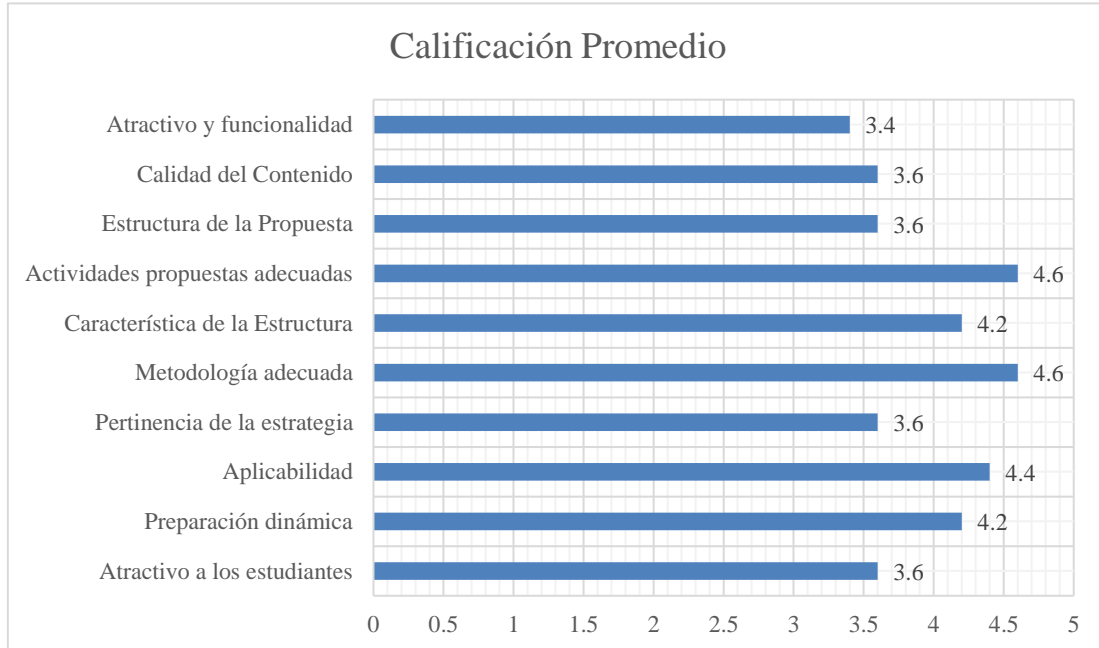


Figura 47. Valoración promedio de los expertos.





La evaluación muestra que la propuesta presenta áreas de mejora y fortalezas. Las características como la preparación dinámica, aplicabilidad, metodología adecuada, y actividades propuestas son percibidas como bastante a muy adecuadas, destacando por su efectividad y adecuación. Sin embargo, aspectos como el atractivo a los estudiantes, pertinencia de la estrategia, estructura de la propuesta, calidad del contenido, y atractivo y funcionalidad muestran áreas para mejorar, con puntuaciones que indican que estas dimensiones son adecuadas pero necesitan ajustes para alcanzar un nivel óptimo. En general, la propuesta es aceptable el cual beneficia a las mejoras claves que maximizan su impacto y efectividad.

a) **Demostraciones**

- **Presentación de Contenidos Digitales:** Se da al realizar una demostración práctica sobre cómo los contenidos digitales pueden ser utilizados en la enseñanza de Lengua y Literatura. Como el uso de la plataforma Moodle para mostrar de cómo se pueden integrar estos recursos en las clases.
- **Interactividad y Participación:** Se indica al visualizar cómo los recursos digitales permiten una mayor interactividad. Por ejemplo, uso o empleo de edición colaborativa, foros de discusión y cuestionarios en línea para ilustrar cómo los estudiantes pueden participar activamente.
- **Visualización de Resultados:** Se demuestra cómo los datos de rendimiento de los estudiantes pueden ser visualizados y analizados a través de plataformas digitales, lo que facilita la evaluación continua y el ajuste de estrategias pedagógicas.





b) Formas de aplicación

- **Creación de Contenidos:** Se da al diseñar contenidos digitales que se alineen con los objetivos curriculares de Lengua y Literatura, al incluir lecturas interactivas, videos educativos, juegos didácticos y ejercicios de comprensión lectora.
- **Integración en el Aula:** Se da al implementar estos contenidos en las lecciones diarias., al momento de utilizar plataformas digitales para asignar lecturas, realizar discusiones en línea y evaluar trabajos escritos.
- **Actividades Interactivas:** Se genera al crear actividades que permitan a los estudiantes interactuar con el material de manera dinámica, como foros de discusión, blogs de clase y proyectos colaborativos en línea.

c) Implementación

- **Infraestructura Tecnológica:** Se da al asegurarse de que la Unidad Educativa Andoas cuente con el equipo y la conectividad necesarios para utilizar estos recursos digitales de manera efectiva.
- **Desarrollo de Contenidos:** Se produce al diseñar y adaptar los contenidos digitales a las necesidades específicas del currículo de Lengua y Literatura.

d) Evaluación

- **Evaluación Formativa:** Utiliza herramientas digitales para evaluar el progreso de los estudiantes de manera continua. Esto incluye cuestionarios en línea, encuestas y análisis de participación en actividades interactivas.





- **Retroalimentación y Ajustes:** Proporciona retroalimentación inmediata a los estudiantes sobre su desempeño. Ajusta los contenidos y métodos de enseñanza en función de los resultados obtenidos.
- **Evaluación del Impacto:** Mide el impacto de los contenidos digitales en el aprendizaje de los estudiantes mediante encuestas. Evalúa la efectividad de los recursos digitales en términos de motivación, comprensión y rendimiento académico.

e) **Recursos**

- **Plataformas Digitales:** Utiliza herramientas como Moodle, Google Classroom, Edmodo y otros sistemas de gestión de aprendizaje para distribuir y gestionar los contenidos digitales.
- **Herramientas Multimedia:** Incorpora videos educativos, audiobooks, y herramientas de diseño gráfico para hacer los contenidos más atractivos.
- **Aplicaciones Educativas:** Se emplea aplicaciones que fomenten la lectura, escritura y análisis literario, como aplicaciones de lectura de e-books y plataformas de escritura creativa.

f) **Beneficiarios**

- **Estudiantes:** Los estudiantes se benefician al tener acceso a recursos digitales que pueden hacer el aprendizaje más interactivo y atractivo. Además, se les proporciona la oportunidad de desarrollar habilidades digitales valiosas.





- **Docentes:** Los maestros pueden beneficiarse al tener herramientas que les ayuden a gestionar el aula y evaluar el progreso de manera más eficiente. La capacitación en tecnología también puede mejorar sus habilidades profesionales.
- **Institución Educativa:** La Unidad Educativa Andoas puede mejorar su reputación y ofrecer una educación más moderna y relevante al integrar contenidos digitales en su currículo.





CONCLUSIONES

- La incorporación de contenido digital “en la asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa ANDOAS ofrece una rica oportunidad para mejorar el aprendizaje estudiantil, al alinear la enseñanza con las teorías del aprendizaje constructivista y basado en competencias. Los recursos digitales, al ser interactivos y multimedia, no solo facilitan una comprensión más profunda y personalizada de los contenidos, sino que también aumentan la motivación y el interés de los estudiantes. Además, preparan a los alumnos para un entorno digitalizado y promueven un aprendizaje más autónomo y flexible. La integración efectiva de estos recursos requiere una adecuada formación docente y una infraestructura tecnológica, pero promete una experiencia educativa más dinámica y adaptada a las necesidades del siglo XXI.”
- Se identificaron los contenidos digitales adecuados para la “asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa ANDOAS, el cual es crucial para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite integrar herramientas y recursos que facilitan una comprensión más profunda y atractiva de los temas literarios y lingüísticos. Estos contenidos digitales, como plataformas interactivas, aplicaciones educativas y recursos multimedia, ofrecen oportunidades para personalizar el aprendizaje, atender diversas necesidades y estilos de los estudiantes, y fomentar una participación más activa. Al seleccionar cuidadosamente estos recursos, se puede optimizar el impacto educativo, promover un aprendizaje más dinámico y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del entorno digital contemporáneo”.
- Los contenidos digitales para el Plan de estudios en la asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa ANDOAS transforman significativamente la experiencia educativa al ofrecer recursos interactivos y multimedia que enriquecen la comprensión y el análisis literario. Donde la inclusión de plataformas digitales,





aplicaciones educativas y materiales multimedia facilita un aprendizaje más participativo y adaptativo, atiende diversas necesidades y estilos de los estudiantes, y fomenta un mayor interés en la materia. Así, se optimiza la enseñanza, se promueve la creatividad y se prepara a los alumnos para las exigencias del entorno digital actual, contribuyendo a una educación más integral y actualizada.

- Se realizó “un análisis riguroso que permitió medir cómo estos contenidos digitales impactan en la comprensión, retención y aplicación de los conocimientos por parte de los estudiantes, fomentando un mayor compromiso y motivación. Al evaluar su eficacia, se identificaron áreas de mejora, ajuste de estrategias pedagógicas, garantizando que los recursos digitales contribuyan de manera significativa a la mejora del rendimiento académico y al desarrollo integral de los alumnos”.





RECOMENDACIONES

- Una recomendación clave para fundamentar teóricamente el empleo de contenido digital “en la asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa ANDOAS es integrar una formación continua para los docentes en el uso pedagógico de las herramientas digitales. Esta capacitación permitirá a los educadores aprovechar al máximo los recursos digitales, adaptarlos a las necesidades específicas del currículo y mejorar la calidad de la enseñanza. Además, se recomienda desarrollar una estrategia de evaluación que permita medir el impacto de estos contenidos digitales en el aprendizaje de los estudiantes, ajustando las prácticas educativas en función de los resultados obtenidos. Implementar un enfoque basado en evidencia garantizará que los recursos digitales sean utilizados de manera efectiva, contribuyendo a un aprendizaje más dinámico y enriquecedor”.
- Se recomienda realizar un “análisis detallado de las necesidades educativas y los objetivos de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura para identificar los contenidos digitales más adecuados. Es crucial seleccionar recursos que se alineen con el currículo y que aborden las áreas clave del aprendizaje, como la comprensión lectora, el análisis literario y la expresión escrita. Además, se sugiere involucrar a los docentes y estudiantes en la evaluación de estos contenidos para garantizar que sean efectivos y accesibles, y ofrecer capacitación continua para maximizar su integración y uso en el aula”.
- Se recomienda desarrollar una propuesta de contenidos digitales que esté alineada con los objetivos del Plan de estudios en Lengua y Literatura, integrando recursos que cubran aspectos clave del aprendizaje como la lectura crítica, la escritura creativa y el análisis literario. Es esencial seleccionar herramientas que ofrezcan interactividad y retroalimentación personalizada, promoviendo una experiencia de aprendizaje más





dinámica y adaptativa. Además, se debe considerar la capacitación de los docentes en el uso eficaz de estos contenidos y establecer mecanismos de evaluación continua para ajustar y mejorar los recursos según las necesidades y el progreso de los estudiantes.

- Se recomienda implementar un sistema de evaluación integral para medir “la efectividad de los contenidos digitales propuestos en la asignatura de Lengua y Literatura. Este sistema debe incluir métodos cuantitativos y cualitativos, como pruebas de rendimiento académico, encuestas de satisfacción de los estudiantes y análisis de la participación y el compromiso con los recursos digitales. Además, es importante realizar evaluaciones periódicas para identificar áreas de mejora y ajustar los contenidos en función de los resultados obtenidos. La retroalimentación continua de docentes y estudiantes permitirá optimizar los recursos digitales, asegurando que contribuyan efectivamente a la mejora de los resultados de aprendizaje”.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado, J. (2023). Estrategia didáctica apoyada en animación interactiva para el Área de Lengua y Literatura de los estudiantes de primero de bachillerato “A” de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes, septiembre 2021 – febrero 2022. Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11488>
- Bastidas, E., Caicedo, M., & Ortiz, W. (2023). Herramientas digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes del tercer año de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra. *Sinergia Académica*, 161-183. <http://www.sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/165>
- Cabezas, L. (2023). Competencias Digitales y Desempeño Docente del Área de Matemáticas. Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10350>
- Campión, R., Maeztu, V., & Andía, L. (2017). Los contenidos digitales en los centros educativos: Situación actual y prospectiva. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16(1), 51-66. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6046927>
- Carrizales, D. (2020). Esquemas de almacenamiento de datos definidos por código. Centro de Investigación y de Estudios Avanzados del Instituto Politécnico Nacional. https://www.tamps.cinvestav.mx/descargables/tesis/2020/4_2020_Diana_Elizabeth_Carrizales_Espinoza_M_2018.pdf
- Centeno, C., & Galarza, E. (2015). Incidencia de las estrategias metodológicas innovadoras en el desempeño académico de los estudiantes de educación básica superior en el área de lengua y literatura de la Unidad Educativa Manglaralto. UTEG. <http://biblioteca.uteg.edu.ec:8080/handle/123456789/420>
- Chipuxi, L. (2018). Aplicaciones móviles como instrumentos de apoyo al aprendizaje. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/28895>
- Chuva, B. (2014). Diseño y elaboración de un blog educativo como recurso complementario para el aprendizaje de estudios sociales, de acuerdo a la actualización y fortalecimiento





curricular, en el octavo año de educación general básica del centro educativo Teresa Samaniego. Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca.
<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/7098>

Córdova, J. (2023). Aplicaciones digitales para mejorar la interacción en el área de lengua y literatura de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Continente Americano”. UPSE. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/9455>

Decreto Legislativo. (2021). Constitución de la República del Ecuador. LexisFinder, 2(2), 219. <https://doi.org/10.17163/alt.v2n2.2007.04>

Discubich, J., & Rodríguez, C. (2012). TIC y Contenidos Educativo Digitales: Fortalecimiento del Proceso de Enseñanza—Aprendizaje en la Educación a través de una Técnica de Recolección de Datos. Universidad Tecnológica de Bolívar - Cartagena de Indias. <https://repositorio.utb.edu.co/handle/20.500.12585/612#page=1>

Equipo Editorial eLearning. (2021). CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES: QUÉ ES, FASES Y RECOMENDACIONES. <https://editorialelearning.com/blog/creacion-de-contenidos-digitales/>

Fajardo, S. (2020). Los métodos y técnicas activas en el aprendizaje de Lengua y Literatura en el Quinto Año de Educación Básica, de la Escuela Fiscal Mixta Federico González Suárez, cantón Chordeleg, provincia del Azuay. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/3238?mode=full>

García, K. (2022). Qué es un podcast: Aprende todo con nuestra guía completa para crear el tuyo. rockcontent. <https://rockcontent.com/es/blog/que-es-un-podcast/#:~:text=hora de comenzar!-,¿Qué son podcasts%3F,comenta sobre un tema específico.>

Ginger, O. (2021). La incidencia del uso de las Herramientas Digitales en el Desarrollo de la Lectoescritura en los Estudiantes de Educación Básica Elemental. Universidad Estatal de Milagro. <https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/5861>





- Granizo, E., & Haro, S. (2016). Modelo de Producción de Contenidos Digitales para la Educación Online. *Maskay*, 6(1), 20. <https://doi.org/10.24133/maskay.v6i1.157>
- Guerrero, G. (2017). Uso de Webinar como estrategia de enseñanza y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa “Clemente Baquerizo” del cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos. Universidad Técnica de Babahoyo. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/5199>
- Hotmart. (2022). Tipos de contenidos digitales: Cuáles son y qué herramientas usar para crear uno. <https://hotmart.com/es/blog/tipos-de-contenidos-digitales>
- Illescas, J. (2021). El uso de herramientas digitales como recurso didáctico virtual en tiempos de pandemia en el subnivel inicial II de la Unidad Educativa “Carmen Barona” del Cantón Ambato. En Universidad Técnica de Ambato. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/34214>
- Intriago, M. (2018). Proyecto educativo: Competencias digitales en el proceso aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura a los estudiantes de primero de bachillerato. Propuesta: Diseño de un Software Educativo. Universidad de Guayaquil. https://rraae.cedia.edu.ec/Record/UG_21f2db0a7a5e0da54346af46e824a9a0
- Landeros, P. (2014). Como se hace un EBook. Mitos y verdades sobre la formación tipográfica de los libros electrónicos. Universidad Nacional Autónoma de México. https://repositorio.unam.mx/contenidos/como-se-hace-un-ebook-mitos-y-verdades-sobre-la-formacion-tipografica-de-los-libros-electronicos-395103?c=lbbOgY&d=false&q=:*.*&i=9&v=1&t=search_1&as=0
- Manterola, C., & Otzen, T. (2013). Por qué investigar y cómo conducir una investigación. *International Journal of Morphology*, 31(4), 1498-1504. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022013000400056>
- Marín, B. (2009). La Infografía digital, una nueva forma de comunicación. Universidad Autónoma de Barcelona. <https://www.tdx.cat/handle/10803/48653?locale-attribute=en>





- Maxi, J. (2022). Implementación de herramientas digitales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la lectoescritura en el segundo «B» de EGB de la Unidad Educativa Fiscal Fray Vicente Solano, año lectivo 2021—2022. Universidad Politécnica Salesiana - Sede Cuenca. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24086/1/UPS-CT010291.pdf>
- Ministerio de Educación. (2017). Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI). Registro Oficial No. 417 de 31 de marzo de 2011, 417, 1-85. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Mosquera, S. (2022). Contenidos digitales y su importancia en el aprendizaje de los estudiantes de comunicación social de la UTB Extensión Quevedo, año 2022. Universidad Técnica de Babahoyo Extensión Quevedo. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/13505>
- Muñiz, J. (2014). El Uso de los Tests y otros Instrumentos de Evaluación en Investigación. Comisión Internacional de Tests, 1-11. https://www.intestcom.org/files/statement_using_tests_for_research_spanish.pdf
- Naranjo, C. (2021). Herramientas Digitales Gamificadas en la Enseñanza Aprendizaje de Lengua y Literatura en Básica Superior. UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2850>
- Organista, J., Domínguez, C., & López, M. (2018). Desarrollo y aplicación de contenidos educativos digitales desde un teléfono inteligente para un tema de Estadística en un curso universitario. Actualidades Investigativas en Educación, 19(1-22). <https://doi.org/10.15517/aie.v19i1.35711>
- Orosco, J., Gómez, W., Pomasunco, R., Salgado, E., & Álvarez, R. (2021). Competencias digitales en estudiantes de educación secundaria de una provincia del centro del Perú Digital Skills among High School Students in a Central Peruvian Province. Educación, 45(1), 1-33. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v45n1/2215-2644-edu-45-01-00052.pdf>





- Padilla, D. (2021). Herramientas digitales educativas en el Aprendizaje de Ciencias Naturales Para Estudiantes de Séptimo de Básica B de la Unidad Educativa Santo Domingo De Guzmán, Año Lectivo 2020-2021. Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/21556>
- Ramírez, M. (2021). Uso de contenidos digitales para la mejora de la práctica pedagógica en la “Unidad Educativa Chilla”. UIIDE. <https://repositorio.uide.edu.ec/handle/37000/4843>
- Rivera, E. (2020). El uso de Material Didáctico Digital en el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje de Ciencias Naturales de los Estudiantes de Tercer Año de EGB, Paralelo “B” de la Unidad Educativa “Atenas” de la Ciudad de Ambato. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/31671>
- Rojas, J., & González, J. (2018). La newsletter como producto periodístico en la búsqueda de nuevos lectores. Estudio de boletines de noticias de El País, El Español y El Independiente. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación, 15, 165-195. <https://doi.org/10.6035/2174-0992.2018.15.9>
- Salinas, R. (2019). Propuesta Metodológica para la Recuperación de Información, usando Tablas de Contenido e Índices. PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE. <https://repositorio.uc.cl/handle/11534/21976>
- Sandoval, C. (2020). Análisis comparativo sobre el Tratamiento del Periodismo. Universidad Católica Santo Toribio De Mogrovejo.
- Silva, L. (2023). Metodología activa y el aprendizaje de lengua y literatura de la básica media de la Unidad Educativa Andino. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/39140?mode=full>
- Sydle. (2021). Checklist: ¿qué es, cuáles son los beneficios y cómo lograrlo? Gestión de proceso. <https://www.sydle.com/es/blog/checklist-61a786f45448461cf98f7b23>



- Tigsi, P. (2022). Los objetos de aprendizaje SCORM aplicados al desarrollo de Contenidos Digitales. Universidad Técnica del Norte. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12746>
- UNESCO. (2022). Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación. <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know#:~:text=¿Por qué la UNESCO considera,conflictos cada vez más frecuentes.>
- Vélez, M., & Delgado, L. (2023). Herramientas digitales como recurso de aprendizaje innovador en los estudiantes de Lengua y Literatura. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 7(12), 215-238. <https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/327>
- Villegas, M., & Castañeda, W. (2020). Digital content: Contribution to the definition of the concept. *Kepes*, 17(22), 257-276. <https://doi.org/10.17151/kepes.2020.17.22.10>
- Vitores, M. (2022). Contenidos digitales en la educación superior. *Revista Ventana Abierta*, 2(2), 1-4. <https://doi.org/10.7238/rusc.v2i2.251>
- Xue, M. (2023). *Influencia social en la contribución y el consumo de contenidos digitales*. Springer.