



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**PROGRAMA DE MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN
TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

TÍTULO DEL TRABAJO

Herramientas Digitales para la Innovación Educativa para Estudiantes de
Básica Media

AUTORA

Lic. Lema Cepeda Mayra Alexandra

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD INFORME DE
INVESTIGACIÓN**

Previo a la obtención del grado académico en
**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN TECNOLOGÍA E
INNOVACIÓN EDUCATIVA**

TUTORA

Lic. Mildred Pérez Pérez, PhD.

**Santa Elena, Ecuador
Año 2025**



UPSE

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Ing. Michell Garzón Fuentes, Mgtr.

**COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

Lic. Mildred Pérez Pérez, PhD.

TUTORA

Lic. Ruth Garófalo García, Ph.D.

ESPECIALISTA 1

Lic. Luis Zambrano Vacacela, PhD.

ESPECIALISTA 2

**Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por Lema Cepeda Mayra Alexandra, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en educación mención en tecnología e innovación educativa.

Atentamente,

Lic. Mildred Pérez Pérez, PhD.
C.I. 0963697941
TUTORA



UPSE

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Lema Cepeda Mayra Alexandra

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, Herramientas Digitales para la Innovación Educativa para Estudiantes de Básica Media, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Mención en Tecnología e Innovación Educativa, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 19 días del mes de marzo de año 2025

Lic. Lema Cepeda Mayra Alexandra
C.I. 0927778464
AUTORA



UPSE

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, Lema Cepeda Mayra Alexandra

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución. Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 19 días del mes de marzo de año 2025

Lic. Lema Cepeda Mayra Alexandra
C.I. 0927778464
AUTORA



UPSE

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

Certificación de Antiplagio

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado Herramientas Digitales para la Innovación Educativa para Estudiantes de Básica Media, presentado por el estudiante, **Lema Cepeda Mayra Alexandra** fue enviado al Sistema Antiplagio **COMPILATIO**, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **2%**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

**CERTIFICADO DE ANÁLISIS**
magister

Mayra Lema-Compilatio

2%
Textos sospechosos



1% Similitudes
< 1% similitudes entre comillas (ignorado)
0% entre las fuentes mencionadas (ignorado)
1% Idiomas no reconocidos
76% Textos potencialmente generados por la IA (ignorado)

Nombre del documento: Mayra Lema-Compilatio.docx
ID del documento: 7960e7d5a8d5bddc678a2cd1078878014621cab0
Tamaño del documento original: 5,1 MB
Autores: []

Depositante: Mildred Milagro Pérez Pérez
Fecha de depósito: 3/4/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 3/4/2025

Número de palabras: 16.433
Número de caracteres: 109.160

Ubicación de las similitudes en el documento:


Lic. Mildred Pérez Pérez, PhD.
C.I. 0963697941
TUTORA

AGRADECIMIENTO

A Dios por la vida y la salud que me ha brindado durante el transcurso de este camino, agradezco a mis padres por ser siempre un pilar fundamental y comprensibles durante este proceso que Dios siga bendiciendo cada una de nuestras vidas ya que sin Dios nada de esto seria posible.

Lema Cepeda Mayra Alexandra.

DEDICATORIA

Para la persona muy especial que Dios puso en mi vida,
mi hija Pauleth Valentina Lema Cepeda por ser quien me
dio fuerzas y motivo día a día , por ella y para ella le
dedico todo mi esfuerzo y dedicación .

Lema Cepeda Mayra Alexandra

Índice General

TRIBUNAL DE GRADO	ii
CERTIFICACIÓN	iii
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	iv
AUTORIZACIÓN	v
Certificación de Antiplagio	vi
AGRADECIMIENTO	vii
DEDICATORIA	viii
Índice General	ix
Índice de tablas	xii
Índice de ilustraciones y figuras	xiii
Resumen	xiv
Abstract	xv
Introducción	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	3
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	4
PREGUNTAS ESPECIFICAS	5
OBJETIVOS	6
OBJETIVO GENERAL	6
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
PLANTEAMIENTO HIPOTÉTICO	7
HIPÓTESIS GENERAL	7
HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	7
CAPÍTULO I	8
MARCO TEÓRICO	8
1.1. Antecedentes	8
1.2. Herramientas Digitales en la Educación	9
<i>1.2.1. Dimensiones e Indicadores de las Herramientas Digitales</i>	10
<i>1.2.2. Disponibilidad de dispositivos y conectividad a internet</i>	10
<i>1.2.3. Facilidad de uso de las herramientas digitales</i>	10
<i>1.2.4. Acceso equitativo a recursos tecnológicos</i>	11
<i>1.2.5. Interactividad</i>	11

1.2.5. <i>Uso de plataformas y aplicaciones educativas</i>	12
1.2.6. <i>Grado de participación de los estudiantes en actividades digitales</i>	12
1.2.7. <i>Integración de herramientas digitales en la planificación docente</i>	12
1.2.8. <i>Eficiencia Pedagógica</i>	13
1.2.9. <i>Capacitación Docente</i>	13
1.2.10. <i>Importancia de las Herramientas Digitales en la Innovación Educativa</i>	14
1.3. Metodologías Innovadoras	14
1.3.1. <i>Implementación de Estrategias Activas con Apoyo Digital</i>	14
1.3.2. <i>Uso de Enfoques Personalizados en el Aprendizaje</i>	16
1.3.3. <i>Incorporación de Gamificación y Aprendizaje Basado en Proyectos</i>	17
1.3.4. <i>Beneficios de las Metodologías Innovadoras en el Proceso Educativo</i>	18
CAPÍTULO 2	21
MARCO METODOLÓGICO	21
2.1. Antecedentes de la investigación	21
2.2. Enfoque de la Investigación	22
2.3. Tipo y Diseño de la Investigación	23
2.4. Población y Muestra	24
2.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	26
2.6. Recolección de Datos	26
2.7. Técnicas de Análisis de Datos	27
2.8. Consideraciones Éticas	27
2.9. Análisis e interpretación de encuestas a estudiantes de básica media	29
CAPÍTULO III	48
RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	48
3.1. Resultados de la Investigación	48
3.2. Discusión de los resultados obtenidos en la Investigación	51
3.3. Conclusiones y recomendaciones	53
3.3.1. <i>Conclusiones</i>	53
3.3.2. <i>Recomendaciones</i>	55
Referencias Bibliográficas	57
Anexo 1	62
CARTA AVAL	62
Anexo 2	64
CRONOGRAMA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	64

Anexo 3	66
PRESUPUESTO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	66
Anexos 4.....	67
FUNDAMENTACIÓN LEGAL	67
Anexo 5	71
INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	71
Anexo 6	73
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO.....	73

Índice de tablas

Tabla 1 Población	25
Tabla 2 Muestra	25
Tabla 3 Acceso a dispositivos tecnológicos	29
Tabla 4 Conexión a internet estable	30
Tabla 5 Recursos digitales son accesibles y fáciles de manejar	31
Tabla 6 Plataformas digitales favorecen la interacción	32
Tabla 7 Herramientas digitales permiten un aprendizaje más dinámico	33
Tabla 8 Herramientas digitales de forma frecuente en sus clases	34
Tabla 9 Facilita la comprensión de los contenidos académicos	35
Tabla 10 Herramientas digitales utilizadas se adaptan a su estilo de aprendizaje.....	36
Tabla 11 Plataformas educativas proporcionan retroalimentación inmediata.....	37
Tabla 12 Docentes han recibido formación en el uso de herramientas digitales.....	38
Tabla 13 Evaluación mediante herramientas digitales son efectivos y confiables.....	39
Tabla 14 Metodologías innovadoras con apoyo de herramientas digitales	40
Tabla 15 Estrategias de enseñanza implementadas con herramientas digitales	41
Tabla 16 Tecnología ha mejorado su motivación hacia el aprendizaje	42
Tabla 17 Herramientas digitales han influido positivamente	43
Tabla 18 Uso de tecnología fomenta la autonomía y responsabilidad	44
Tabla 19 Herramientas digitales han contribuido al desarrollo de su pensamiento crítico .	45
Tabla 20 Recursos digitales han permitido una mejor interacción y colaboración	46
Tabla 21 Estrategias de enseñanza con herramientas digitales	47

Índice de ilustraciones y figuras

Gráfico 1 Acceso a dispositivos tecnológicos	29
Gráfico 2 Conexión a internet estable	30
Gráfico 3 Recursos digitales son accesibles y fáciles de manejar	31
Gráfico 4 Plataformas digitales favorecen la interacción	32
Gráfico 5 Herramientas digitales permiten un aprendizaje más dinámico	33
Gráfico 5 Herramientas digitales de forma frecuente en sus clases	34
Gráfico 7 Facilita la comprensión de los contenidos académicos	35
Gráfico 8 Herramientas digitales utilizadas se adaptan a su estilo de aprendizaje.....	36
Gráfico 9 Plataformas educativas proporcionan retroalimentación inmediata.....	37
Gráfico 10 Docentes han recibido formación en el uso de herramientas digitales.....	38
Gráfico 11 Evaluación mediante herramientas digitales son efectivos y confiables.....	39
Gráfico 12 Metodologías innovadoras con apoyo de herramientas digitales.....	40
Gráfico 13 Estrategias de enseñanza implementadas con herramientas digitales	41
Gráfico 14 Tecnología ha mejorado su motivación hacia el aprendizaje.....	42
Gráfico 15 Herramientas digitales han influido positivamente	43
Gráfico 16 Uso de tecnología fomenta la autonomía y responsabilidad	44
Gráfico 17 Herramientas digitales han contribuido al desarrollo de su pensamiento crítico	45
Gráfico 18 Recursos digitales han permitido una mejor interacción y colaboración	46
Gráfico 19 Estrategias de enseñanza con herramientas digitales	47

Resumen

La presente investigación cuyo título es Herramientas Digitales para la Innovación Educativa para Estudiantes de Básica Media manifiesta como objetivo general proponer un conjunto de herramientas digitales que optimicen el aprendizaje Lengua y Literatura en estudiantes de básica media. Para este fin, el proyecto se realiza en la Unidad Educativa Fiscomisional Santa María Monte de Paz, donde se observa que tanto docentes como estudiantes son reacios a la implementación de recursos tecnológicos en línea para la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura. Se aplica una investigación con enfoque mixto, diseño no experimental y corte transversal. El resultado principal fue que el uso de herramientas digitales en Lengua y Literatura tuvo un impacto positivo en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de básica media, aunque no fue igual para todos. Se concluye, investigar más sobre qué herramientas aplican para cada estilo de aprendizaje y se ajusten a las necesidades de cada estudiante.

Palabras claves: Herramientas Digitales, Innovación Educativa, Lengua y Literatura

Abstract

This research, entitled Digital Tools for Educational Innovation for Middle School Students, has the general objective of proposing a set of digital tools that optimize language and literature learning among middle school students. To this end, the project is carried out at the Santa María Monte de Paz Fiscomisional Educational Unit, where it is observed that both teachers and students are reluctant to implement online technological resources for teaching and learning language and literature. A mixed-method, non-experimental, and cross-sectional research approach is used. The main result was that the use of digital tools in language and literature had a positive impact on the motivation and academic performance of middle school students, although not all were equally affected. It is concluded that further research is needed to determine which tools are appropriate for each learning style and best fit the needs of each student.

Keywords: Digital Tools, Educational Innovation, Language and Literature

Introducción

En el siglo XXI, la educación ha sido transformada sustancialmente a través de la implementación de herramientas digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En consecuencia, estas innovaciones han permitido el uso de metodologías que estimulan a los estudiantes, al tiempo que mejoran la fuente de información en tiempo real y las habilidades cognitivas avanzadas. En el caso de la educación secundaria básica, la aplicación de herramientas digitales es oportuna para desarrollar un aprendizaje óptimo de Lenguaje y Literatura, mejorando la capacidad de visualización y producción.

En los últimos años, la educación ha cambiado bastante con la llegada de la tecnología. Ahora es más común ver a los estudiantes usando herramientas digitales para aprender. Estas han hecho que las clases sean más entretenidas y fáciles de entender. En el caso de Lengua y Literatura en básica media, usar tecnología puede ayudar a que los estudiantes se interesen más en leer y escribir.

Aprender Lengua y Literatura es importante porque mejora la comunicación de los estudiantes. Sin embargo, en muchas escuelas sigue pasando que los estudiantes no muestran mucho interés por leer o escribir. Aquí es donde la tecnología puede ayudar a hacer que aprender sea más interesante.

Muchos estudios dicen que usar tecnología en clase ayuda a los estudiantes a aprender mejor. Aplicaciones para leer, escribir y hacer ejercicios han demostrado ser útiles. Pero no solo se trata de usarlas, sino de que los profesores sepan cómo aplicarlas bien para que realmente sirvan. Para entender mejor esto, este estudio usa información de encuestas y observaciones. Así se puede ver cómo la tecnología realmente influye en el aprendizaje. Se trata de encontrar qué herramientas funcionan mejor, cómo se pueden usar y qué tan efectivas son.

Este trabajo está organizado en diferentes partes. Primero se explican ideas importantes sobre cómo la tecnología cambia la educación. Luego, se describe cómo se hizo el estudio y se analizan los resultados. Al final, se presentan conclusiones y algunas recomendaciones para mejorar el uso de la tecnología en las aulas.

En otras palabras, la tecnología tiene mucho potencial para mejorar la enseñanza de Lengua y Literatura, pero para que funcione bien se necesita que los docentes estén preparados y que haya una buena planificación en su uso.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Hoy en día, la tecnología es parte del día a día y ha cambiado la manera en que las personas aprenden. A pesar de esto, en muchas escuelas de básica media se sigue enseñando de forma tradicional, lo que hace que a veces los estudiantes se aburran o no se sientan motivados. El problema principal es que, aunque los estudiantes usan tecnología en su vida diaria, en la escuela casi no la usan para aprender. Todavía se depende mucho de libros de texto y clases en pizarra, lo que hace que algunos pierdan el interés en las materias. Además, no se desarrollan habilidades que son necesarias hoy en día, como el pensamiento crítico o la resolución de problemas.

Otro problema es que muchos profesores no han recibido formación para usar herramientas digitales en el aula. Aunque quisieran usarlas, no saben bien cómo hacerlo. También, en algunas escuelas hay poca tecnología disponible o no hay internet estable, lo que hace difícil aplicar nuevas estrategias de aprendizaje. En los casos donde sí hay tecnología en las aulas, muchas veces se usa de manera tradicional, sin aprovechar todo lo que puede ofrecer. Esto hace que no se note mucho la diferencia en el aprendizaje.

Por eso, este estudio busca entender cómo se pueden integrar mejor las herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura. No solo se trata de usar tecnología, sino de hacerlo de una forma que realmente ayude a los estudiantes a mejorar sus habilidades. En otras palabras, la educación en la educación secundaria se encuentra con el reto de incorporar eficazmente las herramientas digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje. No solo se trata de integrar tecnología con el objetivo de actualizar el aula, sino de realizarlo con una perspectiva estratégica y pedagógicamente basada, de tal forma que los alumnos puedan disfrutar de un ambiente de aprendizaje más interactivo, personalizado y ajustado a sus requerimientos personales. Una correcta aplicación de estas herramientas podría potenciar la motivación de los estudiantes, simplificar la obtención de conocimientos y robustecer competencias que les faciliten manejarse exitosamente en un ambiente digital.

Así pues, el principal desafío de este estudio se centra en cómo conseguir una aplicación eficaz de herramientas digitales en la instrucción de Lengua y Literatura en alumnos de educación secundaria. Esto no solo mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también promueve el desarrollo de habilidades fundamentales para el siglo XXI. Para enfrentar este desafío, es imprescindible examinar los métodos pedagógicos convencionales, fomentar la educación constante de los maestros y asegurar la inversión en recursos tecnológicos apropiados. Únicamente mediante una estrategia holística se podrá utilizar el potencial de los recursos digitales para modificar la educación y potenciar los resultados de aprendizaje en este campo disciplinar.

JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

La implementación de recursos digitales en la educación de la Básica Media se debe a la exigencia de ajustar el sistema educativo a las metamorfosis del ambiente social y tecnológico del siglo XXI. Como proceso en constante cambio, la educación debe adaptarse a los progresos tecnológicos y a las exigencias de la sociedad contemporánea. En este contexto, varias teorías respaldan la incorporación de la tecnología en el contexto educativo, resaltando el constructivismo de Piaget (1970), que propone que el aprendizaje se edifica de manera activa mediante la interacción con el ambiente. Igualmente, Vygotsky (1978) subraya la función de la mediación en el proceso de aprendizaje, resaltando la relevancia de los instrumentos, incluyendo los digitales, como facilitadores del progreso cognitivo.

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que fue hecho por el *Center for Applied Special Technology* (CAST, 2018), trata de que la educación sea más justa para todos. Básicamente, la idea es que no todos los estudiantes aprenden igual, así que es mejor usar diferentes maneras de enseñar. Aquí es donde la tecnología ayuda un montón, porque permite explicar los temas de distintas formas, da más opciones para que los estudiantes puedan expresar lo que han aprendido y les deja participar de manera más activa. Así, aprender se vuelve algo más accesible y fácil para todos.

Por otro lado, Prensky (2001) habla sobre los "nativos digitales", que son los jóvenes que crecieron con la tecnología y por eso aprenden de forma diferente. Según él, la educación debería cambiar para que ellos puedan aprender de una manera que les resulte más natural. Algo parecido dice la UNESCO (2019), que señala que la tecnología no solo sirve para aprender materias como Lengua o Matemáticas, sino que también ayuda a desarrollar habilidades como pensar de forma crítica, ser más creativo y resolver problemas, cosas que hoy en día son súper importantes.

Tomando en cuenta todo esto, este estudio busca ver cómo el uso de herramientas digitales puede cambiar la forma en que los estudiantes aprenden. Se quiere saber si realmente los motiva más, si les ayuda a estudiar por su cuenta y si hace que aprender sea algo más accesible para todos. Ya hay pruebas de que la tecnología puede hacer que la educación sea mejor, así que es clave seguir investigando cómo sacarle el máximo provecho dentro del aula.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera la implementación de un conjunto de herramientas digitales afecta el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de básica media?

JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

En la educación básica media, los estudiantes están en una etapa importante donde empiezan a desarrollar muchas habilidades, no solo en lo académico, sino también en lo social y emocional. Usar herramientas digitales en este nivel ayuda bastante, porque no solo hace que los contenidos sean más accesibles, sino que también fomenta que los estudiantes piensen de manera más crítica, sean más creativos y puedan resolver problemas por sí mismos (Salinas, Pérez & De Benito, 2020). Con plataformas digitales, apps educativas y recursos interactivos, los alumnos pueden participar más en su propio aprendizaje, lo que los motiva y hace que se interesen más en sus estudios.

La pandemia de COVID-19 dejó claro que es clave contar con un sistema educativo que pueda adaptarse a cualquier situación. Durante ese tiempo, la tecnología fue la única opción para seguir con las clases, y aunque hubo dificultades, también se demostró que

puede ser una alternativa real para la enseñanza en distintos contextos. Según Cabero-Almenara y Marín-Díaz (2019), la tecnología sigue siendo una oportunidad para cambiar la manera tradicional de enseñar, permitiendo que el aprendizaje sea más flexible y ajustado a las necesidades de cada estudiante.

Además, el uso de herramientas digitales puede ayudar a cerrar la brecha entre estudiantes de diferentes condiciones económicas. Tener acceso a contenido digital, espacios para aprender en grupo y recursos interactivos hace que todos tengan más oportunidades de aprender, sin importar su situación (UNESCO, 2019). En este sentido, la tecnología se convierte en un medio que permite a más estudiantes acceder a una educación de calidad, promoviendo la inclusión y dándoles más posibilidades de crecer académicamente.

Otro punto importante es que tanto estudiantes como docentes necesitan desarrollar competencias digitales. Para los estudiantes, saber manejar herramientas tecnológicas no solo les ayuda a aprender mejor, sino que también les da habilidades que serán útiles en el futuro, ya sea en la universidad o en el mundo laboral. En cuanto a los docentes, integrar la tecnología en sus clases hace que replanteen su forma de enseñar y busquen métodos más innovadores y centrados en el estudiante. Fernández y Rodríguez (2021) destacan que es fundamental que los profesores reciban formación en el uso educativo de la tecnología, porque si no saben cómo aplicarla bien, su impacto en el aprendizaje será limitado.

En términos generales, este estudio busca plantear estrategias para mejorar el uso de herramientas digitales en las aulas, con el objetivo de que la educación sea más equitativa e inclusiva y ayude a desarrollar habilidades necesarias en el siglo XXI. Más allá de hacer las clases más llamativas, estas herramientas son clave para preparar a los estudiantes para un mundo donde la tecnología es cada vez más importante y donde aprender no termina en la escuela, sino que continúa toda la vida.

PREGUNTAS ESPECIFICAS

¿Cómo influye el uso de herramientas digitales en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de básica media en la asignatura de Lengua y Literatura?

¿Cuáles son las principales dificultades que enfrentan los docentes de básica media en la implementación de herramientas digitales dentro del aula?

¿Qué tipo de herramientas digitales resultan más efectivas para el desarrollo de habilidades lingüísticas en estudiantes de básica media?

¿De qué manera la capacitación docente en el uso de tecnologías digitales impacta en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura?

¿Qué estrategias pueden aplicarse para integrar de manera efectiva las herramientas digitales en el currículo de Lengua y Literatura en básica media?

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Proponer un conjunto de herramientas digitales que optimicen el aprendizaje Lengua y Literatura en estudiantes de básica media.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar las herramientas digitales más adecuadas para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de básica media, considerando su accesibilidad, funcionalidad y aplicabilidad pedagógica.

Analizar el impacto del uso de herramientas digitales en el desarrollo de competencias lingüísticas, la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de básica media en la asignatura de Lengua y Literatura.

Proponer estrategias didácticas que integren herramientas digitales de manera efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje, optimizando la práctica pedagógica de los docentes y la experiencia educativa de los estudiantes.

PLANTEAMIENTO HIPOTÉTICO

HIPÓTESIS GENERAL

La implementación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de Básica Media optimiza la adquisición de conocimientos, mejora la motivación y favorece el desarrollo de competencias esenciales para el siglo XXI.

HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

El uso de herramientas digitales en el aula mejora el rendimiento académico y la comprensión de los contenidos en estudiantes de Básica Media.

La integración de estrategias pedagógicas basadas en tecnología favorece la motivación y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

La capacitación docente en el uso de herramientas digitales influye positivamente en la aplicación de metodologías innovadoras y en la mejora de la enseñanza.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

López y Kinsella (2021) en su trabajo *Uso de Fiction Express para mejorar la lectura en inglés en primaria* plantearon como objetivo ver qué tanto ayuda la plataforma Fiction Express a mejorar la lectura en inglés en niños de educación primaria. Se trabajó con un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi-experimental, donde se aplicaron pruebas antes y después de usar la plataforma en un grupo de estudiantes del Colegio Narciso Alonso Cortés en Valladolid, España. También se entrevistó a docentes para conocer sus opiniones. Los resultados mostraron que los estudiantes que usaron Fiction Express leían más rápido y entendían mejor los textos en inglés. Además, se notó que estaban más motivados y participaban más en actividades interactivas. La investigación concluyó que las plataformas digitales donde los estudiantes pueden interactuar con autores ayudan mucho en el aprendizaje de un segundo idioma, ya que fortalecen la lectura, la creatividad y la independencia en el aprendizaje.

Pindado y Valero (2022) en su estudio sobre la radio escolar como herramienta educativa en las aulas analizaron cómo la radio escolar puede ser una herramienta educativa útil y dio algunas recomendaciones para que los docentes la implementen. Con un enfoque cualitativo-descriptivo, se revisaron experiencias de varias escuelas que han usado la radio en el aula. Para esto, se realizaron entrevistas con docentes y estudiantes y se analizaron documentos relacionados. Los resultados mostraron que la radio escolar fomenta el trabajo en equipo y ayuda a mejorar habilidades como la expresión oral, el pensamiento crítico y la capacidad de resumir información. La investigación concluyó que la radio es una estrategia educativa innovadora que promueve el aprendizaje significativo, la comunicación, el diálogo y la escucha activa dentro del aula.

Investigadores de la Universidad de Barcelona (2020) revisaron el uso de aplicaciones móviles en la enseñanza de matemáticas. Este estudio evaluó qué tan efectivas son las aplicaciones móviles para enseñar matemáticas en educación primaria. Se analizó su impacto en la comprensión de conceptos matemáticos y en la motivación de los estudiantes. Se utilizó un diseño mixto, aplicando encuestas a docentes y estudiantes sobre el uso de estas aplicaciones y pruebas académicas para medir su impacto en el aprendizaje.

Los resultados mostraron que estas herramientas ayudan a hacer el aprendizaje más flexible y adaptado a las necesidades de cada estudiante. También se notó que aumentaban la motivación y la autonomía en el estudio. Se concluyó que integrar aplicaciones móviles en la enseñanza puede hacer que las matemáticas sean más dinámicas y que los estudiantes adquieran habilidades numéricas y de razonamiento lógico de una forma más efectiva.

También, otros investigadores de la Universidad de Barcelona (2021) estudiaron las aplicaciones móviles para aprender a leer y escribir. En esta investigación se estudió cómo las aplicaciones móviles pueden ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades de lectura y escritura en educación primaria. Se usó un enfoque cualitativo, observando cómo los estudiantes interactuaban con estas aplicaciones y entrevistando a docentes para conocer su opinión sobre su utilidad. Los resultados mostraron que el uso de aplicaciones contribuye bastante a que los niños aprendan nuevas palabras, reconozcan letras y formen palabras con más facilidad. Además, aumentó su interés y su independencia a la hora de practicar la lectoescritura. Sin embargo, se concluyó que estas herramientas funcionan mejor cuando hay una planificación pedagógica adecuada y los docentes guían su uso para evitar que los estudiantes solo usen la tecnología de forma pasiva.

En otro estudio de investigaciones de la Universidad de Barcelona (2022) sobre Aprender inglés con m-learning: una metodología flexible. se enfocaron en desarrollar una metodología de aprendizaje móvil (m-learning) para mejorar la enseñanza del inglés. Se trabajó con dos grupos de estudiantes de educación primaria: uno que aprendió con m-learning y otro con métodos tradicionales. Se aplicaron pruebas, encuestas y análisis de desempeño académico para comparar los resultados. Los estudiantes que usaron m-learning mejoraron notablemente en comprensión auditiva y fluidez verbal, además de mostrar mayor participación y autonomía en su aprendizaje. La investigación concluyó que el uso de dispositivos móviles es una buena alternativa para aprender inglés, ya que hace que los contenidos sean más dinámicos, accesibles y adaptados a las necesidades de cada estudiante.

1.2. Herramientas Digitales en la Educación

La incorporación de herramientas digitales en la educación ha representado un cambio significativo en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Según García y López (2021), la transformación digital en la educación permite un acceso más equitativo a la

información, fomenta el aprendizaje autónomo y potencia el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes. En este contexto, las herramientas digitales se han convertido en un recurso fundamental para optimizar la enseñanza y mejorar la interacción entre docentes y estudiantes.

1.2.1. Dimensiones e Indicadores de las Herramientas Digitales

La accesibilidad en el uso de herramientas digitales en el ámbito educativo es un factor determinante para garantizar la equidad en el aprendizaje. De acuerdo con la UNESCO (2021), la accesibilidad digital se refiere a la capacidad de todas las personas, independientemente de sus habilidades o limitaciones, para acceder y utilizar recursos tecnológicos en igualdad de condiciones. Esto implica la eliminación de barreras tecnológicas que puedan obstaculizar la enseñanza y el aprendizaje, lo que es especialmente relevante en la educación básica media.

1.2.2. Disponibilidad de dispositivos y conectividad a internet

Uno de los aspectos fundamentales de la accesibilidad es la disponibilidad de dispositivos tecnológicos y el acceso a una conexión estable a internet. Según el informe de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2022), la brecha digital sigue siendo una problemática en muchos países en desarrollo, donde sectores vulnerables de la población no cuentan con los dispositivos adecuados ni con una conexión estable. Esta desigualdad tecnológica afecta directamente la capacidad de los estudiantes para participar en entornos virtuales de aprendizaje y acceder a contenidos educativos digitales.

Para mejorar la disponibilidad de dispositivos y conectividad, diversos estudios (OECD, 2021) han señalado la necesidad de implementar políticas gubernamentales que promuevan la distribución de dispositivos electrónicos en instituciones educativas y garanticen la cobertura de internet en zonas rurales y periféricas. La integración de programas de subsidios tecnológicos y alianzas con empresas del sector tecnológico ha sido una estrategia efectiva en varios países.

1.2.3. Facilidad de uso de las herramientas digitales

La facilidad de uso de las herramientas digitales es otro componente esencial para garantizar la accesibilidad en el entorno educativo. La experiencia del usuario debe ser intuitiva y adaptada a distintos niveles de competencia digital, tanto para docentes como

para estudiantes. De acuerdo con Nielsen (2022), la usabilidad de una plataforma educativa influye directamente en la motivación y el compromiso del usuario con el proceso de aprendizaje.

En este sentido, la interfaz de usuario debe diseñarse considerando principios de accesibilidad universal, tales como opciones de personalización, soporte para lectores de pantalla y compatibilidad con diferentes dispositivos. Investigaciones recientes (W3C, 2023) han demostrado que el uso de interfaces inclusivas mejora significativamente la interacción con plataformas de aprendizaje y reduce las tasas de abandono en cursos en línea.

1.2.4. Acceso equitativo a recursos tecnológicos

El acceso equitativo a recursos tecnológicos implica no solo la disponibilidad de dispositivos y conectividad, sino también la posibilidad de utilizar software educativo de calidad sin restricciones económicas. En un estudio realizado por la UNESCO (2022), se identificó que muchos estudiantes de bajos recursos enfrentan dificultades para acceder a plataformas de pago o software especializado, lo que limita su desarrollo académico.

Para abordar esta problemática, las instituciones educativas han adoptado el uso de herramientas de código abierto y plataformas gratuitas, que ofrecen contenidos educativos de calidad sin costos adicionales. Además, iniciativas gubernamentales han impulsado la creación de bibliotecas digitales accesibles para estudiantes y docentes, promoviendo la equidad en el acceso a los recursos de aprendizaje.

1.2.5. Interactividad

La interactividad en el uso de herramientas digitales en educación representa un aspecto clave en la transformación de los procesos de enseñanza-aprendizaje. La interactividad permite generar entornos educativos más dinámicos y participativos, en los que los estudiantes pueden involucrarse activamente en su proceso de aprendizaje. Según estudios recientes (Laurillard, 2021), las tecnologías interactivas favorecen la adquisición del conocimiento a través de la experimentación y la retroalimentación inmediata, elementos esenciales en la consolidación de aprendizajes significativos.

1.2.5. Uso de plataformas y aplicaciones educativas

Las plataformas y aplicaciones educativas han revolucionado la forma en que los estudiantes acceden a los contenidos y desarrollan nuevas habilidades. Herramientas como: Google Classroom, Moodle, Edmodo y Kahoot han permitido que docentes y alumnos interactúen en tiempo real y trabajen de manera colaborativa en entornos virtuales. Según un estudio de Anderson y Dron (2022), la integración de estas plataformas mejora la comprensión de los contenidos y facilita la personalización del aprendizaje de acuerdo con las necesidades individuales de los estudiantes.

Además, las aplicaciones educativas han ampliado el acceso a recursos interactivos, como simulaciones, laboratorios virtuales y ejercicios gamificados, los cuales han demostrado ser efectivos en la motivación y el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes (Gee, 2022). La incorporación de estas herramientas no solo enriquece el aprendizaje, sino que también fortalece la autonomía de los estudiantes en su proceso educativo.

1.2.6. Grado de participación de los estudiantes en actividades digitales

El nivel de participación de los estudiantes en actividades digitales es un factor determinante en el éxito de las estrategias de enseñanza basadas en tecnología. Investigaciones de Bonk y Graham (2021) destacan que los entornos interactivos aumentan la participación estudiantil al brindar múltiples canales de comunicación y expresión, como foros de discusión, videoconferencias y actividades colaborativas en línea.

El aprendizaje activo, mediado por herramientas digitales, permite a los estudiantes convertirse en agentes de su propio aprendizaje, promoviendo la exploración, la toma de decisiones y el trabajo en equipo. Según estudios de Siemens (2023), los entornos digitales que fomentan la participación colaborativa generan mayores niveles de compromiso y permiten desarrollar habilidades socioemocionales clave para el siglo XXI.

1.2.7. Integración de herramientas digitales en la planificación docente

Para que la interactividad sea efectiva, es esencial que los docentes integren herramientas digitales en la planificación pedagógica de manera estratégica. De acuerdo con Bates (2022), la incorporación de metodologías activas con apoyo digital, como el aula invertida y el aprendizaje basado en proyectos, favorece la autonomía de los estudiantes y

mejora la asimilación de los contenidos.

Asimismo, la formación docente en el uso de tecnologías interactivas resulta clave para optimizar su implementación en el aula. Según un informe de la UNESCO (2022), los programas de capacitación docente que incluyen el uso de herramientas digitales han demostrado mejorar la calidad educativa y facilitar la adaptación de los maestros a los nuevos desafíos del entorno digital.

1.2.8. Eficiencia Pedagógica

La eficiencia pedagógica de las herramientas digitales radica en su capacidad para mejorar la comprensión de los contenidos y adaptarse a diversos estilos de aprendizaje. Según estudios de Herrera y Gómez (2021), el aprendizaje adaptativo ha mejorado significativamente los resultados académicos en instituciones que implementan tecnologías digitales.

- **Impacto de las herramientas digitales en la comprensión de contenidos:** Las simulaciones interactivas y los videos educativos han demostrado mejorar la asimilación de conceptos complejos (López & Vargas, 2023).
- **Adaptabilidad de las tecnologías a diferentes estilos de aprendizaje:** La inteligencia artificial y el análisis de datos educativos permiten personalizar el aprendizaje de acuerdo con las necesidades del estudiante (Mendoza et al., 2021).
- **Tiempo de respuesta y retroalimentación en entornos digitales:** La retroalimentación instantánea facilita el aprendizaje autónomo y permite a los estudiantes corregir errores en tiempo real (Navarro, 2022).

1.2.9. Capacitación Docente

Para que las herramientas digitales sean efectivas, los docentes deben contar con formación continua en el uso de tecnologías aplicadas a la enseñanza. La capacitación docente es clave para la implementación exitosa de innovaciones digitales en el aula (Salazar, 2020).

- **Formación y actualización de los docentes en tecnología educativa:** Programas de capacitación en competencias digitales mejoran la calidad de la enseñanza (Peña & Ortega, 2021).

- **Uso de herramientas digitales para la evaluación del aprendizaje:** Las plataformas como Kahoot y Socrative permiten realizar evaluaciones dinámicas y obtener datos en tiempo real sobre el desempeño de los estudiantes (Ramírez & Suárez, 2023).

1.2.10. Importancia de las Herramientas Digitales en la Innovación Educativa

Las herramientas digitales han permitido transformar los modelos educativos tradicionales hacia enfoques más dinámicos e interactivos. Según la UNESCO (2022), la educación digital fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, habilidades esenciales en el siglo XXI.

En este sentido, la presente investigación se centra en analizar el impacto de las herramientas digitales en la educación de básica media, identificando su influencia en la accesibilidad, interactividad, eficiencia pedagógica y capacitación docente. A través de la implementación de estrategias digitales innovadoras, se busca mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y reducir la brecha educativa existente en diversos contextos socioeconómicos.

1.3. Metodologías Innovadoras

En el contexto educativo contemporáneo, las metodologías innovadoras han emergido como un componente esencial para la transformación de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Estas estrategias pedagógicas buscan potenciar la participación activa del estudiante, promoviendo un aprendizaje más significativo y adaptado a las demandas del siglo XXI. La implementación de metodologías innovadoras respaldadas por herramientas digitales facilita la personalización del aprendizaje y el desarrollo de competencias esenciales en los estudiantes (González et al., 2021).

1.3.1. Implementación de Estrategias Activas con Apoyo Digital

Las estrategias activas constituyen un enfoque didáctico centrado en el estudiante, donde la interacción con el contenido se vuelve fundamental. En este sentido, la tecnología ha permitido fortalecer metodologías como el aprendizaje basado en proyectos (ABP), el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje inverso o flipped classroom. Según Ramírez y Pérez (2022), el uso de plataformas digitales en estos enfoques facilita la interacción entre los estudiantes y favorece la autonomía en la adquisición de conocimientos. Herramientas

como Google Classroom, Kahoot y Edmodo se han consolidado como aliados en la dinamización de estas estrategias (Martínez & Sánchez, 2023).

La implementación de estrategias activas con apoyo digital se fundamenta en la necesidad de transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante metodologías que promuevan una mayor participación del estudiante. De acuerdo con García y López (2021), el uso de herramientas digitales en metodologías activas facilita la construcción del conocimiento al permitir que los estudiantes interactúen de manera autónoma con los contenidos y entre ellos mismos. En este sentido, las estrategias activas con apoyo digital incluyen enfoques como el aprendizaje basado en proyectos, el aula invertida y el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales.

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) con el uso de tecnologías digitales posibilita que los estudiantes trabajen en la resolución de problemas reales mediante el uso de simulaciones, recursos multimedia y plataformas interactivas. Según Martínez et al. (2022), la implementación del ABP con herramientas digitales mejora el desarrollo de competencias críticas y creativas en los estudiantes, dado que estos deben investigar, analizar y proponer soluciones utilizando diversas fuentes de información.

Por otra parte, el aula invertida se ha consolidado como una metodología activa que optimiza el tiempo en el aula mediante el uso de materiales digitales previos al encuentro presencial. Esta estrategia, según Pérez y Ramírez (2023), permite a los estudiantes acceder a los contenidos teóricos a través de videos, presentaciones interactivas y foros de discusión, lo que genera un aprendizaje más significativo y autónomo. De esta manera, la sesión presencial se enfoca en la aplicación práctica del conocimiento, resolviendo dudas y fomentando el aprendizaje colaborativo.

El aprendizaje colaborativo mediado por tecnología es otro enfoque clave en la implementación de estrategias activas con apoyo digital. Plataformas como Google Classroom, Microsoft Teams y Moodle han permitido la interacción entre pares a través de foros, chats y espacios de trabajo conjunto, lo que fomenta la co-construcción del conocimiento. Según Rodríguez et al. (2020), el uso de herramientas digitales para la colaboración académica favorece la participación de los estudiantes y fortalece su capacidad de trabajo en equipo, lo que es esencial en el desarrollo de habilidades

socioemocionales.

1.3.2. Uso de Enfoques Personalizados en el Aprendizaje

Las metodologías innovadoras también han impulsado la personalización del aprendizaje, permitiendo que los estudiantes progresen a su propio ritmo y según sus necesidades individuales. El aprendizaje adaptativo, basado en tecnologías como la inteligencia artificial y el análisis de datos, ha cobrado relevancia en este aspecto. Plataformas como Duolingo y Khan Academy ofrecen contenidos personalizados en función del desempeño del estudiante, optimizando la experiencia de aprendizaje (López & Fernández, 2020). Además, los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) han permitido generar rutas de aprendizaje diferenciadas, favoreciendo la inclusión educativa (Rodríguez et al., 2021).

El uso de enfoques personalizados en el aprendizaje se ha convertido en una estrategia clave para atender las necesidades individuales de los estudiantes y mejorar su experiencia educativa. Según Ramírez y Gómez (2021), la personalización del aprendizaje implica adaptar los contenidos, metodologías y ritmos de enseñanza a las particularidades de cada estudiante, favoreciendo un aprendizaje más efectivo y significativo. En este sentido, la tecnología juega un papel fundamental al proporcionar herramientas que permiten la adaptación de los procesos educativos a las características y estilos de aprendizaje de los alumnos.

Las plataformas de aprendizaje adaptativo, como Smart Sparrow o Knewton, utilizan inteligencia artificial para analizar el desempeño del estudiante y ajustar automáticamente la dificultad y el tipo de contenido que recibe. De acuerdo con López y Fernández (2022), este tipo de tecnología facilita la identificación de fortalezas y debilidades en el aprendizaje, lo que permite a los docentes intervenir de manera más eficiente en el proceso de enseñanza. Asimismo, la retroalimentación inmediata que ofrecen estas plataformas contribuye a la mejora continua del estudiante.

Otro aspecto clave de los enfoques personalizados es la diferenciación pedagógica, que permite diseñar actividades y recursos específicos según el nivel de desarrollo de cada estudiante. Como señalan Torres y Pérez (2020), la diferenciación puede aplicarse a través de la variación en los materiales de aprendizaje, el uso de estrategias didácticas

diferenciadas y la flexibilidad en la evaluación. Esto garantiza que todos los estudiantes tengan oportunidades equitativas para desarrollar sus habilidades y alcanzar los objetivos de aprendizaje.

El aprendizaje basado en intereses es otra estrategia que fortalece la personalización del aprendizaje. En este enfoque, los docentes diseñan experiencias de aprendizaje en función de los temas que motivan a los estudiantes, lo que incrementa su compromiso y participación. Según estudios de Morales y Rojas (2023), cuando los alumnos trabajan en proyectos relacionados con sus intereses personales, demuestran mayor autonomía y creatividad, lo que favorece el desarrollo de competencias clave como la resolución de problemas y la autogestión del conocimiento.

Además, la educación personalizada se ha visto fortalecida con el uso de herramientas de gamificación y realidad aumentada, que permiten adaptar los contenidos a diferentes estilos de aprendizaje. Según Hernández et al. (2021), el uso de estrategias gamificadas en entornos digitales mejora la motivación y el rendimiento académico, ya que permite a los estudiantes aprender a su propio ritmo en un ambiente interactivo y estimulante.

1.3.3. Incorporación de Gamificación y Aprendizaje Basado en Proyectos

La gamificación, entendida como la aplicación de elementos de juego en contextos educativos, ha demostrado ser una metodología efectiva para incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Estudios recientes destacan que el uso de plataformas gamificadas, como ClassDojo y Kahoot, mejora la retención de información y fomenta la participación activa en el aula (Torres & Vargas, 2022). Asimismo, el aprendizaje basado en proyectos permite que los estudiantes resuelvan problemas reales a través del trabajo colaborativo, promoviendo el desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad (Gutiérrez et al., 2023).

La gamificación y el aprendizaje basado en proyectos (ABP) representan dos estrategias innovadoras que han transformado los procesos educativos mediante la integración de dinámicas lúdicas y experiencias prácticas significativas. Estas metodologías permiten incrementar la motivación, el compromiso y la autonomía de los estudiantes en su proceso de aprendizaje (Zarzycka-Piskorz, 2019).

La gamificación en la educación implica el uso de elementos propios de los juegos, como la obtención de puntos, niveles, insignias y recompensas, con el objetivo de fomentar la participación activa de los estudiantes. Según Hamari et al. (2020), este enfoque mejora la motivación intrínseca y el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales. La implementación de plataformas digitales con características gamificadas, como Kahoot, Duolingo o Classcraft, permite a los docentes generar experiencias de aprendizaje interactivas y adaptadas a los distintos ritmos de los estudiantes.

Por otro lado, el aprendizaje basado en proyectos se centra en la resolución de problemas reales o la creación de productos significativos a través de un proceso estructurado de investigación y colaboración (Krajcik & Shin, 2021). Esta metodología favorece el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo en equipo, al tiempo que permite la integración de múltiples disciplinas y herramientas digitales. En este contexto, el uso de software educativo, simuladores y entornos de aprendizaje en línea facilita la planificación y ejecución de proyectos, optimizando los resultados académicos y fomentando una mayor autonomía en los estudiantes.

La combinación de gamificación y ABP potencia los beneficios de ambas estrategias, promoviendo un aprendizaje más dinámico, motivador y contextualizado. Para maximizar su efectividad, es esencial que los docentes reciban formación en la aplicación de estas metodologías y en el uso de herramientas tecnológicas adecuadas, lo que permitirá una implementación más estructurada y alineada con los objetivos curriculares (Sevilla-Pavón et al., 2020).

1.3.4. Beneficios de las Metodologías Innovadoras en el Proceso Educativo

La implementación de metodologías innovadoras ha demostrado beneficios tangibles en la educación, tales como el incremento del interés y la participación de los estudiantes, la mejora en la comprensión de contenidos y el fortalecimiento de habilidades digitales. Según un estudio realizado por Pérez y Ramírez (2023), los estudiantes que participan en estrategias activas con apoyo digital muestran mayores niveles de autonomía y compromiso académico en comparación con aquellos que siguen metodologías tradicionales.

Las metodologías innovadoras han transformado la enseñanza y el aprendizaje, permitiendo la construcción de conocimientos de manera más dinámica, significativa y contextualizada. Estas estrategias han demostrado ser efectivas en la mejora del rendimiento académico, el desarrollo de habilidades del siglo XXI y el incremento de la motivación y el compromiso de los estudiantes (Trujillo-Torres et al., 2021).

Uno de los principales beneficios de estas metodologías es el fomento del aprendizaje activo. En lugar de la memorización pasiva de contenidos, los estudiantes se convierten en protagonistas de su proceso educativo, lo que favorece la construcción del conocimiento mediante la exploración, la experimentación y la resolución de problemas (Kolb & Kolb, 2020). En este contexto, enfoques como el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje cooperativo y la gamificación potencian la autonomía y la capacidad crítica de los estudiantes.

Otro aspecto clave es el aumento de la motivación y el compromiso. Las estrategias innovadoras incorporan elementos interactivos y participativos que generan un entorno de aprendizaje atractivo y desafiante. Según estudios recientes, la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos pueden incrementar significativamente la permanencia y el interés de los estudiantes en sus actividades académicas (Dichev & Dicheva, 2019).

Asimismo, estas metodologías contribuyen a la personalización del aprendizaje, adaptándose a los ritmos y estilos de cada estudiante. Gracias a las herramientas digitales, es posible ofrecer experiencias de aprendizaje diferenciadas, proporcionando retroalimentación en tiempo real y ajustando los contenidos según las necesidades individuales (Siemens, 2020). Esto es especialmente relevante en entornos educativos diversos, donde los estudiantes presentan distintos niveles de conocimiento y habilidades.

Otro beneficio destacado es el desarrollo de competencias digitales y habilidades transversales. El uso de metodologías innovadoras fomenta la adquisición de competencias como el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas y la colaboración, habilidades esenciales para el contexto laboral y social actual (OECD, 2021). Además, la integración de la tecnología en el aula facilita la familiarización con entornos digitales, fortaleciendo la alfabetización tecnológica y la preparación para futuros desafíos profesionales. Por último, las metodologías innovadoras han demostrado mejorar la

retención del conocimiento y el desempeño académico. La aplicación de estrategias activas y digitales facilita una comprensión más profunda de los contenidos, lo que se traduce en mejores resultados en evaluaciones y en un aprendizaje más duradero (Mayer, 2021).

CAPÍTULO 2

MARCO METODOLÓGICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Chamorro, Angulo y Aguilar (2023) realizaron un estudio titulado "El impacto de las herramientas digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de secundaria". Su objetivo fue analizar cómo la integración de plataformas digitales influye en la comprensión lectora y la producción escrita de los estudiantes. La investigación adoptó un enfoque mixto con un diseño cuasi-experimental, aplicando encuestas y pruebas diagnósticas a una muestra de 50 estudiantes. Los resultados demostraron que el uso de herramientas digitales incrementó en un 30 % la capacidad de análisis textual y mejoró la motivación de los estudiantes. En sus conclusiones, los autores resaltaron la importancia de la capacitación docente para la correcta implementación de estas tecnologías. No obstante, el estudio dejó un vacío en la evaluación del impacto a largo plazo de estas estrategias en el rendimiento académico.

Chanatasig (2025) desarrollaron la investigación "Herramientas tecnológicas para el aprendizaje significativo de los contenidos gramaticales en octavo año", cuyo propósito fue determinar el efecto del uso de aplicaciones educativas en la enseñanza de la gramática. Emplearon un enfoque cualitativo con un diseño de estudio de caso, utilizando entrevistas y observaciones en el aula con una muestra de 30 estudiantes. Los principales hallazgos indicaron que las aplicaciones interactivas facilitaron el aprendizaje de estructuras gramaticales complejas y promovieron una mayor participación en clase. Entre las conclusiones, se destacó que las estrategias digitales deben adaptarse a las necesidades específicas de los estudiantes. Sin embargo, el estudio no abordó de manera exhaustiva la medición del desempeño académico antes y después de la implementación de las herramientas digitales.

En la investigación de Vaca y Sánchez (2014) titulada "Innovación educativa en la era digital: explorando el impacto de las tecnologías en la enseñanza y el aprendizaje primario", se planteó como objetivo evaluar el impacto de la innovación tecnológica en el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de nivel primario. Se empleó un enfoque cuantitativo con un diseño experimental, donde se aplicaron pruebas de conocimiento antes y después de la intervención en un grupo de 60 estudiantes. Los

resultados mostraron mejoras significativas en la capacidad de argumentación y resolución de problemas en un entorno digitalizado. Como conclusión, las autoras señalaron que la incorporación de metodologías activas apoyadas en tecnología fomenta un aprendizaje más autónomo y significativo. No obstante, el estudio dejó un vacío respecto a la formación docente en el uso de estas metodologías innovadoras.

Pacheco y Cortez (2022) en su estudio "Revolución digital: Mejorando la enseñanza - aprendizaje de Lengua y Literatura con plataformas virtuales en la educación secundaria", investigaron la relación entre el uso de aulas virtuales y el desempeño académico de los estudiantes. La metodología utilizada fue de enfoque mixto con diseño descriptivo, aplicando encuestas y análisis de calificaciones a una muestra de 45 estudiantes. Los resultados evidenciaron que la implementación de plataformas virtuales facilitó el acceso a materiales de estudio y mejoró la organización del tiempo de los estudiantes. En sus conclusiones, los autores resaltaron la importancia de integrar estos recursos de manera estructurada en la planificación docente. Sin embargo, el estudio no profundizó en la influencia de estos recursos en la interacción entre docentes y estudiantes.

Guevara (2024) llevó a cabo la investigación "Desarrollo de competencias digitales docentes y su trascendencia en los procesos educativos", con el objetivo de analizar la relación entre el nivel de competencia digital de los docentes y la efectividad del aprendizaje en estudiantes de educación básica. Utilizó un enfoque cualitativo con un diseño fenomenológico, aplicando entrevistas a 20 docentes y análisis de experiencias en el aula. Los hallazgos indicaron que los docentes con mayor preparación en herramientas digitales lograban una enseñanza más dinámica y efectiva. Como conclusión, se destacó la necesidad de programas de capacitación continua para mejorar la integración de la tecnología en la educación. No obstante, el estudio dejó un vacío en la medición del impacto a largo plazo de estas capacitaciones en el aprendizaje de los estudiantes.

2.2. Enfoque de la Investigación

El enfoque de la investigación constituye un aspecto fundamental dentro del proceso metodológico, ya que orienta la manera en que se abordará el objeto de estudio y la forma en que se recopilarán, analizarán e interpretarán los datos obtenidos. De acuerdo con Hernández et al. (2022), el enfoque de una investigación puede ser cuantitativo, cualitativo o mixto, dependiendo de la naturaleza del problema de estudio y los objetivos

planteados.

El enfoque cuantitativo se fundamenta en la recolección de datos numéricos a través de instrumentos estructurados como encuestas o pruebas estandarizadas. Según Hernández et al. (2022), este enfoque se basa en la medición objetiva de variables y en la aplicación de análisis estadísticos para identificar patrones y relaciones entre los datos. En el contexto de la presente investigación, el enfoque cuantitativo permitirá evaluar el impacto de las herramientas digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura mediante la aplicación de encuestas a estudiantes y docentes. Estas encuestas incluirán ítems que medirán variables como la percepción sobre la utilidad de las herramientas digitales, la frecuencia de uso y su influencia en el rendimiento académico.

Por otro lado, el enfoque cualitativo busca la interpretación profunda de las experiencias y percepciones de los participantes, lo que permite comprender fenómenos educativos desde una perspectiva más holística. Según Hernández et al. (2022), este enfoque se centra en el significado que los sujetos atribuyen a sus experiencias y en el análisis descriptivo de la realidad educativa. En este estudio, el enfoque cualitativo se aplicará a través de entrevistas semi-estructuradas a docentes, con el objetivo de explorar sus percepciones sobre la integración de herramientas digitales en el aula, las dificultades encontradas y las estrategias implementadas para optimizar su uso.

La combinación de ambos enfoques permite obtener una visión más completa del fenómeno estudiado, superando las limitaciones que presentan los enfoques individuales. Según Hernández et al. (2022), el enfoque mixto se utiliza cuando se requiere una comprensión integral de un problema, combinando datos numéricos y descripciones detalladas para generar conclusiones más fundamentadas. En este sentido, la presente investigación busca no solo cuantificar el impacto de las herramientas digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura, sino también interpretar las percepciones y experiencias de los actores educativos involucrados, lo que permitirá obtener un panorama más amplio y proponer estrategias didácticas efectivas para la integración de la tecnología en el aula.

2.3. Tipo y Diseño de la Investigación

El presente estudio se clasifica como una investigación de tipo mixta, descriptiva y

exploratoria. La metodología mixta combina enfoques cualitativos y cuantitativos para obtener una visión integral del problema de investigación (Hernández Sampieri et al., 2022).

Desde una perspectiva cuantitativa, se analizan datos obtenidos a través de encuestas aplicadas a docentes y estudiantes de Básica Media, con el fin de medir el impacto de las herramientas digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura. Por otro lado, el enfoque cualitativo permite interpretar percepciones y experiencias relacionadas con el uso de estos recursos tecnológicos en el aula, lo que contribuye a una comprensión más profunda del fenómeno estudiado (Creswell & Creswell, 2023).

El estudio también es descriptivo, ya que busca caracterizar las herramientas digitales utilizadas en el contexto educativo y analizar su impacto en la enseñanza-aprendizaje. Asimismo, posee un componente exploratorio, pues investiga un tema en constante evolución y con múltiples variables en juego, como el nivel de accesibilidad, la capacitación docente y la eficacia pedagógica de estas tecnologías (Bryman, 2021).

El diseño de la investigación es no experimental, de corte transversal. Se trata de un estudio no experimental porque no se manipulan las variables de manera deliberada, sino que se observan en su contexto natural (Kerlinger & Lee, 2020). El propósito es analizar cómo la implementación de herramientas digitales influye en el aprendizaje sin alterar las condiciones del entorno educativo.

El enfoque transversal indica que la recolección de datos se realiza en un único momento temporal, permitiendo obtener una visión estática de la situación actual de los estudiantes y docentes en relación con el uso de herramientas digitales (Babbie, 2020). Este diseño es adecuado para evaluar tendencias y establecer relaciones entre las variables analizadas sin necesidad de un seguimiento prolongado en el tiempo.

2.4. Población y Muestra

La población de estudio está conformada por 36 estudiantes de Básica Media y 3 docentes de la asignatura de Lengua y Literatura. Estos actores educativos pertenecen a la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa María Monte de Paz” ubicada en la parroquia Pascuales, en el sector Monte Sinaí al norte de la ciudad de Guayaquil, en la que se

implementa el uso de herramientas digitales como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La selección de esta población se justifica en la necesidad de analizar el impacto de las herramientas digitales en el desarrollo de competencias lingüísticas, la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, así como en la optimización de la práctica docente mediante la integración de estrategias tecnológicas. De acuerdo con Hernández Sampieri et al. (2022), la delimitación de una población permite centrar el estudio en un grupo específico que comparte características homogéneas, garantizando así la pertinencia de los resultados obtenidos.

Dado el tamaño reducido de la población, se opta por un muestreo censal, lo que implica que la totalidad de la población participa en el estudio. Este tipo de muestreo es apropiado cuando se trabaja con grupos pequeños, ya que permite obtener información completa y precisa sin necesidad de extrapolar los datos (Creswell & Creswell, 2023). En este contexto, la muestra queda constituida por:

Tabla 1 Población

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentajes
1	Estudiantes	36	95,00%
2	Docentes	3	5,00%
Total		39	100,00%

Fuente: Estudiantes y docentes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

El uso del muestreo censal garantiza que todos los sujetos sean considerados en el análisis, permitiendo así una mayor fiabilidad en la interpretación de los resultados. Al no excluir a ningún miembro de la población, se minimiza el margen de error y se asegura que las conclusiones reflejen con precisión la realidad educativa del grupo estudiado (Bryman, 2021).

Tabla 2 Muestra

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentajes
1	Estudiantes	36	95,00%
2	Docentes	3	5,00%
Total		39	100,00%

Fuente: Estudiantes y docentes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

2.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Para la presente investigación, se emplea una metodología mixta con un enfoque descriptivo y exploratorio, por lo que es necesario utilizar técnicas que permitan recopilar datos tanto cuantitativos como cualitativos. Las principales técnicas utilizadas son:

Encuestas: Se aplican cuestionarios estructurados a los 37 estudiantes de Básica Media y 3 docentes de Lengua y Literatura. Esta técnica permite recopilar datos cuantificables sobre el uso de herramientas digitales, su accesibilidad, impacto en la motivación y aprendizaje, y la percepción docente respecto a su efectividad. La encuesta facilita el análisis estadístico de tendencias y patrones dentro del grupo de estudio (Hernández Sampieri et al., 2022).

Análisis documental: Se revisan planes de clase, registros académicos y documentos institucionales relacionados con la aplicación de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura. Esta técnica permite contextualizar el estudio y complementar los datos obtenidos por medio de las encuestas y entrevistas (Bryman, 2021).

Cuestionario de encuesta para estudiantes: Compuesto por preguntas cerradas con una escala de Likert, que permite medir el grado de acuerdo o desacuerdo de los estudiantes respecto a afirmaciones relacionadas con el acceso a herramientas digitales, su uso en el aula, la motivación generada y su impacto en la comprensión de los contenidos.

Este instrumento ha sido diseñado para garantizar la validez y confiabilidad de los datos, asegurando que las respuestas reflejen con precisión la percepción de los estudiantes sobre el uso de herramientas digitales en su proceso de aprendizaje. La información obtenida permitirá establecer relaciones entre el acceso, uso y beneficios de las herramientas digitales en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes (Creswell & Creswell, 2023).

2.6. Recolección de Datos

La recolección de datos se llevó a cabo en varias etapas con el fin de garantizar la validez y confiabilidad de la información obtenida. En primer lugar, se diseñó un instrumento de encuesta basado en los indicadores de las variables de estudio, estructurado

con preguntas cerradas y escalas de medición tipo Likert para facilitar el análisis cuantitativo.

Antes de su aplicación, el instrumento fue sometido a un proceso de validación por juicio de expertos, compuesto por docentes e investigadores con experiencia en educación y tecnología. Esta validación permitió realizar ajustes en la redacción de los ítems y asegurar su pertinencia respecto a los objetivos de la investigación.

Posteriormente, se obtuvo el consentimiento informado de los participantes, garantizando que los estudiantes comprendieran el propósito del estudio, la confidencialidad de sus respuestas y su participación voluntaria. La aplicación de la encuesta se realizó de manera presencial en un entorno controlado dentro de la institución educativa, asegurando que los estudiantes tuvieran acceso a la tecnología necesaria para responder el cuestionario.

Finalizada la recolección de datos, se llevó a cabo una revisión y depuración de los mismos para identificar inconsistencias o respuestas incompletas. Posteriormente, los datos fueron organizados en una base estructurada para su análisis.

2.7. Técnicas de Análisis de Datos

Dado que la investigación emplea un enfoque mixto, el análisis de datos se realizó mediante técnicas cuantitativas y cualitativas. Para el análisis cuantitativo, se utilizó estadística descriptiva, incluyendo frecuencias, porcentajes y medidas de tendencia central, con el fin de interpretar los patrones y tendencias en las respuestas de los estudiantes. Para ello, los datos fueron procesados a través del software estadístico SPSS o Microsoft Excel, facilitando la tabulación y representación gráfica de los resultados. Los resultados obtenidos en esta fase de la investigación fueron comparados y triangulados para extraer conclusiones significativas que respondieran a los objetivos e hipótesis planteadas al inicio de este proyecto.

2.8. Consideraciones Éticas

La presente investigación cumple con los principios éticos fundamentales en la recolección y tratamiento de datos, garantizando la confidencialidad y el anonimato de los participantes. Para ello, se obtuvo previamente el consentimiento informado de los

estudiantes y de la institución educativa, asegurando que la participación fuese voluntaria y sin repercusiones académicas.

Asimismo, se evitó cualquier sesgo en la formulación de las preguntas del instrumento, procurando que los datos obtenidos reflejen con objetividad la realidad del contexto investigado. Los resultados serán utilizados exclusivamente con fines académicos y científicos, respetando la integridad de los participantes y evitando cualquier manipulación de la información. Finalmente, en cumplimiento de las normas éticas de investigación, los hallazgos serán presentados de manera transparente y fundamentada, garantizando que el proceso de análisis y difusión de resultados respete los principios de rigor metodológico y responsabilidad científica.

2.9. Análisis e interpretación de encuestas a estudiantes de básica media

1. ¿Tiene acceso a dispositivos tecnológicos (computadora, Tablet o celular) para sus actividades académicas?

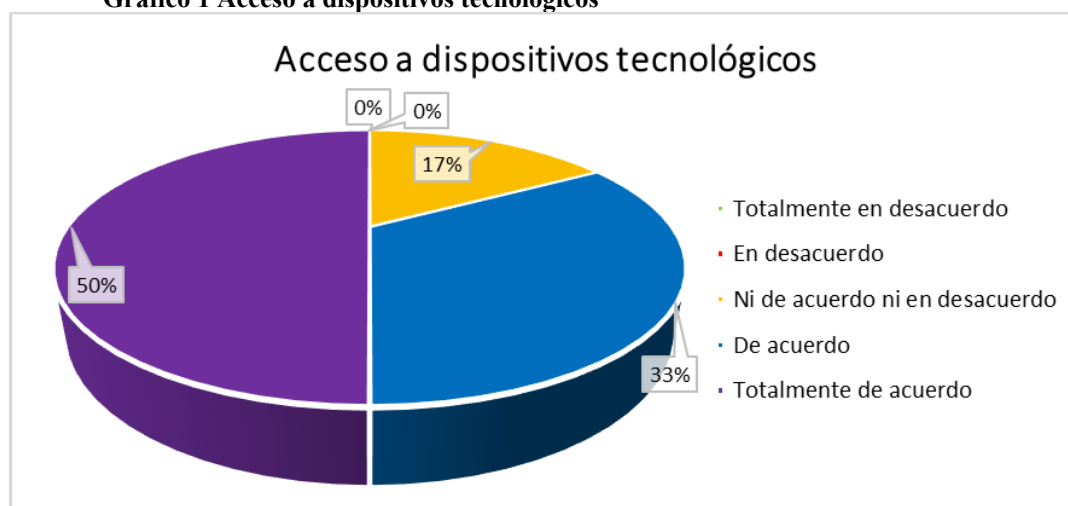
Tabla 3 Acceso a dispositivos tecnológicos

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
2	En desacuerdo	0	0,00%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	16,67%
4	De acuerdo	12	33,33%
5	Totalmente de acuerdo	18	50,00%
TOTAL		36	100,00%

Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Gráfico 1 Acceso a dispositivos tecnológicos



Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Análisis: El 50% de los estudiantes están totalmente de acuerdo en tener acceso a dispositivos tecnológicos para sus actividades académicas, mientras que un 33,33% está de acuerdo con esta afirmación. Un 16,67% de los estudiantes se encuentran en una posición neutral, es decir, ni de acuerdo ni en desacuerdo. Estos resultados indican que la mayoría de los estudiantes tienen acceso a la tecnología necesaria para realizar sus actividades académicas, lo que sugiere una situación favorable en cuanto a la disponibilidad de dispositivos tecnológicos en el entorno educativo. Sin embargo, el 16,67% de estudiantes que se muestran neutrales podría reflejar algunas dudas o limitaciones en el acceso para un pequeño grupo.

2. ¿Cuenta con una conexión a internet estable para el uso de herramientas digitales en su educación?

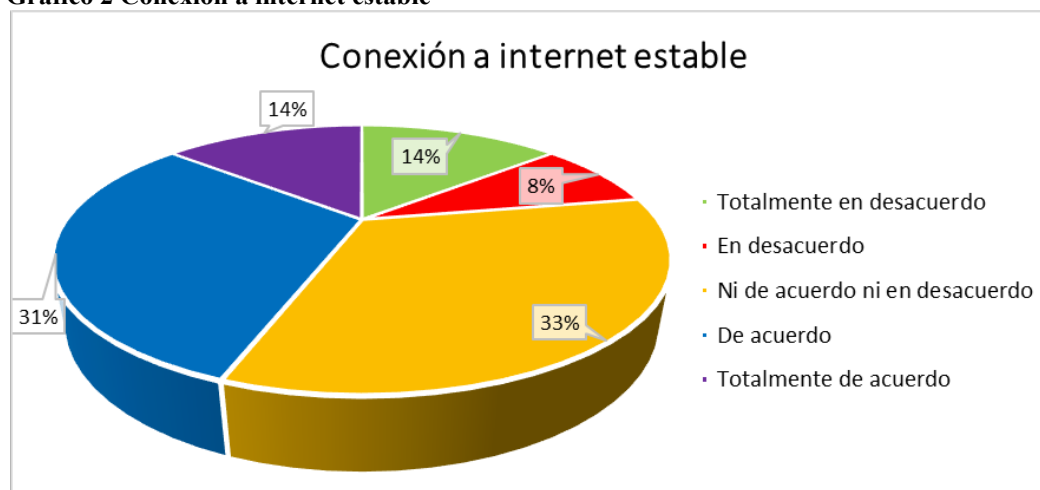
Tabla 4 Conexión a internet estable

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente en desacuerdo	5	13,89%
2	En desacuerdo	3	8,33%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	12	33,33%
4	De acuerdo	11	30,56%
5	Totalmente de acuerdo	5	13,89%
TOTAL		36	100,00%

Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Gráfico 2 Conexión a internet estable



Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Análisis: El análisis de los datos sobre la conexión a internet estable muestra que un 33,33% de los estudiantes se encuentran en una posición neutral (ni de acuerdo ni en desacuerdo) con respecto a contar con una conexión estable para el uso de herramientas digitales en su educación. Mientras tanto, un 30,56% está de acuerdo con tener una conexión estable, y el 13,89% se encuentra totalmente de acuerdo. Sin embargo, un 13,89% de los estudiantes están totalmente en desacuerdo, y un 8,33% están en desacuerdo, lo que sugiere que una pequeña parte de los estudiantes podría enfrentar dificultades o problemas con la estabilidad de su conexión a internet. Estos resultados indican que, aunque la mayoría de los estudiantes tienen acceso a una conexión adecuada, hay una proporción significativa de estudiantes que podrían experimentar limitaciones para utilizar herramientas digitales de manera efectiva.

3. ¿Los recursos digitales que utiliza son accesibles y fáciles de manejar?

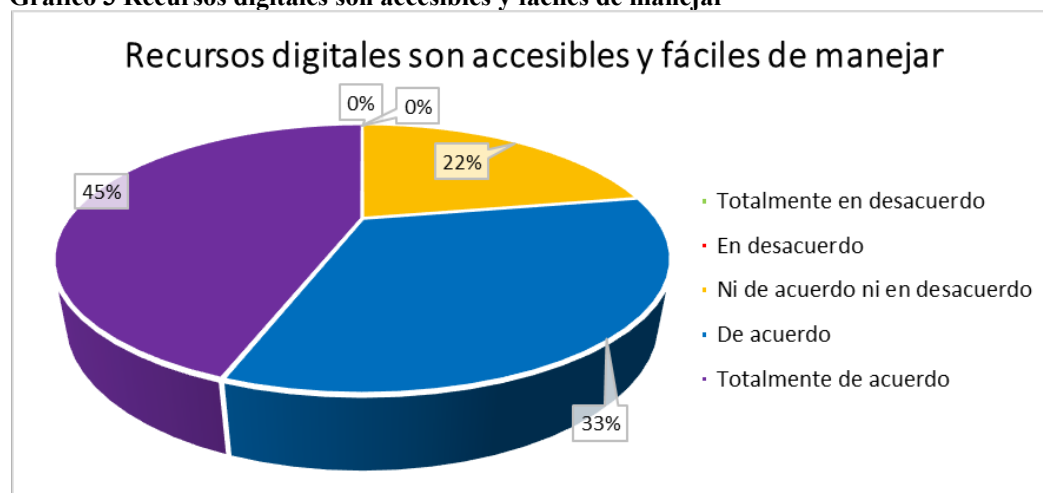
Tabla 5 Recursos digitales son accesibles y fáciles de manejar

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
2	En desacuerdo	0	0,00%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	8	22,22%
4	De acuerdo	12	33,33%
5	Totalmente de acuerdo	16	44,44%
TOTAL		36	100,00%

Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Gráfico 3 Recursos digitales son accesibles y fáciles de manejar



Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Análisis: El análisis de los datos sobre la accesibilidad y facilidad de uso de los recursos digitales revela que el 44,44% de los estudiantes está totalmente de acuerdo en que los recursos que utilizan son accesibles y fáciles de manejar, mientras que un 33,33% está de acuerdo con esta afirmación. Por otro lado, un 22,22% de los estudiantes se mantiene en una postura neutral (ni de acuerdo ni en desacuerdo), y ningún estudiante expresó estar en desacuerdo o totalmente en desacuerdo. Estos resultados sugieren que la mayoría de los estudiantes considera que los recursos digitales que emplean en su educación son accesibles y comprensibles, lo que indica una percepción positiva sobre su facilidad de uso. Sin embargo, el grupo que se mantiene neutral podría reflejar la necesidad de mejorar ciertos aspectos en la accesibilidad o adaptabilidad de estos recursos.

4. ¿Las plataformas digitales empleadas en su institución favorecen la interacción entre estudiantes y docentes?

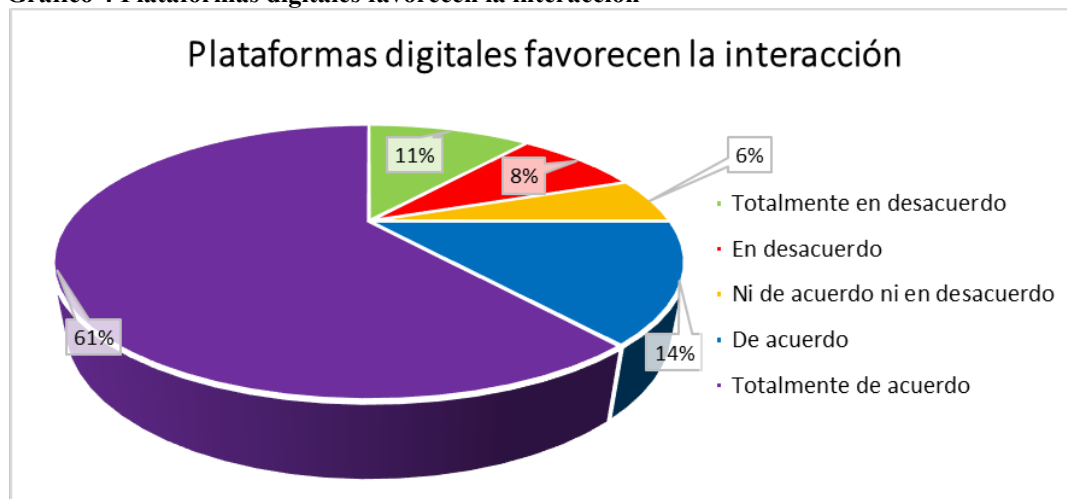
Tabla 6 Plataformas digitales favorecen la interacción

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente en desacuerdo	4	11,11%
2	En desacuerdo	3	8,33%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	5,56%
4	De acuerdo	5	13,89%
5	Totalmente de acuerdo	22	61,11%
TOTAL		36	100,00%

Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Gráfico 4 Plataformas digitales favorecen la interacción



Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Análisis: El análisis de los datos sobre si las plataformas digitales empleadas en la institución favorecen la interacción entre estudiantes y docentes muestra que la mayoría de los estudiantes tiene una percepción positiva al respecto, ya que el 61,11% está totalmente de acuerdo, mientras que un 13,89% está de acuerdo. Sin embargo, un 11,11% de los estudiantes está totalmente en desacuerdo, y un 8,33% está en desacuerdo, lo que indica que un pequeño grupo no percibe una interacción efectiva a través de estas plataformas. Además, un 5,56% de los encuestados se mantiene en una postura neutral. Estos resultados sugieren que, aunque la mayoría considera que las plataformas digitales facilitan la comunicación y el intercambio de información entre estudiantes y docentes, aún existe un sector que podría enfrentar dificultades en la interacción digital o que percibe limitaciones en el uso de estas

herramientas.

5. ¿Las herramientas digitales permiten un aprendizaje más dinámico y participativo?

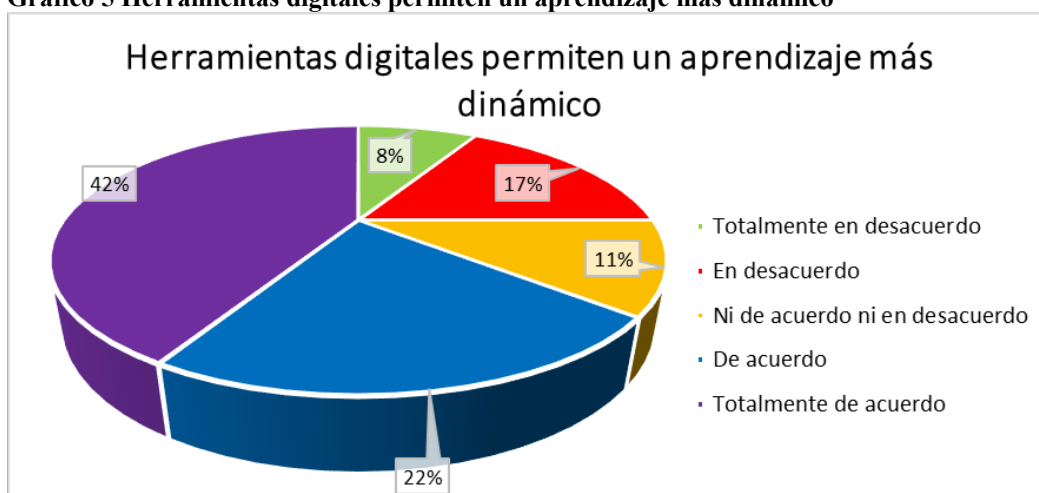
Tabla 7 Herramientas digitales permiten un aprendizaje más dinámico

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente en desacuerdo	3	8,33%
2	En desacuerdo	6	16,67%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	11,11%
4	De acuerdo	8	22,22%
5	Totalmente de acuerdo	15	41,67%
TOTAL		36	100,00%

Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Gráfico 5 Herramientas digitales permiten un aprendizaje más dinámico



Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Análisis: El análisis de los datos sobre si las herramientas digitales permiten un aprendizaje más dinámico y participativo muestra que el 41,67% de los estudiantes está totalmente de acuerdo, mientras que un 22,22% está de acuerdo, lo que indica que la mayoría percibe un impacto positivo en el aprendizaje. Sin embargo, un 16,67% está en desacuerdo y un 8,33% está totalmente en desacuerdo, lo que sugiere que una parte de los estudiantes no considera que estas herramientas contribuyan significativamente a un aprendizaje más dinámico. Además, un 11,11% se mantiene en una posición neutral. Estos resultados reflejan que, aunque la percepción general sobre el uso de herramientas digitales es favorable, todavía existe un grupo de estudiantes que podría enfrentar barreras en su implementación o no percibir plenamente sus beneficios.

6. ¿Los docentes utilizan herramientas digitales de forma frecuente en sus clases?

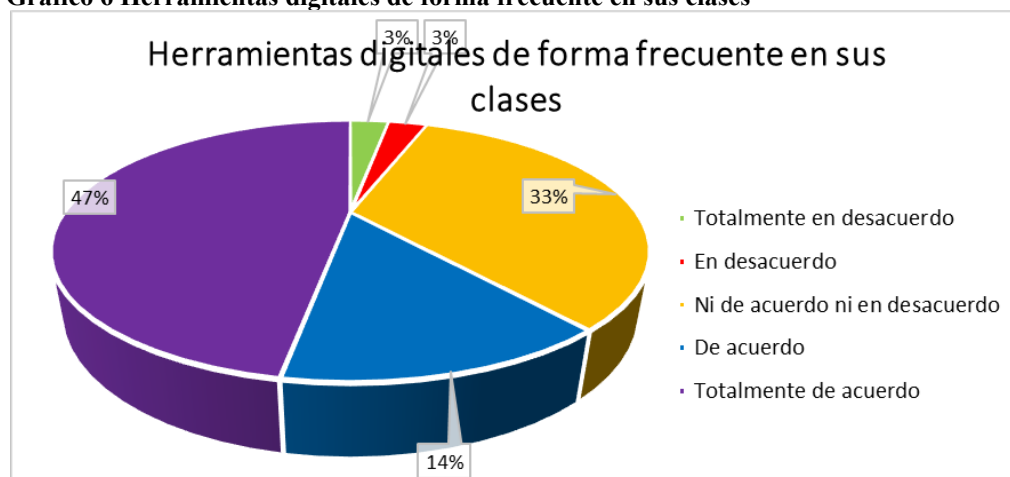
Tabla 8 Herramientas digitales de forma frecuente en sus clases

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente en desacuerdo	1	2,78%
2	En desacuerdo	1	2,78%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	12	33,33%
4	De acuerdo	5	13,89%
5	Totalmente de acuerdo	17	47,22%
TOTAL		36	100,00%

Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Gráfico 6 Herramientas digitales de forma frecuente en sus clases



Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Análisis: El análisis de los datos sobre el uso frecuente de herramientas digitales por parte de los docentes en sus clases indica que el 47,22% de los estudiantes está totalmente de acuerdo, mientras que un 13,89% está de acuerdo, lo que sugiere que una mayoría percibe una implementación activa de estas herramientas. Sin embargo, un 33,33% se mantiene en una postura neutral, lo que podría reflejar variaciones en la frecuencia de uso según el docente o la asignatura. Por otro lado, un 2,78% de los estudiantes está en desacuerdo, y otro 2,78% está totalmente en desacuerdo, lo que indica que una pequeña proporción no percibe un uso constante de las herramientas digitales en las clases. Estos resultados sugieren que, aunque en general los docentes hacen uso frecuente de recursos digitales, aún hay margen para fortalecer su integración en la enseñanza y garantizar una aplicación homogénea en todas las asignaturas.

7. ¿El uso de herramientas digitales facilita la comprensión de los contenidos académicos?

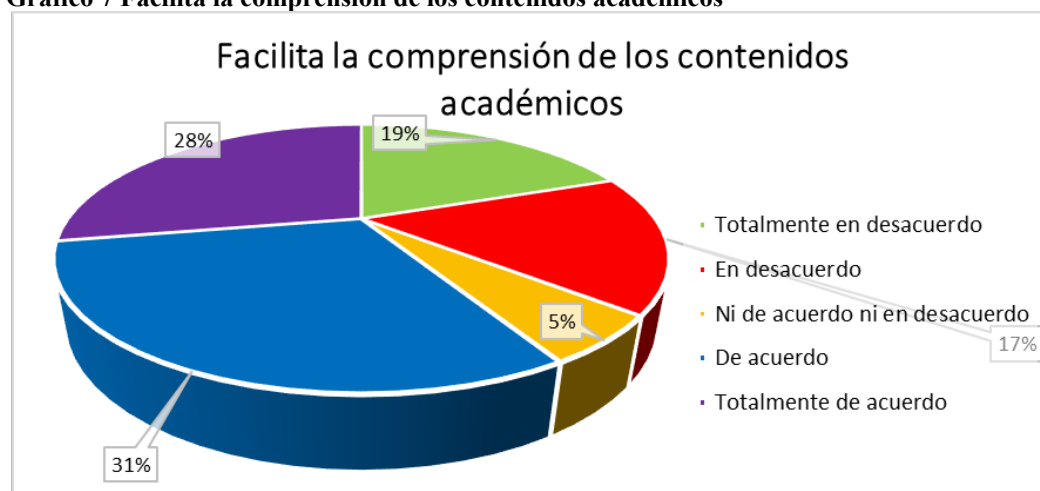
Tabla 9 Facilita la comprensión de los contenidos académicos

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente en desacuerdo	7	19,44%
2	En desacuerdo	6	16,67%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	5,56%
4	De acuerdo	11	30,56%
5	Totalmente de acuerdo	10	27,78%
TOTAL		36	100,00%

Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Gráfico 7 Facilita la comprensión de los contenidos académicos



Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Análisis: Los datos sobre si el uso de herramientas digitales facilita la comprensión de los contenidos académicos muestra que el 30,56% de los estudiantes está de acuerdo y el 27,78% está totalmente de acuerdo, lo que indica que una mayoría percibe un impacto positivo en su aprendizaje. Sin embargo, un 19,44% está totalmente en desacuerdo y un 16,67% está en desacuerdo, reflejando que una parte significativa de los estudiantes no considera que estas herramientas faciliten la comprensión de los contenidos. Además, un 5,56% de los encuestados se mantiene en una posición neutral. Estos resultados sugieren que, aunque una parte importante de los estudiantes encuentra beneficios en el uso de herramientas digitales para la comprensión de los temas académicos, aún existe un grupo considerable que enfrenta dificultades o no percibe un impacto significativo, lo que podría indicar la necesidad de estrategias más efectivas en su implementación.

8. ¿Las herramientas digitales utilizadas se adaptan a su estilo de aprendizaje?

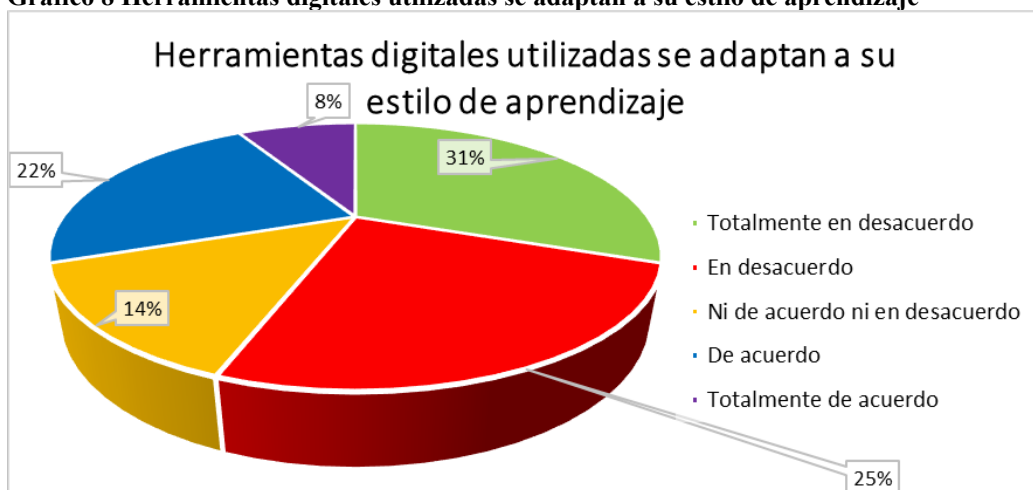
Tabla 10 Herramientas digitales utilizadas se adaptan a su estilo de aprendizaje

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente en desacuerdo	11	30,56%
2	En desacuerdo	9	25,00%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	13,89%
4	De acuerdo	8	22,22%
5	Totalmente de acuerdo	3	8,33%
TOTAL		36	100,00%

Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Gráfico 8 Herramientas digitales utilizadas se adaptan a su estilo de aprendizaje



Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Análisis: El análisis de los datos sobre si las herramientas digitales utilizadas se adaptan al estilo de aprendizaje de los estudiantes revela que el 30,56% está totalmente en desacuerdo y el 25,00% está en desacuerdo, lo que indica que más de la mitad de los encuestados no considera que estas herramientas sean adecuadas para sus necesidades de aprendizaje. Un 13,89% se mantiene en una posición neutral, mientras que un 22,22% está de acuerdo y solo un 8,33% está totalmente de acuerdo en que las herramientas digitales se ajustan a su estilo de aprendizaje. Estos resultados sugieren que existe una brecha significativa en la personalización y adaptabilidad de las herramientas digitales empleadas, lo que podría afectar la efectividad de su uso en el proceso educativo y resaltar la necesidad de estrategias más inclusivas que consideren diversos estilos de aprendizaje.

9. ¿Las plataformas educativas proporcionan retroalimentación inmediata sobre sus actividades académicas?

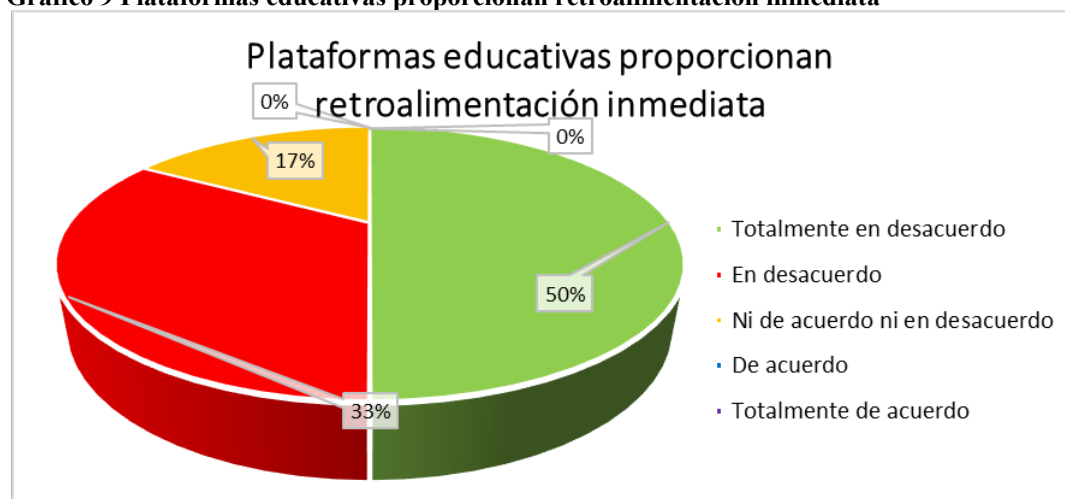
Tabla 11 Plataformas educativas proporcionan retroalimentación inmediata

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente en desacuerdo	18	50,00%
2	En desacuerdo	12	33,33%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	16,67%
4	De acuerdo	0	0,00%
5	Totalmente de acuerdo	0	0,00%
TOTAL		36	100,00%

Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Gráfico 9 Plataformas educativas proporcionan retroalimentación inmediata



Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Análisis: El análisis de los datos sobre si las plataformas educativas proporcionan retroalimentación inmediata muestra que el 50,00% de los estudiantes está totalmente en desacuerdo y el 33,33% está en desacuerdo, lo que indica que una gran mayoría considera que estas plataformas no brindan respuestas oportunas a sus actividades académicas. Además, un 16,67% de los encuestados se mantiene en una posición neutral, mientras que ningún estudiante expresó estar de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación. Estos resultados evidencian una deficiencia en la retroalimentación inmediata dentro de las plataformas educativas utilizadas, lo que podría afectar el proceso de aprendizaje y la mejora continua de los estudiantes, resaltando la necesidad de implementar mecanismos más efectivos para proporcionar respuestas rápidas y personalizadas a sus actividades académicas.

10. ¿Los docentes han recibido formación en el uso de herramientas digitales para la enseñanza?

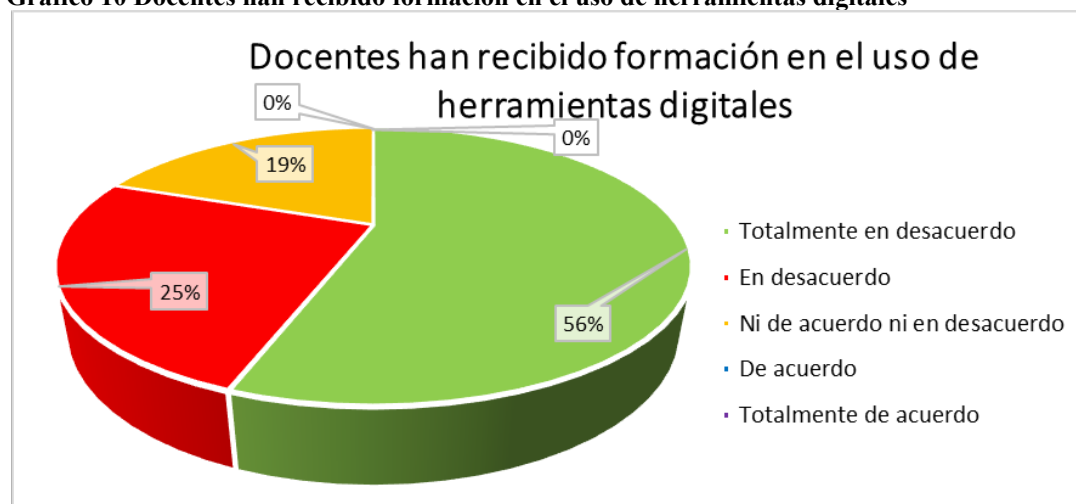
Tabla 12 Docentes han recibido formación en el uso de herramientas digitales

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente en desacuerdo	20	55,56%
2	En desacuerdo	9	25,00%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	19,44%
4	De acuerdo	0	0,00%
5	Totalmente de acuerdo	0	0,00%
TOTAL		36	100,00%

Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Gráfico 10 Docentes han recibido formación en el uso de herramientas digitales



Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Análisis: El análisis de los datos sobre si los docentes han recibido formación en el uso de herramientas digitales para la enseñanza revela que el 55,56% de los estudiantes está totalmente en desacuerdo, mientras que el 25,00% está en desacuerdo, lo que indica que una gran mayoría considera que sus docentes no se han capacitado adecuadamente en este aspecto. Además, un 19,44% de los encuestados se mantiene en una posición neutral, y ningún estudiante expresó estar de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación. Estos resultados evidencian una notable carencia de formación en herramientas digitales dentro del cuerpo docente, lo que podría afectar la calidad y efectividad de su implementación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, resaltando la necesidad de programas de capacitación que fortalezcan el uso pedagógico de la tecnología en el aula.

11. ¿Considera que los procesos de evaluación mediante herramientas digitales son efectivos y confiables?

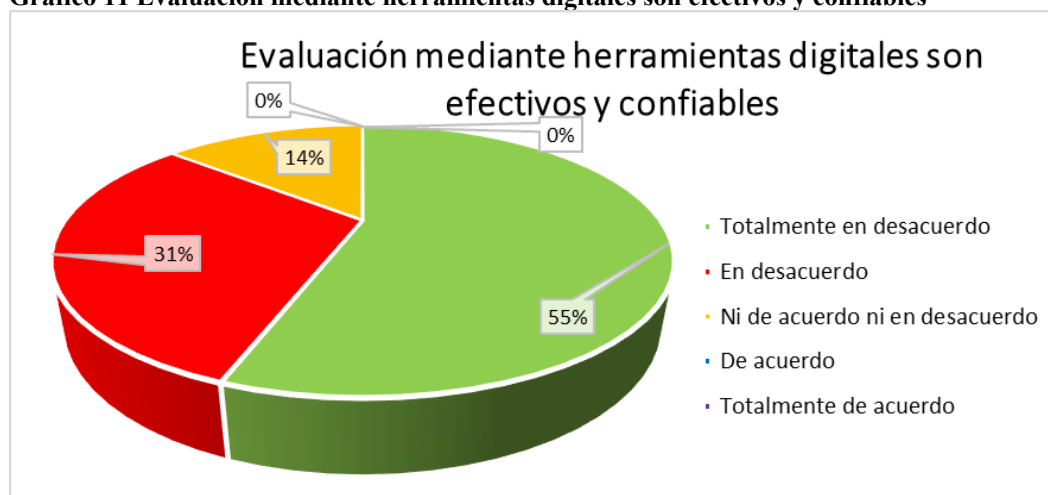
Tabla 13 Evaluación mediante herramientas digitales son efectivos y confiables

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente en desacuerdo	20	55,56%
2	En desacuerdo	11	30,56%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	13,89%
4	De acuerdo	0	0,00%
5	Totalmente de acuerdo	0	0,00%
TOTAL		36	100,00%

Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Gráfico 11 Evaluación mediante herramientas digitales son efectivos y confiables



Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Análisis: El análisis de los datos sobre si los procesos de evaluación mediante herramientas digitales son efectivos y confiables muestra que el 55,56% de los estudiantes está totalmente en desacuerdo, mientras que el 30,56% está en desacuerdo, lo que indica que una gran mayoría no percibe estas evaluaciones como fiables ni efectivas. Además, un 13,89% se mantiene en una postura neutral, y ningún estudiante expresó estar de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación. Estos resultados evidencian una falta de confianza en las evaluaciones digitales, lo que podría deberse a problemas en la seguridad, validez o transparencia de los procesos evaluativos, resaltando la necesidad de mejorar los mecanismos de evaluación digital para garantizar su precisión y credibilidad.

12. ¿Se emplean metodologías innovadoras con apoyo de herramientas digitales en su institución?

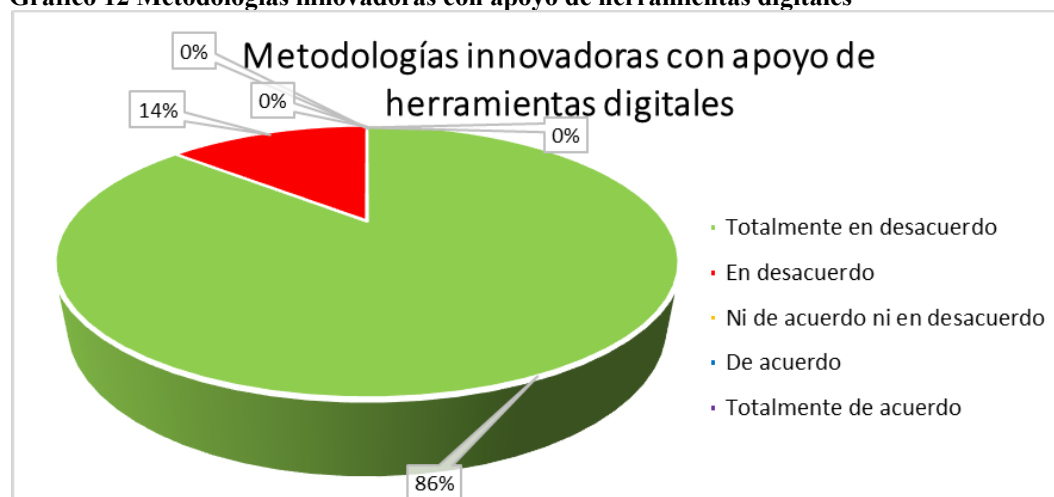
Tabla 14 Metodologías innovadoras con apoyo de herramientas digitales

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente en desacuerdo	31	86,11%
2	En desacuerdo	5	13,89%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0,00%
4	De acuerdo	0	0,00%
5	Totalmente de acuerdo	0	0,00%
TOTAL		36	100,00%

Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Gráfico 12 Metodologías innovadoras con apoyo de herramientas digitales



Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Análisis: El análisis de los datos sobre el empleo de metodologías innovadoras con apoyo de herramientas digitales en la institución muestra que el 86,11% de los estudiantes está totalmente en desacuerdo y el 13,89% está en desacuerdo, lo que indica que la totalidad de los encuestados considera que no se implementan estrategias innovadoras con tecnología en su institución. Además, ningún estudiante se posicionó de manera neutral ni expresó estar de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación. Estos resultados evidencian una notable ausencia de metodologías innovadoras basadas en herramientas digitales, lo que podría limitar el desarrollo de un aprendizaje más dinámico y significativo, resaltando la necesidad de adoptar enfoques pedagógicos modernos que incorporen el uso de la tecnología de manera efectiva.

13. ¿Las estrategias de enseñanza implementadas con herramientas digitales permiten personalizar el aprendizaje?

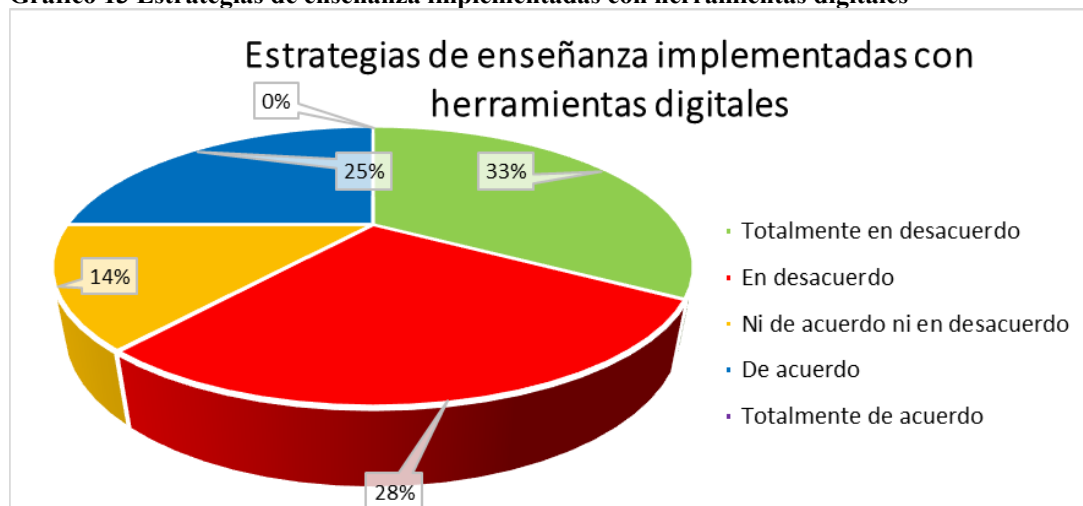
Tabla 15 Estrategias de enseñanza implementadas con herramientas digitales

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente en desacuerdo	12	33,33%
2	En desacuerdo	10	27,78%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	13,89%
4	De acuerdo	9	25,00%
5	Totalmente de acuerdo	0	0,00%
TOTAL		36	100,00%

Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Gráfico 13 Estrategias de enseñanza implementadas con herramientas digitales



Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Análisis: El análisis de los datos sobre si las estrategias de enseñanza implementadas con herramientas digitales permiten personalizar el aprendizaje revela que el 33,33% de los estudiantes está totalmente en desacuerdo, y el 27,78% está en desacuerdo, lo que sugiere que una parte significativa de los estudiantes no percibe que las herramientas digitales favorezcan la personalización de su aprendizaje. Además, un 13,89% se mantiene en una postura neutral, mientras que un 25,00% está de acuerdo, y ningún estudiante expresó estar totalmente de acuerdo con la afirmación. Estos resultados indican que, aunque una proporción de estudiantes considera que las estrategias digitales contribuyen a la personalización del aprendizaje, existe un grupo considerable que no experimenta esta ventaja, lo que resalta la necesidad de mejorar la adaptabilidad y personalización de las

herramientas digitales en el proceso educativo.

14. ¿El uso de tecnología ha mejorado su motivación hacia el aprendizaje?

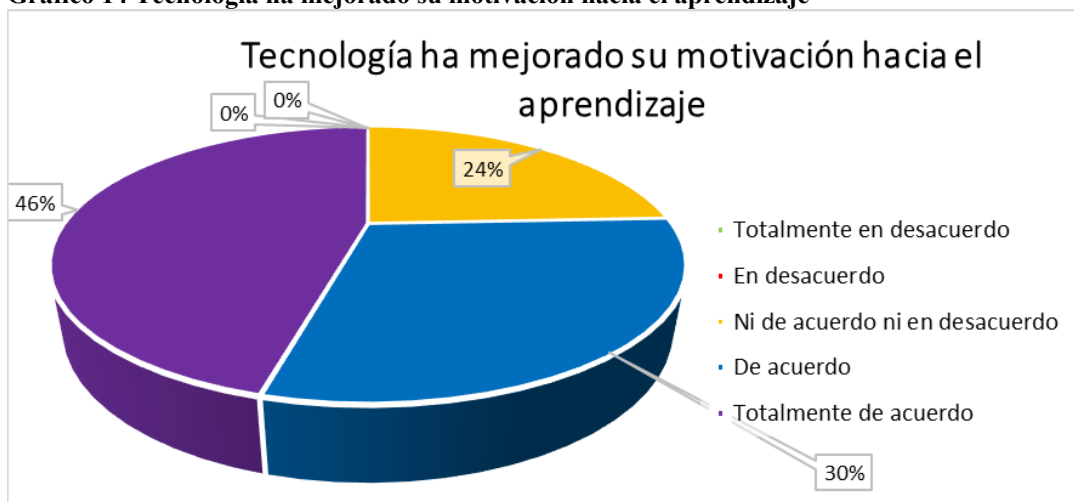
Tabla 16 Tecnología ha mejorado su motivación hacia el aprendizaje

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
2	En desacuerdo	0	0,00%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	9	24,32%
4	De acuerdo	11	29,73%
5	Totalmente de acuerdo	17	45,95%
TOTAL		36	100,00%

Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Gráfico 14 Tecnología ha mejorado su motivación hacia el aprendizaje



Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Análisis: El análisis de los datos sobre si el uso de tecnología ha mejorado la motivación hacia el aprendizaje muestra que el 45,95% de los estudiantes está totalmente de acuerdo y el 29,73% está de acuerdo, lo que indica que una gran mayoría percibe un impacto positivo de la tecnología en su motivación para aprender. Sin embargo, un 24,32% se mantiene en una postura neutral, lo que sugiere que algunos estudiantes no experimentan un cambio significativo en su motivación debido al uso de la tecnología. Estos resultados reflejan que, en general, las herramientas tecnológicas son vistas favorablemente como un factor que impulsa la motivación de los estudiantes, aunque aún hay un pequeño grupo que no percibe un efecto claro en su motivación hacia el aprendizaje.

15. ¿Las herramientas digitales han influido positivamente en su interés por los estudios?

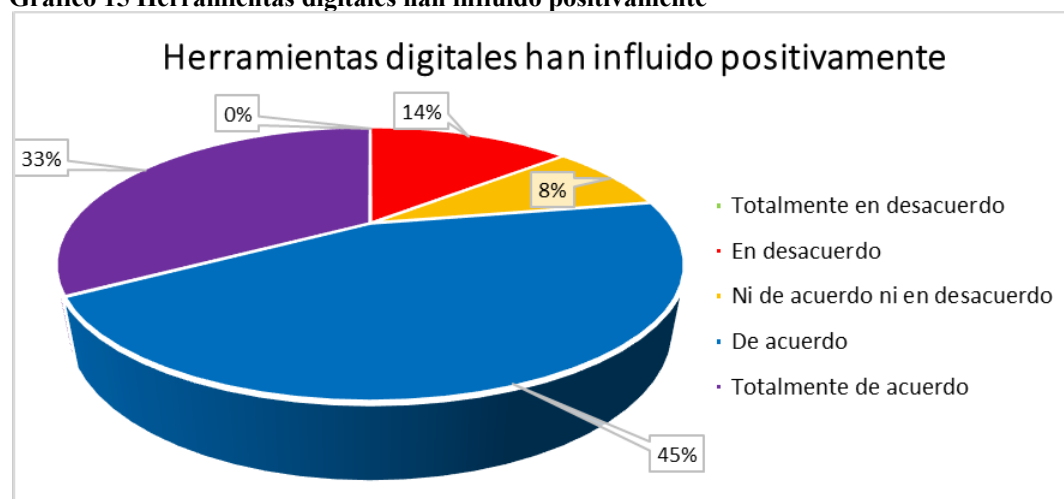
Tabla 17 Herramientas digitales han influido positivamente

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
2	En desacuerdo	5	13,89%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	8,33%
4	De acuerdo	16	44,44%
5	Totalmente de acuerdo	12	33,33%
TOTAL		36	100,00%

Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Gráfico 15 Herramientas digitales han influido positivamente



Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Análisis: El análisis de los datos sobre si las herramientas digitales han influido positivamente en el interés por los estudios muestra que el 44,44% de los estudiantes está de acuerdo y el 33,33% está totalmente de acuerdo, lo que indica que una mayoría percibe un impacto positivo de las herramientas digitales en su interés por los estudios. Sin embargo, un 13,89% está en desacuerdo y un 8,33% se mantiene en una postura neutral, lo que sugiere que un pequeño grupo de estudiantes no considera que la tecnología haya influido significativamente en su interés académico. Estos resultados reflejan que, en general, las herramientas digitales tienen una influencia positiva en el interés por los estudios, aunque hay un pequeño porcentaje que no experimenta este beneficio de manera tan clara.

16. ¿El uso de tecnología fomenta la autonomía y responsabilidad en su proceso de aprendizaje?

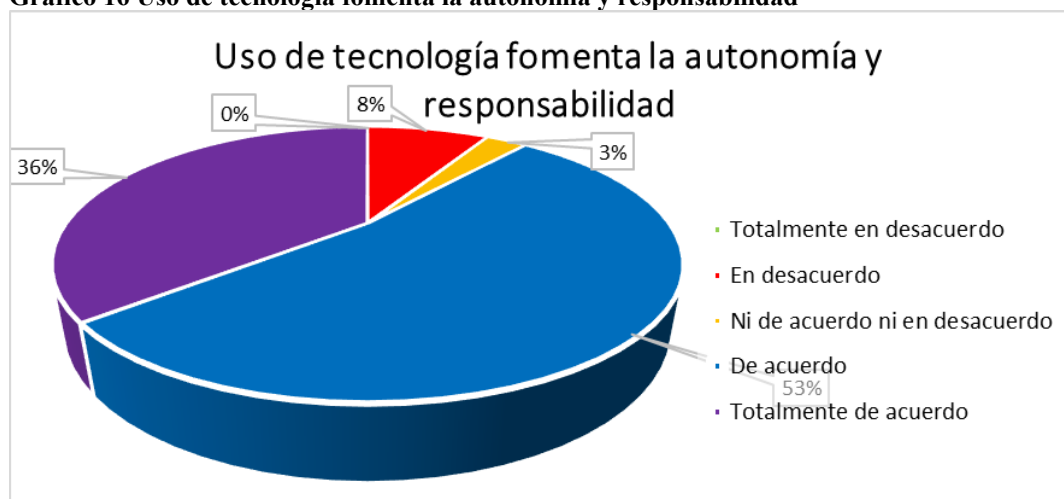
Tabla 18 Uso de tecnología fomenta la autonomía y responsabilidad

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
2	En desacuerdo	3	8,33%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	2,78%
4	De acuerdo	19	52,78%
5	Totalmente de acuerdo	13	36,11%
TOTAL		36	100,00%

Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Gráfico 16 Uso de tecnología fomenta la autonomía y responsabilidad



Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Análisis: El análisis de los datos sobre si el uso de tecnología fomenta la autonomía y responsabilidad en el proceso de aprendizaje muestra que el 52,78% de los estudiantes está de acuerdo y el 36,11% está totalmente de acuerdo, lo que indica que una gran mayoría considera que la tecnología ha fomentado su autonomía y responsabilidad en el aprendizaje. Solo un 8,33% está en desacuerdo y un 2,78% se mantiene en una postura neutral, lo que refleja que una pequeña proporción de estudiantes no percibe un impacto significativo en cuanto a la autonomía y responsabilidad. Estos resultados destacan que las herramientas tecnológicas juegan un papel importante en el fomento de habilidades clave para el aprendizaje autónomo y responsable.

17. ¿Las herramientas digitales han contribuido al desarrollo de su pensamiento crítico y resolución de problemas?

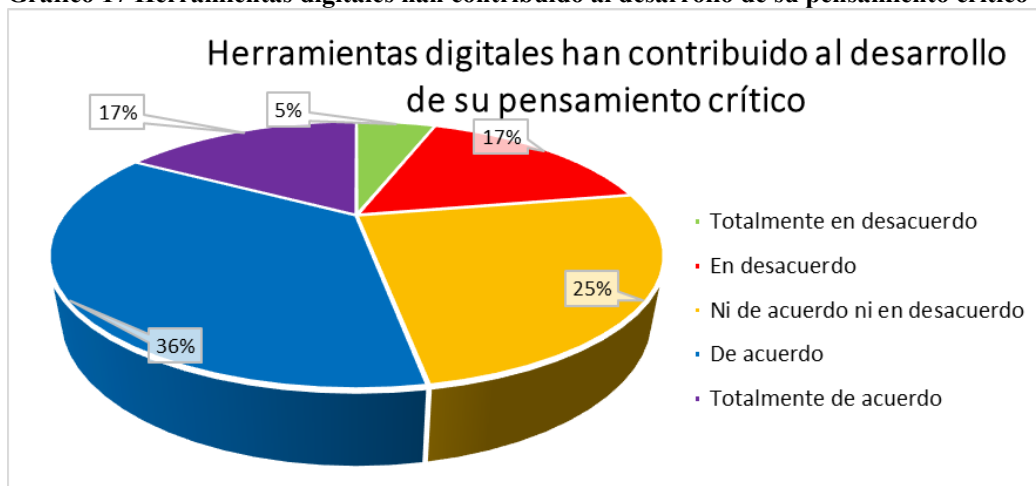
Tabla 19 Herramientas digitales han contribuido al desarrollo de su pensamiento crítico

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente en desacuerdo	2	5,56%
2	En desacuerdo	6	16,67%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	9	25,00%
4	De acuerdo	13	36,11%
5	Totalmente de acuerdo	6	16,67%
TOTAL		36	100,00%

Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Gráfico 17 Herramientas digitales han contribuido al desarrollo de su pensamiento crítico



Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Análisis: El análisis de los datos sobre si las herramientas digitales han contribuido al desarrollo del pensamiento crítico y resolución de problemas muestra que el 36,11% de los estudiantes está de acuerdo y el 16,67% está totalmente de acuerdo, lo que indica que una proporción significativa de estudiantes percibe un impacto positivo de las herramientas digitales en el desarrollo de estas habilidades. Sin embargo, el 25,00% se mantiene neutral, y un 16,67% está en desacuerdo, mientras que un 5,56% está totalmente en desacuerdo, lo que sugiere que, aunque la mayoría reconoce algún beneficio en el uso de tecnologías, hay una parte del grupo que no experimenta mejoras significativas en su capacidad para desarrollar pensamiento crítico o resolver problemas. Estos resultados reflejan que las herramientas digitales pueden tener un impacto positivo, pero también existen áreas de oportunidad para maximizar su efectividad en el desarrollo de estas competencias.

18. ¿Los recursos digitales han permitido una mejor interacción y colaboración con sus compañeros y docentes?

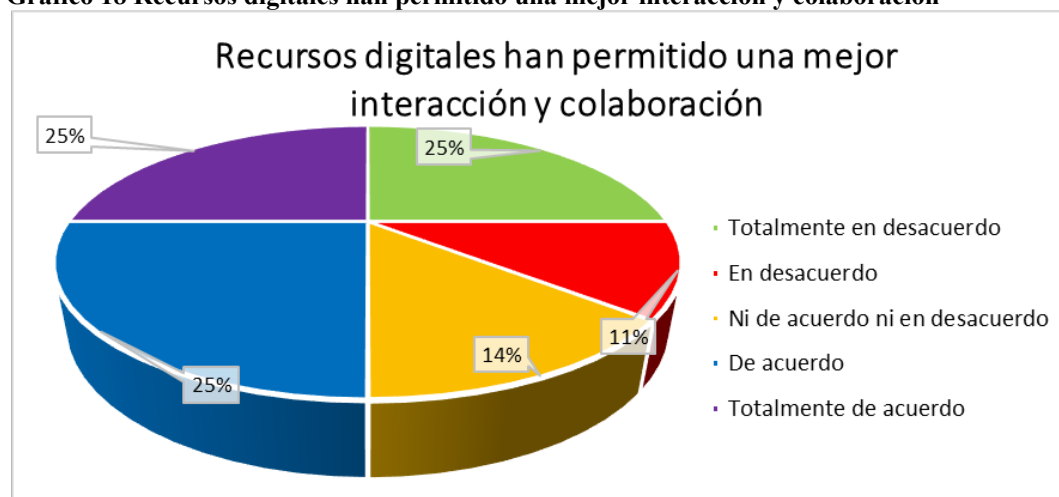
Tabla 20 Recursos digitales han permitido una mejor interacción y colaboración

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente en desacuerdo	9	25,00%
2	En desacuerdo	4	11,11%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	13,89%
4	De acuerdo	9	25,00%
5	Totalmente de acuerdo	9	25,00%
TOTAL		36	100,00%

Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Gráfico 18 Recursos digitales han permitido una mejor interacción y colaboración



Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Análisis: El análisis de los datos sobre si los recursos digitales han permitido una mejor interacción y colaboración con compañeros y docentes muestra que el 25,00% de los estudiantes está totalmente en desacuerdo y el 11,11% está en desacuerdo, lo que sugiere que una porción significativa no percibe que los recursos digitales mejoren la interacción y colaboración. Al mismo tiempo, un 25,00% está de acuerdo y otro 25,00% está totalmente de acuerdo, lo que indica que una parte igual de los estudiantes considera que estas herramientas facilitan la interacción y colaboración. Además, el 13,89% se mantiene neutral, sin expresar una postura clara. Estos resultados reflejan que, aunque una proporción importante de estudiantes ve beneficios en el uso de recursos digitales para la interacción y colaboración, también existe una parte que no percibe estos beneficios de manera significativa, lo que podría implicar la necesidad de optimizar el uso de estas herramientas para fomentar una colaboración

más efectiva.

19. ¿Las estrategias de enseñanza con herramientas digitales facilitan la adquisición de conocimientos y habilidades prácticas?

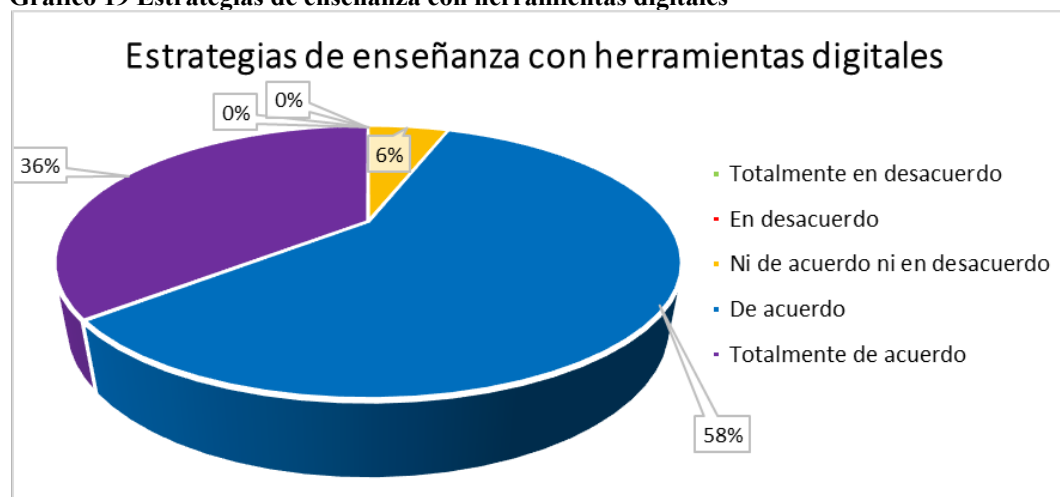
Tabla 21 Estrategias de enseñanza con herramientas digitales

Ítems	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
2	En desacuerdo	0	0,00%
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	5,56%
4	De acuerdo	21	58,33%
5	Totalmente de acuerdo	13	36,11%
TOTAL		36	100,00%

Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Gráfico 19 Estrategias de enseñanza con herramientas digitales



Fuente: Encuesta a estudiantes de básica media de la U. E. F. “Santa María Monte de Paz”

Elaborado por: Mayra Alexandra Lema Cepeda

Análisis: El análisis de los datos sobre si las estrategias de enseñanza con herramientas digitales facilitan la adquisición de conocimientos y habilidades prácticas muestra que una gran mayoría de los estudiantes considera que estas estrategias son efectivas. El 58,33% está de acuerdo y el 36,11% está totalmente de acuerdo, lo que indica que la mayoría percibe que el uso de herramientas digitales facilita la adquisición de conocimientos y habilidades prácticas. Solo un pequeño porcentaje, el 5,56%, se mantiene neutral en cuanto a este aspecto, sin expresar una postura clara. Estos resultados reflejan un alto nivel de satisfacción con el impacto de las estrategias de enseñanza basadas en herramientas digitales, destacando su efectividad en la adquisición de habilidades prácticas y conocimientos.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Resultados de la Investigación

El chequeo de los datos sobre el uso de gadgets muestra que la mitad de los chicos están totalmente con tener gadgets para su trabajo escolar, mientras que un 33,33% está a favor. Solo un 16,67% está en medio. Estos números dicen que la mayoría de los chicos tienen la herramienta necesaria para hacer su trabajo escolar, aunque un poco muestra ciertas dudas o problemas en el uso.

En cuanto a la conexión a internet, el estudio muestra que un 33,33% está en una postura neutral, lo cual puede demostrar dudas sobre la firmeza de su conexión. No obstante, un 30,56% apoya tener una conexión firme, y un 13,89% está totalmente de acuerdo. Por otro lado un 13,89% está totalmente en desacuerdo y un 833 en desacuerdo lo que sugiere que algunos estudiantes podrían estar teniendo problemas con la estabilidad de su conexión lo cual limita su acceso a herramientas digitales.

Acerca de lo fácil que es conseguir y usar los recursos digitales, un 44,44% de estudiantes está totalmente de acuerdo en que los recursos son fáciles y accesibles, mientras que un 33,33% está de acuerdo. Solo un 22,22% se mantiene neutral sin dar una opinión clara. Ningún estudiante dijo estar en desacuerdo lo que muestra una visión más bien buena sobre los recursos digitales usados. la mayoría de los alumnos están de acuerdo que los recursos que usan son fáciles y accesibles pero algunas personas se mantienen neutrales sin mostrar una opinión clara. No hay nadie que dijo estar en desacuerdo eso indica percepción positiva sobre los recursos digitales usados.

Respecto a las herramientas digitales que se usan en la escuela, más de la mitad (61,11%) piensa que ayudan a que los alumnos y maestros se comuniquen mejor; esto muestra una buena visión sobre cómo se habla a través de estas herramientas. Pero al mismo tiempo, unos cuantos estudiantes no creen lo mismo: unos pocos (11,11%) no están de acuerdo y otros (8,33) solo están medianamente de acuerdo. Esto tal vez signifique que a algunos alumnos les resulta difícil ver la comunicación efectiva.

En cuanto al uso de herramientas digitales para un aprendizaje más dinámico y

participativo, un 41,67% de los estudiantes está totalmente de acuerdo, y un 22,22% está de acuerdo. Sin embargo, un 16,67% está en desacuerdo y un 8,33% totalmente en desacuerdo, lo que muestra que una parte del grupo no considera que estas herramientas contribuyan significativamente a un aprendizaje más activo.

Sobre el uso frecuente de herramientas digitales por parte de los docentes, un 47,22% de los estudiantes está totalmente de acuerdo, mientras que un 13,89% está de acuerdo. Sin embargo, un 33,33% se mantiene neutral, lo que sugiere variaciones en el uso de estas herramientas según el docente o la asignatura. Un pequeño porcentaje, 5,56%, no percibe un uso constante de las herramientas digitales.

Respecto a la relación entre el uso de herramientas digitales y la comprensión de los contenidos académicos, el 30,56% de los estudiantes está de acuerdo, mientras que el 27,78% está totalmente de acuerdo. No obstante, un 19,44% está totalmente en desacuerdo y un 16,67% está en desacuerdo, reflejando que una parte significativa no percibe un beneficio claro en la comprensión de los contenidos a través de herramientas digitales.

En cuanto a la adaptación de las herramientas digitales al estilo de aprendizaje de los estudiantes, los resultados muestran que un 30,56% está totalmente en desacuerdo y un 25,00% está en desacuerdo. Esto refleja que más de la mitad de los encuestados considera que estas herramientas no se ajustan adecuadamente a sus necesidades de aprendizaje. Solo un 22,22% está de acuerdo y un 8,33% totalmente de acuerdo, lo que sugiere que la personalización de las herramientas digitales podría mejorarse.

Con respecto a la retroalimentación inmediata proporcionada por las plataformas educativas, los resultados muestran que un 50,00% está totalmente en desacuerdo y un 33,33% está en desacuerdo, lo que indica una deficiencia en este aspecto. Un 16,67% se mantiene neutral, lo que sugiere que la retroalimentación o bien no es inmediata o no se percibe como efectiva.

En relación con la formación de los docentes en el uso de herramientas digitales, un 55,56% de los estudiantes está totalmente en desacuerdo y un 25,00% está en desacuerdo, lo que indica que la mayoría de los estudiantes considera que sus docentes no han recibido suficiente capacitación. Solo un 19,44% se mantiene neutral en este aspecto.

Sobre la efectividad y confiabilidad de los procesos de evaluación mediante herramientas digitales, un 55,56% de los estudiantes está totalmente en desacuerdo y un 30,56% está en desacuerdo, lo que refleja una falta de confianza en la validez de las evaluaciones digitales. Un 13,89% se mantiene neutral, y ningún estudiante está de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación.

En cuanto a la implementación de metodologías innovadoras con el apoyo de herramientas digitales, un 86,11% de los estudiantes está totalmente en desacuerdo y un 13,89% está en desacuerdo, lo que muestra una notable ausencia de enfoques pedagógicos innovadores que incorporen la tecnología de manera efectiva.

Sobre si las estrategias de enseñanza con herramientas digitales permiten personalizar el aprendizaje, un 33,33% de los estudiantes está totalmente en desacuerdo, y un 27,78% está en desacuerdo. Esto sugiere que más de la mitad de los estudiantes no percibe que las herramientas digitales favorezcan la personalización de su aprendizaje, aunque un 25,00% está de acuerdo con ello.

En relación con la motivación hacia el aprendizaje, los datos muestran que el 45,95% de los estudiantes está totalmente de acuerdo en que la tecnología ha mejorado su motivación, y el 29,73% está de acuerdo. Sin embargo, un 24,32% mantiene una postura neutral, lo que indica que algunos estudiantes no experimentan un cambio significativo en su motivación.

Respecto al interés por los estudios, un 44,44% de los estudiantes está de acuerdo y un 33,33% está totalmente de acuerdo en que las herramientas digitales han influido positivamente en su interés académico. Sin embargo, un 13,89% está en desacuerdo y un 8,33% mantiene una postura neutral.

Por último, el análisis muestra que el 52,78% de los estudiantes considera que el uso de tecnología fomenta su autonomía y responsabilidad en el proceso de aprendizaje, mientras que el 36,11% está totalmente de acuerdo. Solo un 8,33% está en desacuerdo y un 2,78% se mantiene neutral, lo que refleja que la mayoría de los estudiantes percibe un impacto positivo de la tecnología en estas competencias.

En cuanto al desarrollo del pensamiento crítico y resolución de problemas, un 36,11% de los estudiantes está de acuerdo y un 16,67% está totalmente de acuerdo, lo que sugiere que las herramientas digitales tienen un impacto positivo en estas habilidades. Sin embargo, un 25,00% se mantiene neutral y un 16,67% está en desacuerdo, lo que indica áreas de oportunidad para maximizar su efectividad.

Finalmente, en relación con la interacción y colaboración, el 25,00% está totalmente en desacuerdo y el 11,11% en desacuerdo, lo que refleja que una proporción significativa no percibe que los recursos digitales mejoren la colaboración. Sin embargo, un 25,00% está de acuerdo y otro 25,00% totalmente de acuerdo, lo que muestra que la percepción es dividida, indicando la necesidad de optimizar el uso de estas herramientas.

3.2. Discusión de los resultados obtenidos en la Investigación

La presente discusión de resultados se centra en el análisis comparativo entre los hallazgos obtenidos en la investigación de campo y las referencias teóricas planteadas en el estudio. En términos generales, los resultados reflejan que las herramientas digitales han tenido un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero también evidencian diversas limitaciones y desafíos en su implementación.

Uno de los hallazgos más relevantes es que la mayoría de los estudiantes cuenta con acceso a dispositivos tecnológicos, lo que facilita el uso de recursos digitales en su formación académica. Este resultado es coherente con lo planteado por la UNESCO (2021), que señala la importancia de la disponibilidad de tecnología como factor clave para la equidad en la educación digital. Sin embargo, a pesar de la disponibilidad de dispositivos, una proporción significativa de los estudiantes manifiesta inestabilidad en su conexión a internet, lo que puede limitar su participación en entornos virtuales de aprendizaje, en línea con lo reportado por la CEPAL (2022) sobre la brecha digital en América Latina.

En relación con la facilidad de uso de las herramientas digitales, los datos reflejan una percepción mayoritariamente positiva por parte de los estudiantes, coincidiendo con los estudios de Nielsen (2022), que destacan la influencia de la usabilidad en la motivación y el compromiso académico. Sin embargo, el análisis también muestra que un porcentaje

considerable de estudiantes considera que estas herramientas no se adaptan adecuadamente a sus estilos de aprendizaje, lo que sugiere la necesidad de una mayor personalización de los recursos digitales, en concordancia con los principios de aprendizaje adaptativo señalados por Siemens (2023).

En cuanto a la interacción a través de plataformas digitales, los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes percibe que estas favorecen la comunicación con docentes y compañeros, lo que coincide con la literatura sobre el aprendizaje colaborativo mediado por tecnología (Laurillard, 2021). Sin embargo, también se identifica un grupo de estudiantes que no percibe una interacción efectiva, lo que podría deberse a barreras en la implementación de estas herramientas o a la falta de capacitación docente en su uso.

Otro aspecto relevante es la retroalimentación inmediata proporcionada por las plataformas digitales, donde la mayoría de los estudiantes considera que no reciben respuestas oportunas a sus actividades académicas. Esta deficiencia puede afectar el proceso de aprendizaje, ya que según Navarro (2022), la retroalimentación en tiempo real es clave para la corrección de errores y el aprendizaje autónomo.

En relación con la formación docente en el uso de herramientas digitales, los resultados reflejan que la mayoría de los estudiantes percibe que sus docentes no han recibido capacitación suficiente, lo que coincide con lo expuesto por Salazar (2020) sobre la necesidad de programas de actualización en tecnología educativa. Esta falta de formación podría explicar también la baja implementación de metodologías innovadoras en el aula, aspecto que también se evidenció en los resultados de la investigación.

En cuanto a la efectividad y confiabilidad de los procesos de evaluación mediante herramientas digitales, se observó una falta de confianza por parte de los estudiantes, lo que podría estar relacionado con la percepción de que estos métodos no garantizan una evaluación justa y precisa, como sugieren estudios previos (Ramírez & Suárez, 2023).

Por otro lado, la investigación confirma que el uso de tecnología ha mejorado la motivación y el interés por el aprendizaje en la mayoría de los estudiantes, lo que concuerda con los estudios de Gee (2022) sobre la influencia de las herramientas digitales en la participación académica. Además, se evidencia que la tecnología ha fomentado la

autonomía y responsabilidad en el aprendizaje, aunque su impacto en el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas aún presenta oportunidades de mejora.

Finalmente, la percepción sobre la interacción y colaboración a través de recursos digitales es mixta, con una división entre quienes consideran que estas herramientas facilitan la comunicación y aquellos que no perciben un cambio significativo. Esto subraya la importancia de optimizar el uso de plataformas digitales para promover una colaboración efectiva en el proceso educativo.

En síntesis, los resultados de la investigación muestran que, si bien las herramientas digitales tienen un impacto positivo en la educación, existen desafíos importantes en su implementación, como la brecha digital, la falta de capacitación docente y la necesidad de estrategias más personalizadas para el aprendizaje. Esto resalta la importancia de diseñar políticas educativas que fortalezcan la integración de la tecnología en el aula, garantizando su acceso equitativo y su uso efectivo en beneficio del aprendizaje de los estudiantes.

3.3. Conclusiones y recomendaciones

3.3.1. Conclusiones

En el presente estudio se logró proponer herramientas digitales que ayuden en el aprendizaje de Lengua y Literatura en básica media. Para esto, primero se analizaron diferentes plataformas y recursos tecnológicos, viendo qué tan accesibles y útiles podían ser en la enseñanza. Esto permitió elegir herramientas que ayudaran a motivar más a los estudiantes y hacer su aprendizaje más dinámico. Sin embargo, hubo algunas dificultades, como la mala conexión a internet en ciertos casos y que algunos docentes no estaban preparados para usarlas bien, lo que afectó un poco su implementación.

Se pudo identificar qué herramientas digitales pueden mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura en básica media, tomando en cuenta su facilidad de uso y qué tanto se adaptan a los estudiantes. Al revisar varias opciones, se encontraron recursos que hacían más atractiva la enseñanza y ayudaban a los estudiantes a participar más. Aun así, no todas las herramientas eran igual de efectivas para todos, ya que cada estudiante aprende de manera diferente. También, la falta de internet estable en algunos casos dificultó el acceso a estos recursos.

Se analizó cómo influyen las herramientas digitales en el aprendizaje, la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Se vio que la tecnología hizo que los estudiantes se interesaran más en las clases y comprendieran mejor los temas. Algunas plataformas interactivas ayudaron mucho en esto. Pero también hubo estudiantes que sintieron que las herramientas digitales no se adaptaban del todo a su forma de aprender. Además, se notó que muchos docentes no han recibido suficiente capacitación para aprovechar bien estas herramientas, lo que pudo haber afectado los resultados.

Se propusieron estrategias para integrar herramientas digitales en la enseñanza y mejorar la forma en que los docentes enseñan y los estudiantes aprenden. Se plantearon metodologías que permiten hacer las clases más dinámicas y fomentar la participación de los estudiantes. Esto ayudó a mejorar la comunicación y el trabajo en equipo, haciendo que las clases fueran más interactivas. Pero hubo algunas dificultades, como la falta de preparación de los docentes en tecnología y la desconfianza en las evaluaciones digitales, lo que hizo que no todas las estrategias se aplicaran como se esperaba.

El uso de herramientas digitales en Lengua y Literatura tuvo un impacto positivo en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de básica media, aunque no fue igual para todos. Por un lado, las herramientas digitales hicieron que las clases fueran más interesantes, lo que motivó a los estudiantes. Eso les ayudó a entender mejor los temas que se trataban en clase.

Pero no todos reaccionaron de la misma manera. Algunos estudiantes aprovecharon mucho las herramientas, especialmente porque les ayudaban a aprender de forma más práctica y visual, pero otros no sentían que se adaptaran bien a su manera de aprender, y eso afectó su rendimiento. Aunque, las plataformas interactivas sí tuvieron un buen impacto, ayudaron a los estudiantes a comprender mejor los contenidos y a participar más en las clases.

En cuanto al rendimiento académico, las herramientas digitales sí mejoraron la comprensión de los temas, pero su efectividad dependió de factores como la preparación de los docentes y la conexión a internet. Así que, aunque las herramientas digitales ayudaron en la motivación y el aprendizaje, no todos los resultados fueron los mismos, ya que dependía mucho de estos factores.

3.3.2. Recomendaciones

Como algunos docentes no estaban totalmente preparados para usar bien las herramientas digitales, sería importante que se implementen programas de capacitación continua. Estos programas tendrían que enfocarse en enseñar a los docentes a usar bien las plataformas tecnológicas y en cómo integrarlas en sus clases de Lengua y Literatura. Debería incluirse la enseñanza de estrategias didácticas que ayuden a sacarles el máximo provecho.

La falta de buena conexión a internet fue un obstáculo importante para usar las herramientas digitales. Por eso, se recomienda mejorar la infraestructura tecnológica en las escuelas para que los estudiantes y docentes puedan acceder sin problemas. También sería útil pensar en alternativas que no necesiten internet todo el tiempo, como apps que se puedan usar sin conexión o recursos que se puedan descargar.

Aunque se encontraron herramientas digitales que motivaron a los estudiantes y ayudaron a su aprendizaje, no todas fueron efectivas para todos los estudiantes, porque cada uno tiene su propio estilo de aprender. Se debería investigar más sobre cómo impactan estas herramientas según los diferentes estilos de aprendizaje, para poder adaptarlas mejor a las necesidades de cada estudiante.

Las estrategias que se usaron para hacer las clases más dinámicas y motivar a los estudiantes tuvieron buenos resultados. Sin embargo, hubo un poco de desconfianza en las evaluaciones digitales, lo que hizo que no todas las estrategias se aplicaran como se esperaba. Sería bueno seguir promoviendo metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos, y trabajar en que los docentes tengan más confianza en usar las evaluaciones digitales para que se integren mejor a las clases.

Se notó que algunos profesores no estaban listos para usar las herramientas digitales bien, entonces sería perfecto darles más enseñanza. Así podían aprender a usarlas mejor en sus clases de Lengua y Literatura y ayudar mejor a los alumnos a aprovecharlas a fondo.

El asunto de la conexión a la red fue un problema en muchos casos, lo que hizo difícil el uso de las herramientas digitales. Sería mejor que las escuelas mejoren su red tecnológica, asegurando que hay buen acceso a internet en todos los cuartos. También ayudaría tener opciones que no dependen tanto del internet, como aplicaciones que se pueden usar sin conexión.

Aunque, las herramientas digitales ayudan a algunos estudiantes; no todas funcionaron bien para todos. Sería ideal investigar más sobre qué herramientas son mejores para cada estilo de aprendizaje, para poder ofrecer más opciones que se ajusten a las necesidades de cada estudiante.

Referencias Bibliográficas

- Area, M., Sanabria, A., & Peña, C. (2021). Tecnología educativa en la era digital. *Revista de Educación a Distancia*, 21(1), 23-45.
- Babbie, E. (2020). *The Practice of Social Research (15th ed.)*. Cengage Learning.
- Bryman, A. (2021). *Social Research Methods (6th ed.)*. Oxford University Press.
- Cabero, J., & Llorente, C. (2020). La tecnología en la enseñanza del siglo XXI. *Edutec*, 73(2), 56-78.
- Cabero, J., & Marín, V. (2020). Las tecnologías digitales en la enseñanza: Retos y oportunidades para la educación del siglo XXI. *Revista de Educación a Distancia*, 20 (64), 1-22.
- CAST. (2018). *Universal Design for Learning Guidelines*. Center for Applied Special Technology.
- Castro, J. (2022). *Planificación docente y el uso de herramientas digitales en el aula*. Editorial Académica.
- Chamorro, E., Angulo, M., & Aguilar, 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*.
- Chanatasig, J. (2025). Herramientas tecnológicas para el aprendizaje significativo de los contenidos gramaticales en octavo año. *Sinergia Académica*, 8(1), 162-182.
- Creswell, J., & Creswell, D. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (6th ed.)*. SAGE Publications.
- Díaz, R. (2020). Plataformas digitales en la educación: Un análisis de su impacto en el aprendizaje. *Revista de Educación Digital*, 15(3), 45-67.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2019). Gamification in Education: Recent Evidence and Future Directions. *Educational Technology & Society*, 22(3), 1-13.
- Fernández, J., & Rodríguez, L. (2021). Formación docente y el uso de herramientas digitales en el aula. *Revista de Innovación Educativa*, 8(1), 12-28.
- Fernández, L., & Ramírez, P. (2019). *Accesibilidad tecnológica en la educación básica media*. Universidad Nacional de Educación.
- García, J., & López, M. (2021). *Innovación educativa y tecnología: Nuevas metodologías en el aula*. Editorial Académica.
- García, M., & López, D. (2021). *Transformación digital en la educación: Retos y oportunidades*. Fondo Editorial Universitario.

- González, H. (2023). Diseño de plataformas educativas interactivas. *Revista de Tecnología Educativa*, 28(1), 78-94.
- González, M., López, A., & Martínez, C. (2021). *Innovación educativa y tecnología digital: Un enfoque integral*. Editorial Académica.
- Gros, B., & Waghid, Y. (2021). Digital Learning Strategies. *Educational Technology & Society*, 24(1), 33-49.
- Guevara, J. (2024). Desarrollo de competencias digitales docentes y su trascendencia en los procesos educativos. *CHAKIÑAN, Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*.
- Gutiérrez, J., Herrera, P., & Sánchez, R. (2023). *Aprendizaje basado en proyectos: Estrategias para el siglo XXI*. Ediciones Universitarias.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2020). Does gamification work? — A literature review of empirical studies on gamification. *International Journal of Human-Computer Studies*, 10-25.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2022). *Metodología de la investigación (7ª ed.)*. McGraw-Hill.
- Herrera, C., & Gómez, P. (2021). Estrategias de aprendizaje adaptativo mediante inteligencia artificial. *Journal of Digital Learning*, 12(2), 102-119.
- Kerlinger, F., & Lee, H. (2020). *Foundations of Behavioral Research (5th ed.)*. Cengage Learning.
- Kolb, D., & Kolb, A. (2020). Experiential Learning Theory as a Guide for Experiential Educators in Higher Education. *ELTHE: A Journal for Engaged Educators*, 3(1), 7-44.
- Krajcik, J., & Shin, N. (2021). Project-based learning in science: Helping students develop important ideas and practices. *Science Education*, 105(5), 842-847.
- Laurillard, D. (2021). *Teaching as a Design Science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology*. Routledge.
- López, M., Rodríguez, V., & Kinsella, L. (2021). Implementación de la plataforma Fiction Express para mejorar la lectura en inglés en educación primaria. *Revista de Educación y Tecnología*, 36(2), 45-62.
- López, R., & Fernández, E. (2020). Personalización del aprendizaje en entornos digitales. *Revista de Educación y Tecnología*, 35(2), 45-63.
- López, R., & Vargas, J. (2023). Videos educativos y su impacto en el aprendizaje de conceptos complejos. *Educación y Tecnología*, 30(4), 55-76.
- Martínez, A., & Herrera, F. (2021). Brecha digital y educación equitativa: Un estudio de

- caso. *Revista de Innovación Educativa*, 17(2), 32-51.
- Martínez, P., Gómez, R., & Torres, L. (2022). *Aprendizaje basado en proyectos con tecnología digital: Un enfoque práctico para la enseñanza*. Ediciones Universitarias.
- Martínez, T., & Sánchez, L. (2023). *Plataformas digitales y metodologías activas en la educación moderna*. Editorial Pedagógica.
- Mayer, R. (2021). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Navarro, K. (2022). Retroalimentación instantánea en entornos digitales: Beneficios y desafíos. *Investigación en Educación Digital*, 19(1), 67-89.
- OECD. (2021). *The Future of Education and Skills 2030*. Organisation for Economic Co-operation and Development.
- Pacheco, J., Cortez, R., Calderón, M., & Analuisa, C. (2024). Revolución digital: Mejorando la enseñanza - aprendizaje de Lengua y Literatura con plataformas virtuales en la educación secundaria. *MQRInvestigar*, 8(3), 1649–1672.
- Pardo, H., & Cobo, C. (2020). La educación en la era digital. *Education Policy Analysis*, 15(3), 65-82.
- Peña, S., & Ortega, L. (2021). *Competencias digitales para docentes en el siglo XXI*. Editorial Científica.
- Pérez, A., & Ramírez, C. (2023). *El aula invertida en la educación digital: Estrategias y resultados*. Editorial Pedagógica.
- Pérez, D., & Ramírez, C. (2023). Impacto de las estrategias activas con tecnología en el aprendizaje estudiantil. *Revista de Innovación Educativa*, 28(1), 12-27.
- Piaget, J. (1970). *La epistemología de las ciencias del hombre*. Siglo XXI Editores.
- Pindado, J., & Valero, F. (2022). Radio escolar, desde dentro: Potenciando la radio como recurso educativo en las aulas. *Innovación y Práctica Educativa*, 15(1), 77-94.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Ramírez, C., & Pérez, J. (2022). *Flipped Classroom y aprendizaje colaborativo en entornos digitales*. Ediciones Académicas.
- Ramírez, C., & Suárez, E. (2023). Evaluación del aprendizaje con herramientas digitales: Un enfoque práctico. *Revista de Evaluación Educativa*, 25(3), 88-105.
- Rodríguez, M., & Pérez, A. (2020). *Desafíos de la accesibilidad digital en la educación básica*. Universidad de la Innovación.
- Rodríguez, M., Castro, P., & Vega, R. (2021). Entornos virtuales de aprendizaje y equidad educativa. *Investigaciones Pedagógicas*, 19(3), 78-95.

- Rodríguez, S., Fernández, D., & Morales, E. (2020). *Colaboración y aprendizaje en entornos virtuales: Impacto y desafíos*. Ediciones Científicas.
- Ruiz, F., & Moreno, G. (2021). Gamificación y foros de discusión en la educación digital. *Revista de Aprendizaje Activo*, 20(4), 22-41.
- Salazar, N. (2020). *Capacitación docente y uso de tecnologías en la enseñanza*. Fondo Educativo Internacional.
- Salinas, J., De Benito, B., & Lizana, A. (2021). Innovación educativa y tecnologías digitales: Estrategias para el aprendizaje. *Revista de Tecnología Educativa*, 35 (1), 45-60.
- Salinas, J., Pérez, A., & Benito, B. (2020). Integración de la tecnología en la enseñanza: Perspectivas y desafíos. *Revista de Tecnología Educativa*, 15(1), 67-89.
- Sevilla, A., Martínez, A., & Vera, A. (2020). The Role of Gamification in Enhancing Motivation and Engagement in Online Learning Environments. *Education and Information Technologies*, 25(6), 5003-5021.
- Siemens, G. (2020). Learning Analytics and Adaptive Learning Technologies. *Handbook of Learning Analytics*, 35-44.
- Torres, L., & Vargas, P. (2022). Gamificación en el aula: Estrategias para un aprendizaje motivador. *Revista de Innovación y Tecnología*, 22(4), 34-50.
- Trujillo, M., López, J., & Cáce, P. (2021). Digital Technologies and Active Methodologies in Higher Education: A Systematic Review. *Education Sciences*, 11(6), 290-297.
- UNESCO. (2019). *Informe mundial sobre la tecnología y la educación*. . Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- UNESCO. (2021). *Transforming Education with Digital Technologies*. Paris: UNESCO.
- UNESCO. (2022). *El futuro de la educación digital: Retos y oportunidades*. Naciones Unidas.
- Universidad de Barcelona. (2020). Aplicaciones móviles para la enseñanza de las Matemáticas: Una opción a tener en cuenta dentro y fuera del aula de clase. *Revista de Educación Digital*, 28(3), 55-70.
- Universidad de Barcelona. (2021). APPrender a leer y escribir: Aplicaciones para el aprendizaje de la lectoescritura. *Estudios en Tecnología Educativa*, 12(4), 33-50.
- Universidad de Barcelona. (2022). Diseño de una metodología m-learning para el aprendizaje del idioma inglés. *Educación y Sociedad Digital*, 18(2), 88-105.
- Vaca, J., & Sánchez, M. (2024). Innovación educativa en la era digital: explorando el impacto de las tecnologías en la enseñanza y el aprendizaje primario. *Imaginario*

Social Entidad editora REDICME. Vol. 7-2, 218-229.

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.
Harvard University Press.

Zarzycka, E. (2019). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar?
Teaching English with Technology, 19(3), 17-36.

Anexo 1

CARTA AVAL

Guayaquil, enero 7 de 2025

SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE ENCUESTA

MSc. Wolfan Molina

Rector de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa María Monte de Paz

Guayaquil.

Asunto: Solicitud de autorización para la aplicación de encuesta en el marco de proyecto de investigación.

Estimado Wolfan Molina:

Por medio de la presente, yo Mayra Alexandra Lema Cepeda, estudiante investigadora de la Maestría En Educación Mención En Tecnología E Innovación Educativa, de la Universidad Estatal Península De Santa Elena, me dirijo a usted para solicitar muy respetuosamente la autorización para aplicar una encuesta a los estudiantes de básica media de su prestigiosa institución, como parte del proyecto de investigación titulado Herramientas Digitales Para La Innovación Educativa Para Estudiantes De Básica Media.

Los datos recopilados serán anónimos y usados únicamente con fines académicos.

Agradeceré su apoyo para facilitar el proceso en las fechas que mejor se ajusten a su calendarización institucional. Adjunto a esta solicitud, podrá encontrar una copia del instrumento (encuesta) y, de ser necesario, los consentimientos informados para los participantes.

Quedo atenta a cualquier observación o requisito adicional requerido por su institución. Agradezco de antemano su valiosa colaboración, que contribuirá al desarrollo educativo y comunitario.

Atentamente,

Firmado digitalmente por:
MAYRA ALEXANDRA
LEMA CEPEDA

Mayra Alexandra Lema Cepeda

Telf. 0978909599

mayra059215@gmail.com





FUNDACIÓN KAIROS
UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL
"SANTA MARIA MONTE DE PAZ"
MONTE SINAI
COOPERATIVA REALIDAD DE DIOS MZ. 6316 SL. 6
Teléfonos: 098 728 3289- 2- 603217 ext. 111
Guayaquil – Ecuador



Guayaquil, enero 9 de 2025

Respuesta a Solicitud de Autorización Para Aplicación de Encuesta

Estimada Mayra Alexandra Lema Cepeda:

Reciba un cordial saludo.

Por medio de la presente, le informo que hemos revisado su solicitud para la aplicación de una encuesta en nuestra institución, en el marco de su proyecto de investigación "Herramientas Digitales Para La Innovación Educativa Para Estudiantes : De Básica Media". Una vez evaluada la pertinencia del estudio y los procedimientos éticos descritos (anonimato y fines académicos), queda **AUTORIZADA** la aplicación de la encuesta a los 36 estudiantes del subnivel media, bajo las siguientes condiciones:

1. Las encuestas podrán ser aplicadas el 13 de enero del presente año.
2. La encuesta deberá realizarse en presencia de un docente designado por la institución.

Observaciones:

- Los resultados finales de la investigación deberán ser compartidos con la institución, en formato resumido, como retroalimentación.
- No se permitirá el uso de imágenes en publicaciones sin autorización previa.

Valoramos su interés en contribuir al campo educativo. Agradecemos su comprensión y compromiso con los protocolos institucionales.

Atentamente,

MSc. Wolfan Molina
Rector

Unidad Educativa Fiscomisional Santa María Monte de Paz

escsmmp@fundacionkairos.org



Anexo 3**PRESUPUESTO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Título del Proyecto: *Herramientas Digitales para la Innovación Educativa Para Estudiantes de Básica Media*

1. Materiales y Suministros

Incluye los materiales físicos que se necesitarán para la recolección de datos y análisis.

Concepto	Cantidad	Costo Unitario	Total
Impresión de encuestas	72	0.10	\$7.20
Papelería (hojas)	1	\$5.00	\$5.00
bolígrafos	40	0.30	12.00
Internet	1	\$45.00	\$45.00
TOTAL			\$69.20

2. Transporte y Logística

Si hay visitas a instituciones educativas o entrevistas presenciales, se deben considerar estos costos.

Concepto	Cantidad	Costo Unitario	Total
Transporte a centros educativos	1	\$ 10.00	\$ 10.00
TOTAL			\$ 10.00

3. Gastos Administrativos y Misceláneos

Aquí se incluyen costos relacionados con trámites, certificaciones y otros gastos imprevistos.

Concepto	Cantidad	Costo Unitario	Total
Certificaciones y permisos	1	\$10.00	\$10.00
Impresión y encuadernación del informe final	1	\$20.00	\$20.00
TOTAL			\$30.00

Total, General del Proyecto: \$109.20

Anexos 4**FUNDAMENTACIÓN LEGAL****Constitución de la República del Ecuador (2008)****TÍTULO II****DERECHOS****Capítulo segundo****Derechos del buen vivir****Sección quinta****Educación**

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

TÍTULO VII**RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR****Capítulo primero****Inclusión y equidad****Sección primera****Educación**

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

8. 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.

11. Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en

los procesos educativos.

Art. 349.- El Estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico; una remuneración justa, de acuerdo a la profesionalización, desempeño y méritos académicos. La ley regulará la carrera docente y el escalafón; establecerá un sistema nacional de evaluación del desempeño y la política salarial en todos los niveles. Se establecerán políticas de promoción, movilidad y alternancia docente.

Art. 350.- El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

TÍTULO I

DE LOS PRINCIPIOS GENERALES

CAPÍTULO ÚNICO

DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES

Art. 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

p. Corresponsabilidad.- La educación demanda corresponsabilidad en la formación e instrucción de las niñas, niños y adolescentes y el esfuerzo compartido de estudiantes, familias, docentes, centros educativos, comunidad, instituciones del Estado, medios de comunicación y el conjunto de la sociedad, que se orientarán por los principios de esta ley;

u. Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos.- Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica;

Art. 3.- Fines de la educación.- Son fines de la educación:

b. El fortalecimiento y la potenciación de la educación para contribuir al cuidado y preservación de las identidades conforme a la diversidad cultural y las particularidades metodológicas de enseñanza, desde el nivel inicial hasta el nivel superior, bajo criterios de calidad;

TÍTULO II

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES

CAPÍTULO PRIMERO

DEL DERECHO A LA EDUCACIÓN

Art. 4.- Derecho a la educación.- La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

CAPÍTULO SEGUNDO

DE LAS OBLIGACIONES DEL ESTADO RESPECTO DEL DERECHO A LA EDUCACIÓN

Art. 6.- Obligaciones.- La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley.

d. Garantizar la universalización de la educación en sus niveles inicial, básico y bachillerato, así como proveer infraestructura física y equipamiento necesario a las instituciones educativas públicas;

j. 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;

m. Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística;

CAPÍTULO TERCERO

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS ESTUDIANTES

Art. 7.- Derechos.- Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

b. Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación;

CAPÍTULO CUARTO

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LAS Y LOS DOCENTES

Art. 10.- Derechos.- Las y los docentes del sector público tienen los siguientes derechos:

a. Acceder gratuitamente a procesos de desarrollo profesional, capacitación, actualización, formación continua, mejoramiento pedagógico y académico en todos los niveles y modalidades, según sus necesidades y las del Sistema Nacional de Educación;

Anexo 5

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Indicaciones:

A continuación, se presentan una serie de preguntas relacionadas con el uso de herramientas digitales en la educación y su impacto en la innovación educativa. Lea atentamente cada enunciado y marque con una (✓) la opción que mejor represente su nivel de acuerdo según la siguiente escala:

Opción	Significado
1	Totalmente en desacuerdo
2	En desacuerdo
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
4	De acuerdo
5	Totalmente de acuerdo

SECCIÓN 1: HERRAMIENTAS DIGITALES (VARIABLE INDEPENDIENTE)

Indicadores y Preguntas

#	Pregunta	1	2	3	4	5
1	¿Tiene acceso a dispositivos tecnológicos (computadora, tablet o celular) para sus actividades académicas?	☐	☐	☐	☐	☐
2	¿Cuenta con una conexión a internet estable para el uso de herramientas digitales en su educación?	☐	☐	☐	☐	☐
3	¿Los recursos digitales que utiliza son accesibles y fáciles de manejar?	☐	☐	☐	☐	☐
4	¿Las plataformas digitales empleadas en su institución favorecen la interacción entre estudiantes y docentes?	☐	☐	☐	☐	☐
5	¿Las herramientas digitales permiten un aprendizaje más dinámico y participativo?	☐	☐	☐	☐	☐
6	¿Los docentes utilizan herramientas digitales de forma frecuente en sus clases?	☐	☐	☐	☐	☐
7	¿El uso de herramientas digitales facilita la comprensión de los contenidos académicos?	☐	☐	☐	☐	☐
8	¿Las herramientas digitales utilizadas se adaptan a su estilo de aprendizaje?	☐	☐	☐	☐	☐

9	¿Las plataformas educativas proporcionan retroalimentación inmediata sobre sus actividades académicas?	☐	☐	☐	☐	☐
10	¿Los docentes han recibido formación en el uso de herramientas digitales para la enseñanza?	☐	☐	☐	☐	☐
11	¿Considera que los procesos de evaluación mediante herramientas digitales son efectivos y confiables?	☐	☐	☐	☐	☐

SECCIÓN 2: INNOVACIÓN EDUCATIVA (VARIABLE DEPENDIENTE)

Indicadores y Preguntas

#	Pregunta	1	2	3	4	5
12	¿Se emplean metodologías innovadoras con apoyo de herramientas digitales en su institución?	☐	☐	☐	☐	☐
13	¿Las estrategias de enseñanza implementadas con herramientas digitales permiten personalizar el aprendizaje?	☐	☐	☐	☐	☐
14	¿El uso de tecnología ha mejorado su motivación hacia el aprendizaje?	☐	☐	☐	☐	☐
15	¿Las herramientas digitales han influido positivamente en su interés por los estudios?	☐	☐	☐	☐	☐
16	¿El uso de tecnología fomenta la autonomía y responsabilidad en su proceso de aprendizaje?	☐	☐	☐	☐	☐
17	¿Las herramientas digitales han contribuido al desarrollo de su pensamiento crítico y resolución de problemas?	☐	☐	☐	☐	☐
18	¿Los recursos digitales han permitido una mejor interacción y colaboración con sus compañeros y docentes?	☐	☐	☐	☐	☐
19	¿Las estrategias de enseñanza con herramientas digitales facilitan la adquisición de conocimientos y habilidades prácticas?	☐	☐	☐	☐	☐

Anexo 6**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
EDUCATIVA**

**INSTRUMENTO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO 1:
HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA INNOVACIÓN EDUCATIVA PARA
ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA**

AUTOR:
LIC. MAYRA LEMA

TUTORA:
LIC. MILDRED PÉREZ PÉREZ, PhD.

LA LIBERTAD, FEBRERO 2025

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO	
Nombres y Apellidos:	Ruth Noemí Garófalo García
Institución donde labora:	Universidad de Guayaquil
Título de pregrado:	Licda. En Ciencias de la Educación Esp. Informática
Título de postgrado:	PhD. En Educación, Magister en Educación Superior
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	
Herramientas Digitales para la Innovación Educativa para Estudiantes de Básica Media	
OBJETIVOS	
Objetivo General - Proponer un conjunto de herramientas digitales que optimicen el aprendizaje Lengua y Literatura en estudiantes de básica media. Objetivos Específicos - Identificar las herramientas digitales más adecuadas para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de básica media, considerando su accesibilidad, funcionalidad y aplicabilidad pedagógica. - Analizar el impacto del uso de herramientas digitales en el desarrollo de competencias lingüísticas, la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de básica media en la asignatura de Lengua y Literatura. - Proponer estrategias didácticas que integren herramientas digitales de manera efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje, optimizando la práctica pedagógica de los docentes y la experiencia educativa de los estudiantes	
VARIABLES	
Variable Independiente: Herramientas Digitales Variable dependiente: Innovación Educativa	
VARIABLES Y SUS INDICADORES	
Variable: Herramientas Digitales - Disponibilidad de dispositivos y conectividad a internet. - Facilidad de uso de las herramientas digitales. - Acceso equitativo a recursos tecnológicos. - Uso de plataformas y aplicaciones educativas. - Grado de participación de los estudiantes en actividades digitales. - Integración de herramientas digitales en la planificación docente. - Impacto de las herramientas digitales en la comprensión de contenidos. - Adaptabilidad de las tecnologías a diferentes estilos de aprendizaje. - Tiempo de respuesta y retroalimentación en entornos digitales. - Formación y actualización de los docentes en tecnología educativa. - Uso de herramientas digitales para la evaluación del aprendizaje.	

Variable: Innovación Educativa • Implementación de estrategias activas con apoyo digital. • Uso de enfoques personalizados en el aprendizaje. • Incorporación de gamificación y aprendizaje basado en proyectos. • Grado de interés y participación de los estudiantes en actividades digitales. • Percepción de los estudiantes sobre el impacto de la tecnología en su aprendizaje. • Cambio en la actitud de los docentes hacia el uso de tecnología en el aula. • Mejoras en el rendimiento académico a partir del uso de herramientas digitales. • Desarrollo de competencias digitales y pensamiento crítico. • Evaluación del aprendizaje en entornos digitales.	
ESCALA	Likert
	1 Totalmente en desacuerdo
	2 En desacuerdo
	3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo
CRITERIOS DE MEDICIÓN	4 De acuerdo
	5 Totalmente de acuerdo
	Adecuado e Inadecuado

N°		Pertinencia						Coherencia		Redacción	
INDICADORES	ÍTEMES	Contenido teórico		Objetivos		Indicador		Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado
		Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado				
Disponibilidad de dispositivos y conectividad a internet.	1. ¿Tiene acceso a dispositivos tecnológicos (computadora, tablet o celular) para sus actividades académicas?	X		X		X		X		X	
Facilidad de uso de las herramientas digitales.	2. ¿Cuenta con una conexión a internet estable para el uso de herramientas digitales en su educación?	X		X		X		X		X	
Acceso equitativo a recursos tecnológicos.	3. ¿Los recursos digitales que utiliza son accesibles y fáciles de manejar?			X		X		X		X	
Uso de plataformas y aplicaciones educativas.	4. ¿Las plataformas digitales empleadas en su institución favorecen la interacción entre estudiantes y docentes?	X		X		X		X		X	
Grado de participación de los estudiantes en actividades digitales.	5. ¿Participa activamente en actividades académicas a través de herramientas digitales?	X		X		X		X		X	
Integración de herramientas digitales en la planificación docente.	6. ¿Los docentes integran herramientas digitales en la planificación de sus clases?	X		X		X		X		X	

Impacto de las herramientas digitales en la comprensión de contenidos.	7. ¿El uso de herramientas digitales facilita la comprensión de los contenidos académicos?	X		X		X		X		X	
Adaptabilidad de las tecnologías a diferentes estilos de aprendizaje.	8. ¿Las herramientas digitales utilizadas se adaptan a su estilo de aprendizaje?	X		X		X		X		X	
Tiempo de respuesta y retroalimentación en entornos digitales.	9. ¿Las plataformas educativas proporcionan retroalimentación inmediata sobre sus actividades académicas?	X		X		X		X		X	
Formación y actualización de los docentes en tecnología educativa.	10. ¿Los docentes han recibido formación en el uso de herramientas digitales para la enseñanza?	X		X		X		X		X	
Uso de herramientas digitales para la evaluación del aprendizaje.	11. ¿Se emplean herramientas digitales para la evaluación del aprendizaje en su institución?	X		X		X		X		X	
Implementación de estrategias activas con apoyo digital.	12. ¿Los docentes implementan estrategias de enseñanza activas apoyadas en tecnología digital?	X		X		X		X		X	

Uso de enfoques personalizados en el aprendizaje.	13. ¿Se aplican enfoques personalizados en el aprendizaje mediante herramientas digitales?	X		X		X		X		X	
Incorporación de gamificación y aprendizaje basado en proyectos.	14. ¿La gamificación y el aprendizaje basado en proyectos son utilizados en su proceso educativo?	X		X		X		X		X	
Grado de interés y participación de los estudiantes en actividades digitales.	15. ¿Las herramientas digitales aumentan su interés y participación en las clases?	X		X		X		X		X	
Percepción de los estudiantes sobre el impacto de la tecnología en su aprendizaje.	16. ¿Percibe que la tecnología tiene un impacto positivo en su aprendizaje?	X		X		X		X		X	
Cambio en la actitud de los docentes hacia el uso de tecnología en el aula.	17. ¿Los docentes muestran una actitud positiva hacia el uso de tecnología en el aula?	X		X		X		X		X	

Mejoras en el rendimiento académico a partir del uso de herramientas digitales.	18. ¿Considera que el uso de herramientas digitales ha mejorado su rendimiento académico?	X		X		X		X		X	
Desarrollo de competencias digitales y pensamiento crítico.	19. ¿Las herramientas digitales le han permitido desarrollar competencias digitales y pensamiento crítico?	X		X		X		X		X	
Evaluación del aprendizaje en entornos digitales.	20. ¿La evaluación del aprendizaje en entornos digitales es efectiva y equitativa?	X		X		X		X		X	

JUICIOS DEL EXPERTO

- En líneas generales, considera que los indicadores de la variable están inmersos en su contenido teórico de forma:

(x) Suficiente
() Medianamente suficiente
() Insuficiente

Observaciones:

- Considera que los ítems del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:

(x) Suficiente
() Medianamente suficiente
() Insuficiente

Observaciones:

- El instrumento diseñado mide la variable:

(x) Suficiente
() Medianamente suficiente
() Insuficiente

Observaciones:

Ninguna



RUTH NOEMI GARÓFALO
GARCIA

Ruth Noemi Garófalo Garcia



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
EDUCATIVA**

**INSTRUMENTO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO 1:
HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA INNOVACIÓN EDUCATIVA PARA
ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA**

AUTOR:
LIC. MAYRA LEMA

TUTORA:
LIC. MILDRED PÉREZ PÉREZ, PhD.

LA LIBERTAD, FEBRERO 2025

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO	
Nombres y Apellidos:	Patricio Medina Chicalza
Institución donde labora:	Posgrados UPSE
Título de pregrado:	Lic. En Ciencias de la Educación
Título de postgrado:	Doctor en Ciencias de la Educación
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	
Herramientas Digitales para la Innovación Educativa para Estudiantes de Básica Media	
OBJETIVOS	
Objetivo General - Proponer un conjunto de herramientas digitales que optimicen el aprendizaje Lengua y Literatura en estudiantes de básica media. Objetivos Específicos - Identificar las herramientas digitales más adecuadas para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de básica media, considerando su accesibilidad, funcionalidad y aplicabilidad pedagógica. - Analizar el impacto del uso de herramientas digitales en el desarrollo de competencias lingüísticas, la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de básica media en la asignatura de Lengua y Literatura. - Proponer estrategias didácticas que integren herramientas digitales de manera efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje, optimizando la práctica pedagógica de los docentes y la experiencia educativa de los estudiantes	
VARIABLES	
Variable independiente: Herramientas Digitales Variable dependiente: Innovación Educativa	
VARIABLES Y SUS INDICADORES	
Variable: Herramientas Digitales - Disponibilidad de dispositivos y conectividad a internet. - Facilidad de uso de las herramientas digitales. - Acceso equitativo a recursos tecnológicos. - Uso de plataformas y aplicaciones educativas. - Grado de participación de los estudiantes en actividades digitales. - Integración de herramientas digitales en la planificación docente. - Impacto de las herramientas digitales en la comprensión de contenidos. - Adaptabilidad de las tecnologías a diferentes estilos de aprendizaje. - Tiempo de respuesta y retroalimentación en entornos digitales. - Formación y actualización de los docentes en tecnología educativa. - Uso de herramientas digitales para la evaluación del aprendizaje.	

Variable: Innovación Educativa • Implementación de estrategias activas con apoyo digital. • Uso de enfoques personalizados en el aprendizaje. • Incorporación de gamificación y aprendizaje basado en proyectos. • Grado de interés y participación de los estudiantes en actividades digitales. • Percepción de los estudiantes sobre el impacto de la tecnología en su aprendizaje. • Cambio en la actitud de los docentes hacia el uso de tecnología en el aula. • Mejoras en el rendimiento académico a partir del uso de herramientas digitales. • Desarrollo de competencias digitales y pensamiento crítico. • Evaluación del aprendizaje en entornos digitales.	
ESCALA	Likert 1 Totalmente en desacuerdo 2 En desacuerdo 3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo 4 De acuerdo 5 Totalmente de acuerdo
CRITERIOS DE MEDICIÓN	Adecuado e Inadecuado

N°		Pertinencia						Coherencia		Redacción	
INDICADORES	ÍTEMES	Contenido teórico		Objetivos		Indicador		Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado
		Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado				
Disponibilidad de dispositivos y conectividad a internet.	1. ¿Tiene acceso a dispositivos tecnológicos (computadora, tablet o celular) para sus actividades académicas?	X		X		X		X		X	
Facilidad de uso de las herramientas digitales.	2. ¿Cuenta con una conexión a internet estable para el uso de herramientas digitales en su educación?	X		X		X		X		X	
Acceso equitativo a recursos tecnológicos.	3. ¿Los recursos digitales que utiliza son accesibles y fáciles de manejar?	X		X		X		X		X	
Uso de plataformas y aplicaciones educativas.	4. ¿Las plataformas digitales empleadas en su institución favorecen la interacción entre estudiantes y docentes?	X		X		X		X		X	
Grado de participación de los estudiantes en actividades digitales.	5. ¿Participa activamente en actividades académicas a través de herramientas digitales?	X		X		X		X		X	
Integración de herramientas digitales en la planificación docente.	6. ¿Los docentes integran herramientas digitales en la planificación de sus clases?	X		X		X		X		X	

Impacto de las herramientas digitales en la comprensión de contenidos.	7. ¿El uso de herramientas digitales facilita la comprensión de los contenidos académicos?	X		X		X		X		X	
Adaptabilidad de las tecnologías a diferentes estilos de aprendizaje.	8. ¿Las herramientas digitales utilizadas se adaptan a su estilo de aprendizaje?	X		X		X		X		X	
Tiempo de respuesta y retroalimentación en entornos digitales.	9. ¿Las plataformas educativas proporcionan retroalimentación inmediata sobre sus actividades académicas?	X		X		X		X		X	
Formación y actualización de los docentes en tecnología educativa.	10. ¿Los docentes han recibido formación en el uso de herramientas digitales para la enseñanza?	X		X		X		X		X	
Uso de herramientas digitales para la evaluación del aprendizaje.	11. ¿Se emplean herramientas digitales para la evaluación del aprendizaje en su institución?	X		X		X		X		X	
Implementación de estrategias activas con apoyo digital.	12. ¿Los docentes implementan estrategias de enseñanza activas apoyadas en tecnología digital?	X		X		X		X		X	

Uso de enfoques personalizados en el aprendizaje.	13. ¿Se aplican enfoques personalizados en el aprendizaje mediante herramientas digitales?	X		X		X		X		X	
Incorporación de gamificación y aprendizaje basado en proyectos.	14. ¿La gamificación y el aprendizaje basado en proyectos son utilizados en su proceso educativo?	X		X		X		X		X	
Grado de interés y participación de los estudiantes en actividades digitales.	15. ¿Las herramientas digitales aumentan su interés y participación en las clases?	X		X		X		X		X	
Percepción de los estudiantes sobre el impacto de la tecnología en su aprendizaje.	16. ¿Percibe que la tecnología tiene un impacto positivo en su aprendizaje?	X		X		X		X		X	
Cambio en la actitud de los docentes hacia el uso de tecnología en el aula.	17. ¿Los docentes muestran una actitud positiva hacia el uso de tecnología en el aula?	X		X		X		X		X	

Mejoras en el rendimiento académico a partir del uso de herramientas digitales.	18. ¿Considera que el uso de herramientas digitales ha mejorado su rendimiento académico?	X		X		X		X		X	
Desarrollo de competencias digitales y pensamiento crítico.	19. ¿Las herramientas digitales le han permitido desarrollar competencias digitales y pensamiento crítico?	X		X		X		X		X	
Evaluación del aprendizaje en entornos digitales.	20. ¿La evaluación del aprendizaje en entornos digitales es efectiva y equitativa?	X		X		X		X		X	

JUICIOS DEL EXPERTO

- **En líneas generales, considera que los indicadores de la variable están inmersos en su contenido teórico de forma:**

- ☐ Suficiente
- ☒ Medianamente suficiente
- ☐ Insuficiente

Observaciones:

Será importante considerar las dimensiones básicas de TIC en la Educación como : Pedagógica y la Administrativa; hay enfoque dirigido a la Tecnológica.

- **Considera que los ítems del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:**

- ☐ Suficiente
- ☒ Medianamente suficiente
- ☐ Insuficiente

Observaciones:

Lo escrito en observaciones 1

- **El instrumento diseñado mide la variable:**

- ☐ Suficiente
- ☒ Medianamente suficiente
- ☐ Insuficiente

Observaciones:

Lo escrito en observaciones 1



RICARDO PATRICIO
MEDINA CHICATEA

Patricio Medina