



UPSE

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
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

**RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE
LENGUA Y LITERATURA EN ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL ELEMENTAL**

AUTORA

MUÑOZ CHIPE BÁRBARA LORENA

**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**

TUTOR

Lic. Alejandro Bosquez Barcenés, PhD.

**Santa Elena, Ecuador
Año 2025**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
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.
COORDINADORA DEL PROGRAMA**

**Lic. Alejandro Bosquez Barcenas , PhD.
TUTOR**

**Lic. Marianela Silva Sánchez, PhD.
ESPECIALISTA 1**

**Ing. Samuel Bustos Gaibor, Mgtr.
ESPECIALISTA 2**

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



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
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 Muñoz Chipe Bárbara Lorena, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en educación mención en tecnología e innovación educativa.

Atentamente,

Lic. Alejandro Bosquez Barcenas, PhD.
C.I. 0201819570
TUTOR



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Muñoz Chipe Bárbara Lorena

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, Recursos Tecnológicos en el Aprendizaje Significativo de Lengua Y Literatura en Estudiantes del Subnivel Elemental, 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. Muñoz Chipe Bárbara Lorena
C.I. 0922993399
AUTORA



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

AUTORIZACIÓN

Yo, Muñoz Chipe Bárbara Lorena

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

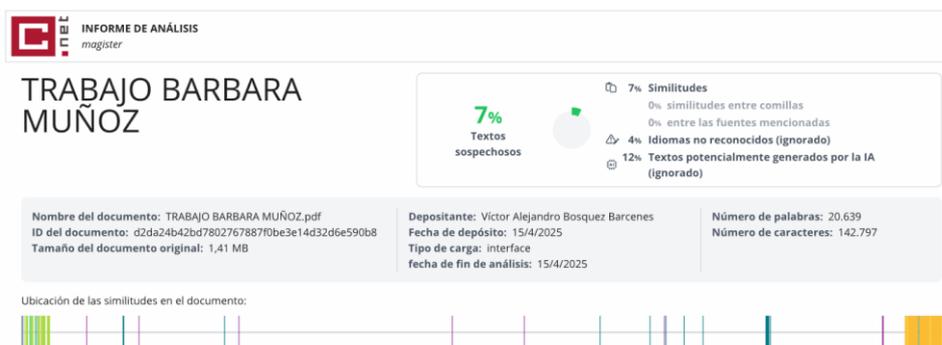
Lic. Muñoz Chipe Bárbara Lorena
C.I. 0922993399
AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
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 (Titulo del Trabajo), presentado por el estudiante, Muñoz Chipe Bárbara Lorena fue enviado al Sistema Antiplagio **COMPILATIO**, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **7%**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



Lic. Alejandro Bosquez Barcenes, PhD.
CI. 0201819570
TUTOR

AGRADECIMIENTO

Dedico este logro primero a Dios, que ha sido mi fortaleza en los momentos más desafiantes. A mi familia, pilar fundamental de este camino: a mi esposo, por su apoyo incondicional y sacrificios silenciosos que hicieron posible cada avance; a mi madre, por ser mi ejemplo de perseverancia y amor inquebrantable; y a mis hijos, razón de mi lucha, por su paciencia y comprensión durante los tiempos de ausencia. Un especial reconocimiento a mis docentes y asesores, por todo el conocimiento, la paciencia y guía que fueron brújula en mi formación académica. Este logro no es solo mío, sino de todos quienes, de una u otra forma, contribuyeron a que hoy vea este sueño sea una realidad.

Bárbara Lorena Muñoz Chipe

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado a mis hijos, que sepan que los quiero mucho y es por eso que trato de ser un buen ejemplo para sus vidas, dedico este trabajo también a mi esposo, compañero de vida que sin su apoyo tanto moral como económico no hubiera podido seguir, gracias a Dios por todas sus bendiciones.

Bárbara Lorena Muñoz Chipe

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 FIGURAS	XIII
RESUMEN	XIV
ABSTRACT	XV
INTRODUCCIÓN	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMÁTICA	3
JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	4
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	6
OBJETIVOS	6
OBJETIVO GENERAL	6
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	7
PLANTEAMIENTO HIPOTÉTICO	7
HIPÓTESIS GENERAL	7
HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	7
CAPITULO 1	8
MARCO TEÓRICO	8
1.1. ANTECEDENTES	8
1.2. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	9
1.3. BASES CONCEPTUALES Y TEÓRICAS	11
1.3.1. <i>Tecnología Educativa</i>	11
1.3.2. <i>Aprendizaje Significativo</i>	11
1.3.3. <i>Constructivismo</i>	12
1.3.4. <i>Conectivismo</i>	12

1.4. DIMENSIÓN COGNITIVA DEL APRENDIZAJE.....	12
1.5. DIMENSIÓN AFECTIVA Y MOTIVACIONAL.....	14
1.6. PRODUCCIÓN ESCRITA Y CREATIVIDAD.....	16
1.7. COMPRENSIÓN LECTORA E INTERPRETACIÓN	18
1.8. INTERACCIÓN EN EL ENTORNO DIGITAL	20
1.9. DESAFÍOS EN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA TECNOLOGÍA EN EL AULA.....	22
1.9.1. Falta de Capacitación Docente.....	23
1.9.2. Brecha Digital	23
1.9.3. Resistencia al Cambio	24
1.9.4. Manejo de la Tecnología en el Aula.....	24
1.9.5. Desarrollo de una Pedagogía Digital	24
1.9.6. Soluciones y Recomendaciones	25
1.10. ESTRATEGIAS PARA POTENCIAR EL USO DE TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN	25
1.10.1. Capacitación Docente en el Uso de Herramientas Digitales.....	26
1.10.2. Uso de Plataformas Digitales para Personalizar el Aprendizaje	26
1.10.3. Incorporación de la Gamificación	27
1.10.4. Implementación de Recursos Multimedia.....	27
1.10.5. Promoción de la Colaboración y el Aprendizaje Social	28
1.10.6. Evaluación del Impacto de la Tecnología en el Aprendizaje	28
CAPITULO 2	30
MARCO METODOLÓGICO	30
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	30
2.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	31
2.3. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	32
2.4. POBLACIÓN Y MUESTRA	33
2.4.1. Población.....	33
2.4.2. Muestra.....	34
2.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	36
2.6. RECOLECCIÓN DE DATOS.....	37
2.7. TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS.....	38
2.8. CONSIDERACIONES ÉTICAS.....	39
2.9. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	41
CAPÍTULO III	43

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	43
3.1. PROCEDIMIENTOS	43
3.2. ANÁLISIS DE RESULTADOS	45
3.2.1. Académicos.....	52
3.2.2. Motivacionales.....	52
3.2.3. <i>Discusión de los resultados obtenidos en la investigación</i>	52
3.3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	53
3.3.1. Conclusiones.....	53
3.3.2. Recomendaciones	54
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	56

Índice de tablas

Tabla 1 Población.....	34
Tabla 2 Muestra.....	36
Tabla 3 <i>Pre test</i>	43
Tabla 4 <i>Post test</i>	44

Índice de figuras

Figura 1 Frecuencia de Uso de Tecnología	46
Figura 2 Percepción sobre si la Tecnología Facilita el Aprendizaje	47
Figura 3 Acceso a Dispositivos Tecnológicos.....	48
Figura 4 Interés por el Uso de Tecnología en Clase.....	49
Figura 5 Nivel de Habilidad Tecnológica.....	50
Figura 6 Uso de Tecnología por Parte de los Profesores.....	51

RESUMEN

La incorporación de recursos tecnológicos en el ámbito educativo es fundamental para optimizar la educación y el aprendizaje. En la Escuela de Educación Básica Fiscomisional Santa María Eufrasia, los alumnos del nivel elemental experimentan dificultades en lengua y literatura debido a la falta de motivación, la desvinculación de experiencias anteriores y la falta de metodologías innovadoras. Pese a la existencia de herramientas tecnológicas, su utilización en el aula se encuentra restringida por la ausencia de formación docente y la resistencia al cambio. El problema se encuentra en que por lo general la tecnología se utiliza solo para divulgar información a secas, es decir, no se promueve el desarrollo de un razonamiento crítico. Entre los resultados más destacables se encuentra que innovar durante el proceso enseñanza aprendizaje mejora significativamente el entorno educativo. Esto se nota por el incremento de las competencias digitales de los estudiantes, conforme el docente integra más eficazmente una gran variedad de recursos tecnológicos, especialmente en la enseñanza de lengua y literatura.

Palabras Claves: *Tecnologías, alumnos, docentes, recursos, lengua*

Abstract

The incorporation of technological resources into the educational environment is essential to optimize education and learning. At the Santa María Eufrasia Fiscomisional Elementary School, elementary students experience difficulties in language and literature due to a lack of motivation, disconnection from previous experiences, and a lack of innovative methodologies. Despite the existence of technological tools, their use in the classroom is restricted by a lack of teacher training and resistance to change. The problem is that technology is generally used only to disseminate information; in other words, it does not promote the development of critical reasoning. Among the most notable results is that innovating during the teaching-learning process significantly improves the educational environment. This is evident in the increase in students' digital skills, as teachers more successfully integrate a wide variety of technological resources, especially in language and literature teaching.

Keywords: Technologies, students, teachers, resources, language

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la educación ha experimentado una transformación significativa con la llegada de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). La dificultad está en que muchas veces la tecnología nomás se usa para pasar información, pero no se trabaja bien el pensamiento crítico ni se ve cómo aplicar eso que se aprende a lo que se vive. Según lo que se pudo ver, hay una cosa buena cuando se usa bien la tecnología, porque cambia cómo se aprende en la escuela. Los estudiantes se interesan más, aprenden a usar mejor las cosas digitales y los profesores están usando más recursos distintos, lo cual ayuda harto en la clase de lengua y literatura.

Ahora, estos recursos tecnológicos no solo cambiaron cómo la gente se comunica o encuentra información, también sirvieron para mejorar lo que pasa en las clases. Tenerlos en el aula deja que se usen más materiales, se pueda interactuar más y que el profe enseñe de formas distintas, según cómo aprende cada estudiante. Por eso se tiene que mirar bien qué papel tiene la tecnología en que se entienda mejor la lengua y literatura. En la escuela Fiscomisional Santa María Eufrasia se ve que los estudiantes del subnivel elemental tienen hartos problemas en lengua y literatura. Lo que más se nota es que no tienen ganas, no les gusta leer ni escribir y tampoco ven para qué les sirve lo que aprenden. Eso hace que les cueste mucho mejorar en el lenguaje, y ven la materia como aburrida o sin sentido.

Según Ausubel (1968), uno aprende mejor cuando lo nuevo se junta con lo que ya sabía de antes. Así, lo nuevo tiene más sentido y no se olvida tan rápido. Entonces, si se usa bien la tecnología, los niños pueden entender mejor lo que leen, animarse a escribir, a participar más y hasta a pensar más. Cosas como videos, plataformas, juegos educativos, pizarras digitales, audiocuentos, etc., ayudan mucho, pero siempre que se usen bien y según lo que los chicos necesitan. Con todo esto, nace la idea de investigar cómo se está usando la tecnología en la materia de lengua y literatura con los más chiquitos, y qué tanto ayuda. Porque justo esa etapa es súper importante para que aprendan a leer, entender lo que leen y escribir. Si en esos años se hace algo bueno, eso queda para toda la vida en la escuela.

Se ha visto en la misma escuela Fiscomisional Santa María Eufrasia que los chicos de este subnivel no están muy animados con lengua y literatura. Se nota que no les gusta

mucho leer, no hablan casi en clase y escribir con sentido les cuesta hartísimo. Aunque sí se ha dicho que hay que usar más herramientas tecnológicas en clase, en esta escuela todavía no se usa mucho. Algunas veces se usa tecnología, pero sin tener una planificación bien clara. Muchas clases siguen siendo como antes, donde el profe habla y los estudiantes solo escuchan. Así es bien difícil que se interesen, que entiendan lo que se les enseña o que vean por qué es importante.

Un problema grande es que los profes no siempre están preparados para usar tecnología. Algunos no han recibido cursos, o no tienen con quién apoyarse para hacer cambios en sus clases. También puede que algunos no quieran cambiar, por miedo, por falta de tiempo o porque piensan que la tecnología distrae más que ayuda. Por eso esta investigación no quiere quedarse solo con ideas teóricas, sino también ayudar con soluciones reales que sirvan en el aula. La idea es que los chicos del subnivel elemental tengan clases más bonitas, más motivadoras, donde leer y escribir no sea aburrido, sino una forma de expresarse, imaginar y crecer.

Sin embargo, a pesar de que existen diversas herramientas tecnológicas disponibles, su uso en el aula sigue siendo limitado y, en algunos casos, poco eficiente. Esto puede estar relacionado con la falta de formación del personal docente, la resistencia al cambio metodológico, la escasa planificación pedagógica y la dificultad para integrar la tecnología de manera funcional. Muchas veces se cae en el error de usar la tecnología solo como un recurso visual, sin que exista un verdadero acompañamiento pedagógico que motive a los estudiantes o que propicie aprendizajes duraderos.

La dificultad está en que muchas veces la tecnología nomás se usa para pasar información, pero no se trabaja bien el pensamiento crítico ni se ve cómo aplicar eso que se aprende a lo que se vive. Según lo que se pudo ver, hay una cosa buena cuando se usa bien la tecnología, porque cambia cómo se aprende en la escuela. Los estudiantes se interesan más, aprenden a usar mejor las cosas digitales y los profesores están usando más recursos distintos, lo cual ayuda harto en la clase de lengua y literatura.

Un problema grande es que los profes no siempre están preparados para usar

tecnología. Algunos no han recibido cursos, o no tienen con quién apoyarse para hacer cambios en sus clases. También puede que algunos no quieran cambiar, por miedo, por falta de tiempo o porque piensan que la tecnología distrae más que ayuda. Por eso esta investigación no quiere quedarse solo con ideas teóricas, sino también ayudar con soluciones reales que sirvan en el aula. La idea es que los chicos del subnivel elemental tengan clases más bonitas, más motivadoras, donde leer y escribir no sea aburrido, sino una forma de expresarse, imaginar y crecer. Usar bien los recursos digitales en clase sirve para enseñar de forma distinta según lo que cada estudiante necesita. Además, cuando el profe sabe cómo usar la tecnología, las clases salen mejor, sobre todo en lengua y literatura, que a veces se hace pesada para los estudiantes.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMÁTICA

En el contexto educativo actual, lograr que los estudiantes desarrollen un aprendizaje significativo es uno de los mayores desafíos para los docentes, especialmente en áreas como lengua y literatura, que requieren comprensión profunda, pensamiento crítico y habilidades comunicativas. En el subnivel elemental, los niños están en una etapa clave de su formación, ya que comienzan a desarrollar las bases de la lectura, la escritura y la expresión oral. Por eso, si no se consolidan bien estos aprendizajes desde los primeros años, es muy probable que más adelante enfrenten dificultades académicas.

La problemática que se detecta es en la Escuela de Educación Básica Fiscomisional Santa María Eufrasia, donde la enseñanza en el área de lengua y literatura es deficiente por parte de los estudiantes. Esto es observable por el poco interés que estos demuestran durante las sesiones de trabajo con la docente, donde es poca la participación del alumnado en cualquiera de las actividades propuestas. Aunque los docentes realizan esfuerzos constantes, los resultados no siempre son los esperados, lo cual podría estar relacionado con el uso limitado de estrategias metodológicas que respondan a las necesidades actuales del entorno educativo y de los estudiantes.

A pesar que últimamente se ha tratado de meter más tecnología en las clases, en esta escuela todavía se ve que no se usa mucho. Y en algunos casos, cuando sí se usa, no está bien planificado, o sea, no hay una guía clara de cómo usarla con sentido en lo que se

enseña. Las clases siguen siendo como antes, el profe habla y los estudiantes nomás escuchan. Eso hace que los chicos se aburran, no entiendan bien por qué estudian eso, ni cómo eso les sirve en su vida.

Uno de los problemas grandes para usar bien la tecnología en las aulas es que los profesores no están bien preparados. Muchos no han tenido cursos donde se les enseñe cómo usar esas herramientas de forma educativa, o tampoco tienen alguien que les ayude a probar cosas nuevas en sus clases. Encima, hay profes que tienen miedo de cambiar su forma de enseñar, tal vez porque no tienen tiempo, o piensan que la tecnología solo distrae a los estudiantes y no ayuda tanto.

Además, aunque la institución cuenta con ciertos equipos y conectividad básica, no siempre hay una política clara sobre cómo integrar estas herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En algunos casos, la tecnología se usa únicamente como un medio de exposición de contenidos, pero no se aprovecha para desarrollar habilidades, promover la participación activa de los estudiantes ni para conectar el aprendizaje con su contexto y sus experiencias.

Este panorama plantea una preocupación real: si no se mejora la manera en que se utiliza la tecnología en el área de lengua y literatura, se corre el riesgo de seguir reproduciendo prácticas educativas poco efectivas. Por eso, es urgente investigar cómo se está dando el uso de los recursos tecnológicos en este nivel educativo, qué efectos tiene en el aprendizaje de los estudiantes, y de qué manera se pueden optimizar estas herramientas para lograr aprendizajes más significativos. Por lo tanto, es necesario investigar cómo los recursos tecnológicos pueden influir en el aprendizaje de Lengua y Literatura en este nivel educativo. Así, se podrían proponer estrategias reales, útiles y aplicables que ayuden tanto a estudiantes como a docentes a aprovechar mejor la tecnología en sus clases.

JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Esta investigación se plantea como un aporte para comprender mejor cómo la tecnología puede ser utilizada de forma efectiva en la enseñanza de lengua y literatura,

especialmente en los primeros años de la educación básica. Aunque ya existen estudios que reconocen la importancia del uso de recursos digitales en la educación (Sadhu & Bhatt, 2024; Arief et al., 2022), todavía hay mucho por descubrir cuando se trata de contextos específicos como el de la Escuela de Educación Básica Fiscomisional Santa María Eufrasia. Cada institución tiene su propia realidad, y por eso es importante mirar de cerca cómo se dan las cosas en cada una.

En el plano teórico, esta investigación se respalda en la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1968), quien plantea que para que los estudiantes realmente aprendan, es necesario que logren conectar la información nueva con sus conocimientos previos. Bajo este enfoque, los recursos tecnológicos podrían convertirse en un medio poderoso para lograr esa conexión, siempre que se usen con una intención pedagógica clara.

Además, en estudios recientes se ha señalado que la integración de herramientas tecnológicas en las aulas puede favorecer el desarrollo de competencias comunicativas, la comprensión lectora y la expresión escrita, elementos fundamentales en el área de lengua y literatura (Tobias & Fletcher, 2020). Sin embargo, también se advierte que su impacto depende en gran medida del contexto, de la preparación del docente y del uso que se le dé a dichos recursos.

Por eso, esta investigación también busca llenar un vacío en la literatura, al generar información útil sobre cómo se da este fenómeno en una institución concreta. Las conclusiones que se obtengan podrían servir de base para futuras investigaciones o propuestas educativas, tanto a nivel institucional como regional.

JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

Desde una mirada práctica, este estudio quiere brindar estrategias que sirvan para mejorar el uso de los recursos tecnológicos en el aula. Se espera que estas estrategias beneficien tanto a docentes como a estudiantes. Para los niños, el uso de tecnología puede hacer que el aprendizaje sea más interesante y adaptado a sus necesidades, ayudándoles a estar más motivados, a participar más en clase y a desarrollar habilidades como el

pensamiento crítico, la comprensión, y la creatividad. Y para los maestros, estas herramientas pueden abrir nuevas formas de enseñar, hacer más dinámicas sus clases y también facilitar la evaluación de los avances de sus estudiantes (Sadhu & Bhatt, 2024; Arief et al., 2022).

La presente investigación también puede ser útil para las autoridades educativas de la institución, ya que les brindará una visión más clara de las fortalezas y debilidades que existen en el uso de la tecnología como apoyo al aprendizaje de lengua y literatura. Esto permitirá tomar decisiones más acertadas en cuanto a capacitación docente, adquisición de recursos o implementación de nuevas estrategias pedagógicas.

Además, este estudio puede ayudar a cambiar ciertas percepciones negativas que aún se tienen sobre el uso de tecnología en el aula, mostrando que, si se la usa bien, no reemplaza al docente, sino que lo acompaña y potencia su labor. En este sentido, también se espera fomentar una cultura de innovación en el ámbito educativo, donde se valoren tanto las herramientas tradicionales como las modernas, y se las utilice de manera complementaria.

Dicho de otra manera, lo que se quiere con esta investigación no es solo generar ideas teóricas, sino también encontrar soluciones que sí funcionen en la realidad del aula. La idea es que los estudiantes del subnivel elemental puedan tener experiencias de aprendizaje que sean más motivadoras, más interesantes, donde la lengua y literatura no se vea como materias complicadas o aburridas, sino como espacios donde puedan imaginar, expresarse, comunicarse y aprender de forma más libre.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influye el uso de recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de lengua y literatura en estudiantes del subnivel elemental de la Escuela de Educación Básica Fiscomisional Santa María Eufrasia?

OBJETIVOS

Objetivo general

Analizar de qué manera el uso de recursos tecnológicos influye en el aprendizaje significativo de Lengua y Literatura en los estudiantes del subnivel elemental de la Escuela de Educación Básica Fiscomisional Santa María Eufrasia.

Objetivos específicos

Diagnosticar el nivel de conocimiento y uso pedagógico de los recursos tecnológicos por parte de los docentes del subnivel elemental en el área de lengua y literatura.

Identificar los recursos tecnológicos más utilizados y los que tienen mayor potencial para fomentar el aprendizaje significativo en esta área.

Evaluar la percepción que tienen los docentes sobre el impacto de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Diseñar estrategias pedagógicas que optimicen el uso de herramientas digitales para fortalecer las habilidades de lectura, escritura y comprensión en los estudiantes.

Analizar los cambios observables en el aprendizaje de los estudiantes tras la implementación de estrategias tecnológicas dentro del aula.

PLANTEAMIENTO HIPOTÉTICO

HIPÓTESIS GENERAL

El uso adecuado y planificado de recursos tecnológicos en el aula mejora el aprendizaje significativo en lengua y literatura en los estudiantes del subnivel elemental, fortaleciendo su comprensión, motivación y participación activa.

Hipótesis específicas

El uso de herramientas tecnológicas en el aula incrementa la motivación de los estudiantes hacia las actividades de lectura y escritura.

El uso de recursos digitales en clase, permite que el aprendizaje sea más personalizado, y que se ajuste a lo que cada estudiante necesita.

Si los docentes están capacitados para manejar bien las tecnologías, el proceso de enseñanza mejora bastante, sobre todo en la materia de lengua y literatura.

CAPITULO 1

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

La base teórica de esta investigación se sustenta en diversas corrientes pedagógicas, teorías del aprendizaje y estudios empíricos que respaldan el uso de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han revolucionado los métodos tradicionales de enseñanza, transformando el rol del docente y potenciando la participación activa del estudiante. Este fenómeno ha sido especialmente relevante en áreas como Lengua y Literatura, donde el acceso a contenidos multimedia, plataformas digitales y aplicaciones educativas ha favorecido el desarrollo de competencias lingüísticas en niveles educativos básicos.

David Ausubel, que fue uno de los que habló mucho sobre el aprendizaje significativo, decía que uno entiende mejor la nueva información cuando esa se conecta con lo que ya sabía antes. En ese sentido, la tecnología no solo ayuda porque es llamativa o moderna, sino también porque permite que se enseñe de una forma que se adapte mejor a cómo aprende cada estudiante. Esto tiene relación directa con lo que se llama "nivel de comprensión lectora", donde se ve que los recursos interactivos pueden hacer más fácil el análisis de textos y aprender nuevas palabras.

También, el constructivismo, con ideas de Piaget y Vygotsky, resalta que el estudiante no es alguien pasivo, sino que construye su propio conocimiento. Piaget decía que se aprende al interactuar con el entorno y resolver cosas que no se entienden de inmediato, mientras que Vygotsky hablaba de la "zona de desarrollo próximo", que es cuando el estudiante puede aprender más si tiene ayuda. En esa lógica, usar la tecnología como ayuda para el aprendizaje, como los blogs o procesadores de texto donde los chicos escriben en grupo, ayuda a trabajar en equipo y a mejorar cómo escriben.

El enfoque multimodal de aprendizaje también ha ganado relevancia, al demostrar que la combinación de texto, audio, imagen y video estimula diversos canales sensoriales,

facilitando la retención de información y el desarrollo de habilidades críticas. La integración de herramientas como audiolibros, infografías animadas o aplicaciones con retroalimentación inmediata incrementa el compromiso del estudiante, impactando positivamente en su motivación y comprensión, tal como se refleja en los indicadores de la dimensión motivacional y del entorno digital de aprendizaje.

Por otro lado, la teoría del conectivismo de George Siemens (2005) dice que el aprendizaje pasa en entornos digitales que están conectados entre sí, y que es más importante saber cómo buscar la información que tener todo memorizado. Esto es muy importante hoy en día, donde la tecnología está presente en casi todo. Los estudiantes del subnivel elemental ya empiezan a usar estas tecnologías, y eso va a influir en cómo van aprendiendo durante todo su tiempo en la escuela.

1.2. Antecedentes Investigativos

Varios estudios han mostrado que las tecnologías educativas tienen un efecto positivo en cómo aprenden los estudiantes Lengua y Literatura. Por ejemplo, Mayer (2020) comenta que cuando se usan espacios digitales con imágenes, textos y sonidos juntos, es más fácil que los estudiantes entiendan mejor lo que están viendo. En América Latina, García y López (2020) explican que usar plataformas digitales en grupo ayuda a que los alumnos piensen más críticamente y escriban más, sobre todo en los primeros años de escuela.

En Ecuador también se han hecho investigaciones sobre esto. Una de ellas, la de Martínez y Rojas (2023), encontró que cuando se usan juegos digitales en las clases de primaria, los niños recuerdan los contenidos hasta un 20% más. Aun así, también se han encontrado problemas grandes como que muchas escuelas no tienen buena conexión a internet, no hay suficientes computadoras o tabletas, y además los maestros no siempre están bien capacitados para usar estas herramientas digitales, lo cual hace difícil que se puedan aplicar bien en las clases. La UNESCO (2022) advierte que la brecha digital en contextos vulnerables sigue siendo una problemática urgente, particularmente en zonas rurales y periurbanas. Esta situación afecta la equidad del sistema educativo y pone en riesgo los logros de aprendizaje, especialmente en habilidades fundamentales como la lectura y la escritura.

En los últimos años, la tecnología ha influido directamente en cómo se enseña y cómo se aprende, y esto ha cambiado mucho el ambiente en las escuelas. Muchos estudios han intentado ver qué tanto ayudan o no los recursos tecnológicos al aprendizaje, especialmente en Lengua y Literatura, donde usualmente se usan métodos más clásicos. Estos estudios sirven para entender tanto lo bueno como lo complicado que puede ser usar la tecnología en escuelas reales.

Por ejemplo, en una investigación realizada por González y Rivera (2020) se concluyó que el uso de plataformas digitales interactivas permite una mejora sustancial en la comprensión lectora, debido a que los estudiantes pueden acceder a contenidos adaptados a su ritmo y estilo de aprendizaje. En esta misma línea, Rodríguez y Martínez (2021) desarrollaron un estudio en el que se evidenció que la inclusión de herramientas como los audiolibros, videos educativos y simuladores de lectura no solo incrementó la motivación, sino que también fortaleció las habilidades de escritura en estudiantes de educación básica.

Uno de los estudios más llamativos fue el que hicieron Hernández y Cruz (2019) en una escuela de Colombia, en un área urbana. Ellos usaron tabletas y pizarras digitales y vieron que el rendimiento de los estudiantes mejoró un 17% en las materias relacionadas con el lenguaje. Según ellos, esto se debe a que la tecnología hace que las clases sean más variadas, más participativas, y que se pueda acceder más fácilmente a la información, incluso para los que tienen más dificultades.

Aunque se ha avanzado bastante, todavía existen obstáculos que no se pueden ignorar. La UNESCO (2022) dice que uno de los problemas más grandes es la diferencia entre quienes tienen acceso a tecnología y quienes no, sobre todo en zonas rurales. En esos lugares, el internet y los dispositivos son escasos. Además, muchos docentes no saben cómo usar la tecnología con fines educativos, lo que complica aún más que se aproveche de verdad en el aula.

En Ecuador, investigaciones como la de Jiménez y Torres (2022) resaltan que el uso de recursos tecnológicos en Lengua y Literatura aún se encuentra en una etapa de

adaptación. Los docentes entrevistados en su estudio mencionaron que, aunque reconocen el valor educativo de la tecnología, muchos de ellos no cuentan con formación especializada para aplicarla de manera efectiva. Además, el estudio revela que los estudiantes muestran una mejor actitud hacia el aprendizaje cuando se utilizan recursos visuales e interactivos, sobre todo en temas como análisis de textos, comprensión lectora y redacción de ideas.

Por otra parte, hay estudios más nuevos, como el de Cedeño y Mera (2023), que hablan sobre cómo el uso de juegos educativos, o gamificación, ha tenido buenos resultados cuando se trata de aprender nuevas palabras, mejorar la lectura crítica y escribir mejor. Este estudio se enfocó en estudiantes de segundo y tercer año de básica. Los autores recomiendan que estas estrategias se usen poco a poco, considerando el entorno social de los alumnos y dándoles apoyo constante a los maestros para que puedan aplicarlas bien.

En conjunto, todos estos estudios confirman que es clave entender bien, desde el contexto real de cada escuela, cómo los recursos tecnológicos influyen en el aprendizaje de Lengua y Literatura. También dejan claro que, para que de verdad funcionen, no basta con tener computadoras; se necesita también que los docentes estén preparados, que se adapten los contenidos y que haya un seguimiento educativo constante.

1.3. Bases Conceptuales y Teóricas

1.3.1. Tecnología Educativa

La tecnología educativa se refiere al uso sistemático de herramientas, dispositivos, aplicaciones y metodologías digitales para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Según Cabero (2020), su función no se limita a la transmisión de información, sino que implica también la creación de entornos de aprendizaje significativos, donde se promueve la autonomía del estudiante, el pensamiento crítico y la interacción con múltiples fuentes de conocimiento.

1.3.2. Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo de Ausubel (2002) implica una conexión no arbitraria entre lo nuevo y lo previamente conocido. La inclusión de TIC en el aula apoya este

proceso al permitir que los estudiantes exploren conceptos lingüísticos mediante recursos visuales, auditivos y cinestésicos, fomentando una comprensión más profunda y duradera.

1.3.3. Constructivismo

Desde la mirada de Piaget (2015), el estudiante construye activamente su conocimiento a partir de experiencias concretas y significativas. Vygotsky (2018) agrega el valor del contexto social y el lenguaje como herramientas cognitivas esenciales. Las TIC, al permitir la interacción en línea, el trabajo colaborativo y el acceso a simuladores o entornos virtuales, se alinean perfectamente con estos postulados.

1.3.4. Conectivismo

George Siemens (2005) argumenta que el aprendizaje actual se da en redes y espacios digitales. Esta visión cobra importancia al considerar que los estudiantes del subnivel elemental ya interactúan con tecnologías desde edades tempranas, y deben desarrollar no solo habilidades técnicas, sino también capacidades cognitivas para filtrar, evaluar y construir conocimiento con base en la información digital.

1.4. Dimensión Cognitiva del Aprendizaje

Esta dimensión se refiere a las habilidades mentales involucradas en la adquisición del conocimiento. En el contexto de Lengua y Literatura, abarca la comprensión lectora, la interpretación de textos y la capacidad de análisis. El uso de recursos tecnológicos favorece estos procesos, ya que proporciona medios visuales y auditivos que enriquecen la lectura y fomentan la reflexión. Además, los recursos digitales pueden adaptarse a distintos niveles de dificultad, lo cual es clave para atender la diversidad del aula.

Con relación a la parte cognitiva del aprendizaje, este constituye una base fundamental para el desarrollo educativo del estudiante, porque se relaciona con los procesos mentales de manera directa, es decir, procesos de adquisición, organización y aplicación de lo aprendido en el aula. En el contexto de la enseñanza de Lengua y Literatura, esta dimensión adquiere una relevancia especial porque involucra habilidades esenciales como la comprensión lectora, la interpretación de textos, el análisis crítico y la reflexión sobre el lenguaje.

Desde este punto de vista, aprender no es solo memorizar, sino más bien organizar bien la información en la cabeza, conectar lo nuevo con lo que uno ya sabía, y poder pensar de forma lógica. De esta manera, la utilización de la tecnología sirve de mucho, puesto que ayuda a enseñar aquellos temas que son más difíciles, pero de maneras diferentes: utilizar imágenes, sonidos u objetos de la vida cotidiana que puedan manipularse a través de la pantalla. Eso hace que los estudiantes aprendan mejor, sobre todo cuando en el aula hay muchos estilos de aprendizaje diferentes.

La evolución de la tecnología ha permitido facilitar el desarrollo de una amplia variedad de plataformas digitales donde se estimula la interactividad con el usuario; esto beneficia a los estudiantes porque llama su atención y promueve la elaboración de una lectura interactiva, la utilización de un análisis y resolución de problemas en diferentes contextos. Dichas herramientas dan apertura para una mejor adaptación del nivel de dificultad de acuerdo a las capacidades del estudiante, lo cual es favorable para una enseñanza hasta cierto punto personalizada e inclusiva. Actualmente, se pueden encontrar aplicaciones que ayudan a detectar ideas principales dentro del texto, generan cuestionarios de manera automatizada, incluso es posible subrayar digitalmente. Estas características facilitan la labor de los estudiantes porque los ayuda a comprender los textos en menos tiempo, dado que algunas de estas aplicaciones relacionan el entorno y así se estimulan las habilidades orientadas al pensamiento crítico.

También, la utilización de entornos digitales favorece significativamente el desarrollo de un aprendizaje más autónomo, debido que los estudiantes acceden a una mayor cantidad de materiales a cualquier hora del día permitiéndoles explorar la información, pero a ritmo propio. Así se estimula la autorregulación durante el aprendizaje, dado que se incrementa la utilización inconsciente de la metacognición, es decir, desarrollar sin darse cuenta la capacidad de reflexionar acerca de su propia manera de aprender, logrando identificar los errores cometidos y ajustar así las estrategias que utilicen para estudiar. Esta habilidad desarrollada se traduce en resultados académicos más altos y no solo como un golpe de suerte.

Autores como Mayer (2020) han demostrado que el aprendizaje es más efectivo

cuando se utilizan recursos multimedia coherentes con el objetivo educativo. Su teoría del aprendizaje multimedia señala que las personas aprenden mejor a través de la combinación de palabras e imágenes que cuando se usa únicamente texto. Así, el diseño instruccional apoyado en tecnología puede potenciar el procesamiento de la información, facilitando el almacenamiento y la recuperación del conocimiento.

Otro aspecto también igual de importante es el desarrollo de la parte analítica, sobre todo en Lengua y Literatura, eso significa que el estudiante debe lograr la interpretación de los diferentes tipos de textos, poder hallar aquellos recursos que utiliza el lenguaje para poder entender las intenciones del autor al redactar un texto. Las tecnologías como los analizadores gramaticales, diccionarios en línea o simuladores de lectura crítica ayudan a que los chicos puedan trabajar con los textos de forma más activa, haciendo preguntas sobre lo que leen y evaluando el contenido.

Dicho de otra forma, cuando se usa bien la tecnología en el aula, se puede fortalecer mucho la parte cognitiva del aprendizaje. Porque no solo se presentan los contenidos de maneras distintas, sino que también se logra que el aprendizaje sea más variado, adaptable y pensado según lo que necesita cada estudiante. Usar tecnología en este aspecto ayuda a que los alumnos no solo aprendan más cosas, sino que las aprendan de mejor manera, desarrollando habilidades que les van a servir para siempre en su vida escolar.

1.5. Dimensión Afectiva y Motivacional

La dimensión afectiva y motivacional del aprendizaje se refiere a los sentimientos, emociones, intereses y actitudes que los estudiantes desarrollan durante el proceso educativo. En el caso de la asignatura de Lengua y Literatura, esta dimensión es crucial, ya que la disposición emocional hacia la lectura y la escritura influye significativamente en la manera en que los estudiantes se relacionan con los textos, expresan sus ideas y participan en las actividades académicas.

Esta dimensión incluye componentes como la motivación intrínseca, el entusiasmo por aprender, la autoestima académica, la confianza en las propias capacidades y la

percepción del valor del aprendizaje. En contextos escolares donde la Lengua y Literatura a menudo es percibida como una materia difícil o poco atractiva, el uso de recursos tecnológicos puede desempeñar un papel clave para transformar esa percepción y generar un ambiente más estimulante.

Cuando se usa la tecnología educativa incluyendo cosas divertidas, con imágenes o actividades que los estudiantes puedan hacer, se puede armar clases más animadas y adaptadas a ellos. Hay aplicaciones que permiten jugar mientras se aprende, otras que hacen leer de forma diferente o recursos multimedia como videos o audios que hacen más entretenido el aprendizaje. Todo esto hace que los estudiantes se interesen más y que el aprender no se vea como una carga, sino como algo que también puede disfrutarse.

Según lo que dicen Ryan y Deci (2020), los estudiantes se motivan más cuando sienten tres cosas: que pueden tomar decisiones por sí mismos (autonomía), que son capaces de lograr cosas (competencia), y que forman parte de un grupo (pertenencia). Las herramientas digitales pueden ayudar en esas tres partes, porque el estudiante puede decidir su ritmo, recibe respuestas inmediatas que le hacen ver sus logros, y además puede participar en espacios donde comparte ideas con los demás. Esto ayuda a que le cojan más cariño a la materia y se conecten mejor con lo que aprenden.

También hay que tener en cuenta que la parte emocional del aprendizaje se relaciona mucho con la autoestima. Cuando un estudiante entiende un texto difícil, logra hacer una historia digital o recibe una felicitación, aunque sea en línea, se siente que vale, que puede. Eso le da confianza y le quita el miedo a equivocarse, que muchas veces es lo que frena a los niños. Y cuando se usa tecnología, muchos chicos que no se animan a hablar en voz alta, pueden participar escribiendo o creando sin ese miedo.

En la práctica, existen plataformas que permiten a los docentes implementar estrategias motivacionales como recompensas virtuales, insignias, niveles de progreso y tableros colaborativos. Estas estrategias no solo promueven la competencia sana entre compañeros, sino que también refuerzan el esfuerzo constante y el compromiso con el aprendizaje. Es importante, sin embargo, que estas estrategias se utilicen de manera

inclusiva y equitativa, para evitar que la motivación extrínseca reemplace el interés genuino por aprender.

Un punto muy importante dentro de lo afectivo en el aprendizaje es cómo el estudiante se conecta emocionalmente con lo que está estudiando. Por ejemplo, cuando se leen textos literarios, los estudiantes pueden pensar en sentimientos, darse cuenta de lo que sienten los personajes, pensar en cosas humanas y también relacionarlo con lo que les ha pasado a ellos. Ahí la tecnología puede ayudar mucho, porque se pueden usar imágenes, hacer debates por internet, grabar dramatizaciones y otras actividades que hacen que el texto se entienda mejor, de forma más profunda y también más emocional.

Además, la tecnología juega un papel importante para que los estudiantes se motiven más. Plataformas con juegos, actividades que son interactivas o premios digitales hacen que los estudiantes tengan más ganas de leer y de escribir. Cuando ellos ven que aprender puede ser divertido y también un reto, su actitud hacia la materia mejora bastante. Esta parte afecta directamente en que los estudiantes quieran seguir en la escuela y también ayuda a que se sientan más seguros de lo que pueden lograr.

1.6. Producción Escrita y Creatividad

La producción escrita constituye uno de los pilares fundamentales en la enseñanza de la Lengua y Literatura, ya que permite a los estudiantes desarrollar su capacidad de expresión, organización del pensamiento y dominio del lenguaje escrito. Esta habilidad no solo es crucial para el rendimiento académico, sino que también forma parte esencial de la comunicación en la vida cotidiana. Cuando se integra la tecnología en este proceso, se abre un abanico de posibilidades para enriquecer la escritura y estimular la creatividad en el aula.

En el contexto educativo contemporáneo, la creatividad se entiende como la habilidad de generar ideas originales, proponer soluciones innovadoras y expresar pensamientos propios de manera única. La escritura creativa, por tanto, no se limita a seguir estructuras gramaticales o géneros literarios, sino que busca impulsar la imaginación y el pensamiento crítico de los estudiantes. En este sentido, los recursos digitales se

convierten en aliados estratégicos, ya que ofrecen entornos dinámicos y flexibles para escribir, editar, publicar y compartir contenido.

Entre las herramientas más usadas por los estudiantes están los procesadores de texto que dejan escribir y editar de manera sencilla, las apps para escribir entre varios compañeros, los blogs que se hacen en la escuela, y también las plataformas donde se pueden crear historietas, cuentos o libros digitales. Todo esto hace que los chicos se animen más a escribir, porque pueden poner imágenes, sonidos o efectos, y eso hace que la escritura no se sienta tan rígida ni aburrida. Así, aparte de mejorar su redacción, también prueban distintas formas de contar ideas y de expresarse.

También, cuando se usa escritura colaborativa en línea, se logra que varios estudiantes puedan trabajar en el mismo texto al mismo tiempo. Esto ayuda a que aprendan a escuchar a los demás, a ponerse en el lugar del otro y a respetar ideas diferentes. Ese tipo de trabajo en grupo también hace que los chicos aprendan de sus compañeros y que sean más críticos y abiertos con lo que escriben. Se pueden usar rúbricas digitales o herramientas que den comentarios inmediatos para que el estudiante vea en qué se equivocó y cómo mejorar su texto.

Además, hay actividades de escritura creativa que se vuelven más ricas cuando se usan generadores de ideas, mapas mentales hechos en la computadora, bancos de imágenes libres o simuladores de diálogos. Todos esos recursos ayudan a que los estudiantes piensen de forma más creativa y no se queden bloqueados frente a la hoja en blanco. Al juntar tecnología con juego y escritura, se puede hacer que aprender a escribir sea algo más interesante y no solo una obligación.

Desde lo pedagógico, no se trata solo de que los chicos escriban sin errores, sino que sepan comunicar una idea clara, para quién la escriben y en qué situación. La tecnología ayuda a crear esos contextos: se puede pedir que hagan correos inventados, reseñas para una app de lectura, guiones para videos o hasta podcasts escolares. Todo eso hace que la escritura tenga más sentido y se vea para qué sirve de verdad.

Varios estudios, como el de Salinas Ibáñez y Valverde (2022), han demostrado que el uso de entornos digitales en la producción escrita incrementa la participación, mejora el vocabulario, y permite una mayor reflexión sobre el proceso de escritura. Estos espacios brindan la posibilidad de volver sobre el texto, corregir, editar, y revisar, lo cual fomenta una actitud más responsable y autónoma frente a la producción textual.

También es importante pensar en que cuando los estudiantes publican sus textos en internet, saben que alguien más los va a leer. Puede ser un compañero, el profe o hasta su familia. Eso los motiva a esforzarse más, porque sienten que sus ideas sí valen la pena. Esa visibilidad mejora su autoestima y los hace sentir que su voz es importante.

Cuando los estudiantes usan tecnología para escribir, ya sea en cuentos, historias animadas o textos normales, no solo mejoran su forma de escribir, sino también su creatividad. Hay apps que dejan hacer todo eso y permiten que los chicos expresen lo que sienten, lo que piensan y se sientan más seguros de hacerlo. Así, la escritura se vuelve más libre y más personal para cada uno.

1.7. Comprensión Lectora e Interpretación

La comprensión lectora es uno de los pilares esenciales en el desarrollo del pensamiento crítico y la adquisición de conocimiento. En el ámbito de Lengua y Literatura en el subnivel elemental, esta habilidad se refiere no solo a la capacidad de decodificar palabras y frases, sino también a entender el contenido, inferir significados, interpretar intenciones y reflexionar sobre los textos leídos. La incorporación de recursos tecnológicos en el proceso de lectura representa una oportunidad poderosa para potenciar estas competencias de manera significativa, dinámica y accesible para todos los estudiantes.

La lectura tradicional, aunque fundamental, puede resultar limitada si no se complementa con estrategias visuales y auditivas que favorezcan diferentes estilos de aprendizaje. Es aquí donde las herramientas digitales adquieren relevancia: aplicaciones móviles de lectura guiada, audiolibros interactivos, plataformas adaptativas y recursos multimedia permiten que los niños se acerquen al texto desde múltiples canales, aumentando su motivación y nivel de comprensión. Según estudios recientes, como el de

García y Núñez (2023), los estudiantes que utilizan recursos tecnológicos muestran una mayor disposición a leer, lo que a su vez se traduce en una comprensión más profunda y significativa.

Los audiolibros, por ejemplo, facilitan el acceso al contenido a estudiantes con dificultades visuales o con un nivel bajo de decodificación. Al escuchar el texto y seguir la lectura simultáneamente, se refuerzan tanto la pronunciación como la comprensión global. Hay aplicaciones que traen preguntas para responder mientras se lee, animaciones que explican cosas y también dan respuestas al momento. Todo eso sirve para que los chicos entiendan mejor los temas, aprendan nuevas palabras y no se queden solo con lo que dice el texto, sino que piensen más allá. Con esas herramientas, leer ya no es solo mirar letras, sino que se vuelve algo más activo, donde uno va descubriendo cosas y entendiendo mejor.

También se puede mejorar cómo se interpreta lo que se lee usando simuladores o espacios virtuales que recrean lo que pasa en un cuento o historia. Eso ayuda mucho, porque los niños pueden ver mejor quiénes son los personajes, qué pasa, cuándo, dónde, y por qué. Por ejemplo, hay páginas como StoryJumper o Book Creator que dejan que los estudiantes inventen sus propios finales o hagan su propia versión de la historia. Eso no solo mejora la forma en que entienden, sino que también los anima a escribir más.

Desde lo educativo, es muy importante que leer no sea algo aburrido ni solitario. Lo mejor es cuando se convierte en algo para compartir con otros, para pensar juntos, para conversar. Hay plataformas que permiten eso: los chicos pueden decir lo que piensan, responder preguntas abiertas, crear grupos de lectura y comentar entre todos. Todo eso ayuda a que aprendan a escuchar a los demás, a pensar mejor lo que dicen y a respetar otras ideas.

Además, la tecnología permite adaptar el contenido textual al nivel de cada estudiante, aplicando el principio de accesibilidad y equidad del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Esto se puede lograr mediante aplicaciones que ajustan la dificultad del texto, ofrecen traducción de palabras complejas, o incluyen ayudas visuales y auditivas. Así, se garantiza que todos los estudiantes, independientemente de su ritmo o estilo de

aprendizaje, puedan desarrollar su capacidad lectora y llegar a niveles más altos de análisis e interpretación.

El uso pedagógico de recursos como plataformas de lectura gamificadas —que otorgan recompensas por los avances, como badges o estrellas—, también incrementa el compromiso y el disfrute por la lectura. Esto genera una relación positiva entre el estudiante y el texto, eliminando en muchos casos el rechazo inicial que algunos niños pueden tener hacia la lectura. De esta manera, la comprensión lectora deja de ser un ejercicio aislado y se convierte en una experiencia motivadora y formativa.

En pocas palabras, la tecnología no viene a reemplazar la lectura, sino a hacerla más completa. Hay muchas herramientas que ayudan a entender mejor, pensar más, disfrutar más lo que se lee. Si se usan en Lengua y Literatura, los estudiantes no solo se acostumbran a leer más, sino que también aprenden a mirar el mundo desde las palabras, con más pensamiento y creatividad. Las apps de lectura guiada, los audiolibros, y ejercicios donde uno va respondiendo, ayudan a que aprendan a comparar, a pensar y a analizar mejor lo que leen. Y como se puede adaptar lo que ven según cómo aprende cada uno, se hace más fácil que cada estudiante avance a su ritmo.

1.8. Interacción en el Entorno Digital

La interacción en el entorno digital representa una de las transformaciones más significativas en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la actualidad. En el contexto de Lengua y Literatura en el subnivel elemental, esta interacción va más allá del uso instrumental de la tecnología; implica un cambio profundo en la manera en que los estudiantes acceden al conocimiento, lo procesan, lo comunican y lo comparten. Esta dimensión considera tanto el acceso a plataformas tecnológicas como la capacidad de los estudiantes para desenvolverse en ellas de forma activa, crítica y creativa.

Hoy por hoy, hay un montón de herramientas digitales que dejan que los chicos exploren, hagan cosas, compartan. Hay bibliotecas en línea, apps para leer, espacios para escribir entre varios, simuladores para practicar con el lenguaje, juegos educativos, plataformas que se ajustan a cada uno, y lugares donde se pueden crear cosas nuevas.

Cuando se usan bien en el aula, el aprendizaje se vuelve algo más real, más significativo. El estudiante deja de ser alguien que solo escucha y pasa a ser quien construye lo que aprende.

Desde lo que dice el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), un buen entorno digital tiene que ser fácil de usar, que sirva para todos y que se pueda ajustar según lo que necesita cada estudiante. Por ejemplo, una biblioteca virtual que deja aumentar el tamaño de la letra, cambiar los colores, leer en voz alta o traducir palabras difíciles no solo ayuda a entender mejor, también hace que todos puedan participar, incluso los que tienen problemas para ver, escuchar o leer. Eso hace que nadie se quede afuera.

Una cosa muy buena también es el trabajo en grupo usando tecnología. Con herramientas como Google Docs, Padlet o Jamboard, los estudiantes pueden escribir juntos, decir lo que piensan, corregirse entre ellos y aprender todos al mismo tiempo. Así aprenden a respetar lo que dicen los demás, a trabajar en equipo y a usar el internet no solo para buscar cosas, sino para aprender con otros. Como estas herramientas dan respuestas rápidas, también ayudan a mejorar lo que escriben sin tener que esperar mucho.

Otro elemento valioso de los entornos digitales es la posibilidad de recibir acompañamiento personalizado. Algunas plataformas adaptativas ofrecen rutas de aprendizaje individuales, ajustadas al ritmo, estilo y nivel del estudiante. Esto permite que quienes necesitan más tiempo para desarrollar sus habilidades lingüísticas puedan hacerlo sin presiones, mientras que los estudiantes con mayor autonomía avanzan hacia niveles más complejos. Así se atiende la diversidad del aula y se promueve la autorregulación del aprendizaje.

En este contexto, el rol del docente también se transforma. Ya no es únicamente un transmisor de contenidos, sino un guía que orienta la interacción digital, propone actividades significativas y media entre el estudiante y la tecnología. Esto exige que el profesorado desarrolle competencias digitales pedagógicas que le permitan seleccionar, adaptar y evaluar los recursos digitales más adecuados para su grupo de estudiantes. De acuerdo con Ramírez y Soto (2022), cuando los docentes están capacitados en el uso

educativo de la tecnología, los resultados en comprensión lectora y producción escrita mejoran de forma significativa.

Cuando los estudiantes empiezan a usar tecnología, también es importante que aprendan a cuidarse en ese espacio, a usarlo con cuidado y con respeto. Desde pequeños deberían aprender a reconocer si una página es confiable, no copiar sin permiso, evitar dar sus datos personales, y escribir con respeto cuando hablan por internet. Hacer actividades que enseñen esto desde temprano ayuda a formar estudiantes que sepan usar la tecnología de manera responsable.

Finalmente, el entorno digital permite conectar el aula con el mundo. A través de blogs, canales educativos, plataformas de publicación y redes escolares, los estudiantes pueden mostrar sus creaciones al público, recibir comentarios, participar en concursos literarios en línea o interactuar con otros niños de diferentes contextos. Esta apertura cultural y comunicativa amplía sus horizontes, enriquece su pensamiento y los motiva a seguir aprendiendo.

El entorno digital de aprendizaje está conformado por los recursos, plataformas y herramientas tecnológicas disponibles para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Un entorno digital adecuado permite a los estudiantes navegar, explorar y construir conocimiento de forma autónoma o colaborativa. El acceso a bibliotecas digitales, aplicaciones de lectura, editores de texto en línea y simuladores lingüísticos son componentes esenciales que promueven el aprendizaje significativo en la Lengua y Literatura.

1.9. Desafíos en la Implementación de la Tecnología en el Aula

A pesar de los beneficios innegables que la tecnología puede aportar al proceso de enseñanza-aprendizaje, su implementación efectiva en el aula presenta varios desafíos. Pero hay barreras que hay que entender bien y enfrentarlas con una estrategia clara, porque si no, la tecnología se queda solo como “tener computadoras” y no cambia en verdad cómo se enseña o se aprende. Por eso hay que pensar bien en los problemas más comunes y buscar formas reales de resolverlos.

1.9.1. Falta de Capacitación Docente

Uno de los principales desafíos es la insuficiente capacitación de los docentes en el uso pedagógico de las herramientas digitales. Aunque muchos docentes están familiarizados con el uso básico de tecnologías como los procesadores de texto o las aplicaciones de correo electrónico, muchos carecen de formación específica sobre cómo integrar estas herramientas de manera efectiva en el aula. La capacitación docente en herramientas digitales es crucial para que los educadores puedan no solo operar los dispositivos, sino también aprovechar su potencial pedagógico.

Según Del-Valle-Rojas y otros autores (2023), la formación para los docentes debe ser constante, no solo al inicio. Y no basta con teoría: debe centrarse en lo que pasa en la práctica. Los profes necesitan aprender a escoger qué herramientas digitales les sirven de verdad para sus clases, y también cómo usarlas de forma distinta según cómo aprende cada estudiante. Por eso no basta con enseñarles solo lo básico; también hay que darles otras cosas más completas, como por ejemplo cómo crear materiales digitales o cómo moverse mejor en las plataformas de aprendizaje.

1.9.2. Brecha Digital

Otro reto importante es la brecha digital, que se refiere a las desigualdades en el acceso a la tecnología entre los estudiantes. La falta de dispositivos adecuados y de conexión a Internet limita severamente las oportunidades de aprendizaje digital. Según un informe de Rawal (2024), esta brecha es especialmente notable en áreas rurales y en familias de bajos recursos, donde el acceso a computadoras, tabletas o incluso a una conexión de Internet estable es muy limitado. En estos contextos, muchos estudiantes no pueden participar plenamente en las actividades digitales que se ofrecen en el aula, lo que perpetúa desigualdades en el aprendizaje.

Para abordar este desafío, los gobiernos y las instituciones educativas deben trabajar en iniciativas que garanticen el acceso equitativo a los recursos tecnológicos. Algunas de estas iniciativas incluyen la distribución de dispositivos a estudiantes que lo necesitan, la creación de redes Wi-Fi gratuitas en comunidades marginadas y la oferta de materiales digitales que no dependan de un acceso constante a Internet. A nivel educativo,

se deben considerar estrategias que integren actividades tanto presenciales como digitales, de modo que los estudiantes con menor acceso a la tecnología puedan seguir participando en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.9.3. Resistencia al Cambio

La resistencia al cambio por parte de algunos docentes también representa un obstáculo considerable. En muchos casos, los profesores continúan utilizando métodos tradicionales de enseñanza y muestran reticencias a integrar nuevas tecnologías debido a la falta de confianza en su efectividad, la preocupación por la sobrecarga tecnológica o la simple preferencia por métodos más convencionales que han demostrado ser exitosos en el pasado. Esta resistencia puede deberse a una falta de tiempo para familiarizarse con nuevas herramientas o al temor de que la tecnología desplace su rol en el aula.

Johnson y otros (2019) dicen que, para que los docentes no se resistan al cambio, las escuelas tienen que crear un ambiente que valore la innovación. Eso quiere decir que hay que apoyarlos de verdad, con materiales, recursos y sobre todo con tiempo, porque sin tiempo no se puede probar nada nuevo en clase. También es importante que los directivos sean un ejemplo, mostrando que la tecnología sí puede hacer mejor la enseñanza, sin dejar de lado la parte humana que siempre tiene que estar en el aula.

1.9.4. Manejo de la Tecnología en el Aula

El uso excesivo o inapropiado de la tecnología también puede convertirse en un desafío. Aunque los recursos digitales ofrecen numerosas ventajas, su mal uso puede conducir a distracciones, falta de concentración y dependencia de las pantallas. Es esencial que los docentes enseñen a los estudiantes a utilizar la tecnología de manera responsable y a mantener un equilibrio entre los métodos tradicionales y las herramientas digitales. De acuerdo con Fernández (2022), el docente debe ser consciente de cuándo y cómo utilizar la tecnología para complementar y no reemplazar las interacciones directas y la reflexión crítica.

1.9.5. Desarrollo de una Pedagogía Digital

La implementación de la tecnología no debe ser solo una cuestión de acceso a

dispositivos, sino de desarrollo de una pedagogía digital que permita el aprovechamiento real de estos recursos. Esto requiere de un replanteamiento de las estrategias pedagógicas y didácticas, adaptando las actividades y las formas de evaluación a los nuevos medios. Según Ceviker & Gezer (2023), la pedagogía digital debe centrarse en el aprendizaje autónomo, la interacción colaborativa y la retroalimentación instantánea que las plataformas tecnológicas pueden ofrecer.

1.9.6. Soluciones y Recomendaciones

Superar estos desafíos implica un esfuerzo coordinado entre los actores educativos: docentes, estudiantes, familias, administradores y gobiernos. Las soluciones deben ser multifacéticas y adaptadas a las realidades locales. Algunas recomendaciones incluyen:

Capacitación continua para docentes: Organizar talleres, cursos y seminarios sobre el uso pedagógico de las herramientas digitales.

Garantizar el acceso a la tecnología: Proveer dispositivos y acceso a Internet en comunidades desfavorecidas.

Fomentar una cultura digital en la educación: Establecer una visión clara de la integración tecnológica y apoyar a los docentes en su adaptación.

Evaluar el uso de la tecnología de manera crítica: Reflexionar sobre cómo la tecnología contribuye al aprendizaje y ajustarla según sea necesario.

1.10. Estrategias para Potenciar el Uso de Tecnología en la Educación

La integración efectiva de la tecnología en el aula es esencial para potenciar el aprendizaje y hacer frente a los desafíos del siglo XXI. Las herramientas tecnológicas no solo deben ser vistas como un complemento, sino como una parte integral de las estrategias pedagógicas. Para maximizar su impacto, es necesario desarrollar enfoques y estrategias que permitan a los docentes y estudiantes sacar el máximo provecho de los recursos digitales. A continuación, se detallan algunas de las estrategias más relevantes para

potenciar el uso de la tecnología en la enseñanza, especialmente en la asignatura de Lengua y Literatura.

1.10.1. Capacitación Docente en el Uso de Herramientas Digitales

Una de las estrategias más efectivas para mejorar el uso de la tecnología en el aula es la capacitación continua de los docentes. La formación docente es fundamental para garantizar que los educadores no solo comprendan el funcionamiento de las herramientas tecnológicas, sino que también puedan aplicarlas de manera pedagógica y creativa. Según Fernández (2022), la capacitación debe ser más que un curso introductorio sobre el uso de aplicaciones, sino una formación integral que abarque el diseño de actividades, el uso de plataformas interactivas y la creación de contenidos digitales que se alineen con los objetivos educativos.

Además, no todos los profes están en el mismo punto. Hay quienes recién están empezando y necesitan ayuda con lo más simple, y hay otros que ya tienen más experiencia y buscan ideas nuevas, más avanzadas. Por eso es bueno que se den talleres presenciales, cursos por internet y materiales que estén abiertos para todos. Así cada docente puede buscar lo que le sirva, según lo que sabe y lo que necesita. Lo mismo pasa con los estudiantes: también hay plataformas que se adaptan al ritmo de cada uno.

1.10.2. Uso de Plataformas Digitales para Personalizar el Aprendizaje

El uso de plataformas digitales ofrece una excelente oportunidad para personalizar el aprendizaje, adaptando las actividades a las necesidades específicas de cada estudiante. Hay plataformas que se adaptan al ritmo de cada estudiante, y eso ayuda un montón, porque no todos aprenden igual ni al mismo tiempo. Estas herramientas dejan que cada chico avance a su manera, viendo contenidos que sí están acordes a lo que ya entiende. Esto es súper útil, sobre todo en materias como Lengua y Literatura, donde unos escriben bien y rápido, mientras otros todavía están aprendiendo a leer con más fluidez o a expresarse mejor.

Con esas plataformas, cada estudiante puede ir a su paso, sin tener que correr por seguir al resto. Por ejemplo, hay sitios de lectura que cambian la dificultad de los textos

según cómo va aprendiendo el chico. Ceviker & Gezer (2023) encontraron que cuando el aprendizaje se adapta, los estudiantes entienden mejor y también se sienten más motivados, porque no se ven obligados a ir a un ritmo que no es el suyo.

También, con cosas como Moodle o Google Classroom, los profes pueden ir mirando cómo van sus estudiantes mientras están trabajando, sin tener que esperar a ver las tareas después. Eso les permite ver rápido en qué parte necesitan más ayuda, y preparar materiales que les sirvan mejor según lo que cada uno necesita.

1.10.3. Incorporación de la Gamificación

La gamificación es una estrategia pedagógica que utiliza elementos y principios del diseño de juegos para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo. Esta estrategia puede aumentar la motivación de los estudiantes y fomentar una actitud positiva hacia el aprendizaje de Lengua y Literatura. Al incorporar puntos, niveles, insignias y recompensas en las actividades de clase, los estudiantes se sienten más involucrados y motivados para participar activamente.

Las herramientas gamificadas, como Kahoot o Quizizz, permiten a los docentes crear cuestionarios interactivos y juegos educativos que refuerzan los conceptos de una manera divertida y competitiva. Además, la gamificación favorece el aprendizaje colaborativo, ya que muchos de estos juegos se pueden jugar en grupos, promoviendo la interacción social y el trabajo en equipo. La investigación de Fernández (2022) muestra que los estudiantes que participan en entornos gamificados muestran una mayor participación en clase y mejores resultados en las evaluaciones, ya que disfrutan del proceso de aprendizaje.

1.10.4. Implementación de Recursos Multimedia

Los recursos multimedia, como videos, infografías, podcasts y presentaciones interactivas, son herramientas poderosas para enriquecer el aprendizaje en Lengua y Literatura. Estos recursos no solo capturan la atención de los estudiantes, sino que también facilitan la comprensión de conceptos complejos al presentar la información de manera visual y auditiva. Por ejemplo, los audiolibros pueden ayudar a los estudiantes a mejorar su

fluidez lectora, mientras que los videos educativos pueden ilustrar cómo analizar y descomponer un texto literario.

Cuando los estudiantes usan este tipo de recursos, no solo están aprendiendo contenidos, también están desarrollando otras habilidades, como saber usar la tecnología o expresar lo que piensan de forma más creativa. A veces hacen sus propios videos explicando un tema, se graban leyendo en voz alta o hasta crean podcasts donde cuentan cosas sobre literatura. Todo eso les ayuda a soltarse más, a imaginar y a expresarse sin miedo. Según Johnson y otros (2019), usar materiales como estos hace que los chicos aprendan de una forma más activa, y que lo que aprenden tenga más sentido para ellos.

Además, no todos aprenden igual. Hay estudiantes que entienden mejor cuando ven imágenes o escuchan audios, y otros que prefieren leer tranquilamente. Con los recursos multimedia se puede dar algo para cada uno, y eso es muy útil en el aula. Lo bueno es que todos pueden encontrar la forma que les quede mejor para aprender.

1.10.5. Promoción de la Colaboración y el Aprendizaje Social

La tecnología ofrece múltiples herramientas que fomentan la colaboración entre los estudiantes, lo que es especialmente beneficioso en asignaturas como Lengua y Literatura, donde el intercambio de ideas y la discusión crítica son esenciales. Plataformas como Google Docs, Padlet o Trello permiten a los estudiantes trabajar juntos en proyectos de escritura, análisis de textos y creación de contenidos digitales.

Aprender en grupo también ayuda mucho. No solo porque se entienden mejor los temas, sino porque uno aprende a trabajar con otros, a hablar mejor, a escuchar y a resolver problemas juntos. Cuando usan plataformas para hablar entre compañeros, pueden compartir ideas, hacer preguntas, responderse rápido... y todo eso hace que el aprendizaje sea más completo y hasta más divertido.

1.10.6. Evaluación del Impacto de la Tecnología en el Aprendizaje

Una estrategia clave para potenciar el uso de la tecnología es evaluar continuamente su impacto en el aprendizaje. Los docentes deben reflexionar sobre la

efectividad de las herramientas digitales que están utilizando y ajustar su enfoque según sea necesario. Las plataformas digitales pueden proporcionar datos sobre el rendimiento de los estudiantes, como el tiempo dedicado a las tareas, el número de intentos en las actividades, las calificaciones obtenidas y la participación en los foros de discusión.

Con todo lo que se puede observar, los profes también pueden mejorar cómo dan sus clases. Saber lo que les funciona a los chicos, lo que les cuesta, o qué herramientas les gustan más, les ayuda a tomar decisiones más acertadas. Y también es importante preguntarles a ellos, a los estudiantes, cómo se sienten con la tecnología. Así se puede ir cambiando lo que no funciona y mantener lo que sí ayuda.

La tecnología, si se usa bien en Lengua y Literatura, abre un montón de posibilidades para que la clase sea mejor. Cosas como capacitar a los profes, adaptar lo que se enseña al ritmo de cada uno, poner juegos, usar videos, hacer actividades en grupo, evaluar de forma continua... todo eso hace que el aula se vuelva un espacio más vivo, más justo, donde se aprende de verdad y no solo por cumplir. Con el enfoque correcto, la tecnología puede ser ese empujón que se necesita para enseñar bien y lograr que los chicos aprendan con ganas.

CAPITULO 2

MARCO METODOLÓGICO

2.1. Antecedentes de la investigación

El análisis de los antecedentes es una parte crucial de cualquier investigación, ya que permite conocer las experiencias previas en temas similares y fundamentar el estudio. En este caso, los antecedentes deben referirse a investigaciones previas que hayan abordado el uso de tecnologías en el aprendizaje de Lengua y Literatura, en particular aquellas que utilicen recursos digitales en la educación primaria.

Varios estudios han señalado que los recursos tecnológicos ayudan bastante en el proceso de aprendizaje. Mayer (2020) dice que, cuando se usan herramientas digitales dentro del aula, se mejora la forma en que los estudiantes aprenden, sobre todo en cosas como leer con comprensión, analizar textos y escribir. Esto pasa porque los recursos tecnológicos, como las plataformas que se pueden usar en línea, las aplicaciones educativas o los audiolibros, ofrecen maneras diferentes de aprender. Es decir, lo hacen más visual, más auditivo, y eso hace que el estudiante se sienta más motivado y le resulte más fácil entender.

Por otro lado, investigaciones como la de Hernández & Pérez (2021) han demostrado que el uso de tecnologías, como los programas interactivos de lectura, permite a los estudiantes mejorar su velocidad lectora y su capacidad de análisis, al tiempo que fomenta la motivación hacia la asignatura. De igual forma, investigaciones en América Latina han resaltado que el uso de herramientas digitales favorece el aprendizaje autónomo y el trabajo colaborativo entre los estudiantes, lo que permite una mayor participación en el proceso educativo (García & López, 2020).

Sin embargo, también se han identificado diversos retos en la implementación de tecnologías, tales como la falta de capacitación docente y la brecha digital. Según la UNESCO (2022), muchos docentes carecen de la formación adecuada para utilizar herramientas digitales de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas, lo que limita el aprovechamiento de estas tecnologías en el aula. Además, la falta de acceso a dispositivos tecnológicos y a una conexión

a internet adecuada sigue siendo un desafío importante, especialmente en contextos rurales o en comunidades con limitaciones de infraestructura (Rawal, 2024).

Este conjunto de antecedentes ayuda a que se entienda de mejor forma el contexto de esta investigación. No solo muestra lo bueno que puede ser usar tecnología en las clases, también deja claro que hay dificultades que deben enfrentarse. Por eso, este estudio quiere ver cómo se pueden superar algunos de esos problemas, proponiendo un diseño que permita ver de forma directa si la tecnología realmente mejora el aprendizaje de Lengua y Literatura, especialmente en los niños de cuarto año de Educación General Básica.

2.2. Enfoque de la Investigación

El enfoque de esta investigación es cuantitativo, lo cual implica que se busca medir, analizar y establecer relaciones estadísticas entre las variables involucradas, con el fin de evaluar de manera objetiva el impacto de los recursos tecnológicos en el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes del subnivel Elemental. Este enfoque permitirá obtener datos precisos y verificables que faciliten una interpretación objetiva de los resultados.

La investigación se va a hacer desde un enfoque cuantitativo. Este tipo de enfoque es útil cuando se quiere medir con números, por ejemplo, cómo cambia el rendimiento académico de los estudiantes. Entonces, se van a usar resultados de pruebas, respuestas a encuestas y otras formas de medir que permiten hacer comparaciones entre estudiantes que usaron tecnología en sus clases y los que no la usaron.

El tipo de diseño que se va a usar se llama cuasi-experimental. Esto significa que no se va a dividir a los estudiantes por sorteo o de forma aleatoria, porque eso no se puede hacer en la realidad del aula. Pero igual se van a tomar ciertas precauciones para que los resultados sean válidos, tratando de que las diferencias no se deban a otras cosas. Este diseño ayuda a que se pueda observar de forma más realista si la tecnología sí hace una diferencia en el aprendizaje, sin necesidad de aplicar un método demasiado rígido que no se ajusta bien a lo que pasa en una escuela de verdad.

Este enfoque permitirá analizar el impacto específico de los recursos tecnológicos

en la mejora de las competencias en Lengua y Literatura, en términos de comprensión lectora, producción escrita y análisis de textos, ofreciendo una visión más clara de cómo las herramientas digitales pueden influir en el aprendizaje de los estudiantes de 4to EGB. El enfoque cuantitativo junto con el diseño cuasi-experimental permiten que se construya una base más firme para analizar cómo influye la tecnología en el aula. Así, se pueden tener datos reales, que muestran si hubo o no una mejora. Esto es importante para seguir tomando decisiones sobre cómo seguir usando la tecnología en clases de Lengua y Literatura.

2.3. Tipo y Diseño de la Investigación

Esta investigación adopta un diseño cuasi-experimental, un tipo de diseño que permite evaluar el impacto de una intervención (en este caso, el uso de recursos tecnológicos en el aprendizaje de Lengua y Literatura) sin la asignación aleatoria de los participantes a los grupos experimentales y de control, lo cual es característico de los estudios experimentales puros.

Este diseño es el más adecuado en este caso porque se trabaja con estudiantes que ya pertenecen a una escuela en particular, la Escuela de Educación Básica Fiscomisional Santa María Eufrasia. No es fácil ni correcto dividirlos de manera aleatoria, así que se hará con un grupo que usará tecnología y otro que no, y luego se compararán los resultados.

Este tipo de diseño permite establecer relaciones causales entre las variables (el uso de recursos tecnológicos y el desempeño académico) de manera confiable, a pesar de no contar con las mismas garantías de control que un diseño experimental puro. Aunque la asignación aleatoria no es posible, se podrán controlar diversas variables que puedan influir en los resultados, como el nivel académico previo de los estudiantes, su interés en la asignatura y otros factores contextuales.

Características principales del diseño cuasi-experimental en esta investigación:

Grupo Experimental y Grupo Control: El grupo experimental será el que utilizará recursos tecnológicos para aprender Lengua y Literatura, mientras que el grupo control

continuará con métodos de enseñanza convencionales, sin el apoyo de estas herramientas digitales.

Mediciones Pre y Post: Se tomarán pruebas antes de aplicar los recursos tecnológicos y también después. Estas pruebas van a ser de lectura, escritura y análisis de textos. Lo que se busca es saber si hubo un cambio en lo que aprendieron los estudiantes.

Control de Variables Externas: Aunque no se pueda dividir al azar, se va a tener cuidado con otras cosas que pueden influir en los resultados. Por ejemplo, si los estudiantes ya tenían un buen nivel antes, si en sus casas tienen tecnología o si hay otras cosas alrededor que también afectan cómo aprenden.

Análisis Comparativo: Luego de aplicar las pruebas y recolectar los datos, se van a comparar los resultados entre los dos grupos. Esto se hace con herramientas estadísticas, para ver si realmente el grupo que usó tecnología aprendió más o mejor que el otro grupo.

Este tipo de diseño permite tener resultados que ayudan a entender mejor cómo afecta la tecnología al rendimiento escolar. Además, es una forma más humana y posible de hacer este tipo de estudios, porque se adapta a lo que realmente se puede hacer dentro de una escuela.

2.4. Población y Muestra

2.4.1. Población

La población de esta investigación está compuesta por los estudiantes del subnivel Elemental de la Escuela de Educación Básica Fiscomisional Santa María Eufrasia. Este subnivel incluye a los estudiantes de 4to año de Educación General Básica (EGB), quienes forman parte de un grupo heterogéneo en cuanto a niveles de competencia y habilidades en Lengua y Literatura. La selección de esta población es pertinente debido a que el estudio se centra en la influencia de los recursos tecnológicos en el aprendizaje de esta materia en estudiantes de nivel básico, los cuales están comenzando a afianzar sus competencias lingüísticas y literarias.

La población de estudiantes de cuarto año de Educación General Básica está formada por unos 120 niños y niñas. Dentro de este grupo se pueden encontrar estudiantes con distintas habilidades académicas, así como con diferentes niveles de conocimiento sobre cómo usar recursos tecnológicos en sus clases. Esto hace que se trate de un grupo bastante variado, tanto en lo que saben cómo en el acceso que tienen a la tecnología.

Tabla 1 Población

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentajes
1	Estudiantes	20	95,24%
2	Docentes	1	4,76%
Total		21	100,00%

Fuente: Estudiantes y docentes de básica elemental E. E. B. F. Santa María Eufrasia

Elaborado por: Bárbara Lorena Muñoz Chipe

2.4.2. Muestra

La muestra de la investigación se seleccionará utilizando un muestreo por conveniencia, lo que implica la selección de un grupo de estudiantes que estarán disponibles y dispuestos a participar en la investigación. Este tipo de muestreo es adecuado dadas las limitaciones logísticas y de tiempo, así como la necesidad de obtener una muestra que sea accesible dentro del contexto escolar.

Para esta investigación se va a trabajar con una muestra compuesta por 40 estudiantes que cursan cuarto de EGB. Estos estudiantes serán elegidos de forma intencional, es decir, no se va a hacer una selección al azar, sino que se tomará en cuenta quiénes están disponibles y pueden participar. A pesar de que no se hará un muestreo aleatorio, se procurará que estos 40 estudiantes reflejen bien la diversidad que existe dentro del aula, tomando en cuenta tanto el nivel académico como la experiencia que tienen usando herramientas tecnológicas.

Dentro de la muestra, se seleccionarán dos grupos:

Grupo Experimental: Este grupo estará compuesto por 20 estudiantes que tendrán acceso a recursos tecnológicos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura. El grupo utilizará plataformas digitales, aplicaciones interactivas y otras

herramientas tecnológicas diseñadas para mejorar la comprensión lectora y la producción escrita.

Grupo Control: El grupo de control estuvo formado por 20 estudiantes, quienes siguieron aprendiendo Lengua y Literatura con los métodos normales, sin usar herramientas tecnológicas. Es decir, recibieron sus clases como siempre, con libros, cuadernos y explicaciones del docente. La idea de comparar este grupo con el otro, que sí usó tecnología, fue poder ver si había alguna diferencia en los resultados, y si la tecnología realmente ayudaba a mejorar el aprendizaje.

Criterios de Selección: Los criterios para la selección de la muestra son los siguientes:

Disponibilidad para Participar: Los estudiantes deben estar dispuestos a formar parte de la investigación y participar activamente en las actividades relacionadas con el uso de los recursos tecnológicos.

Acceso a Tecnología: Los estudiantes que formen parte del grupo experimental van a tener acceso a los recursos tecnológicos durante las clases. Por otro lado, los estudiantes del grupo de control deben ser aquellos que no tengan mucha experiencia previa usando tecnología fuera de la escuela. Esto es importante para que la comparación entre los dos grupos sea más justa.

Diversidad Académica: Al momento de formar la muestra, también se va a tomar en cuenta que haya estudiantes con diferentes niveles de rendimiento en Lengua y Literatura. Esto permitirá que la muestra sea más realista, porque en un aula siempre hay estudiantes que aprenden a distinto ritmo o tienen más facilidad en ciertas áreas.

Permiso de los Padres o Tutores: Como se va a trabajar con niños menores de edad, es necesario contar con el permiso de sus padres o representantes legales. Por eso, antes de iniciar con el estudio, se entregará un consentimiento informado que los padres

deberán firmar para autorizar la participación de sus hijos.

La muestra seleccionada será suficientemente representativa para proporcionar datos confiables sobre los efectos del uso de la tecnología en el aprendizaje de Lengua y Literatura, permitiendo la extrapolación de los resultados dentro del contexto escolar de la institución.

Tabla 2 Muestra

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentajes
1	Estudiantes	20	95,24%
2	Docentes	1	4,76%
Total		21	100,00%

Fuente: Estudiantes y docentes de básica elemental E. E. B. F. Santa María Eufrasia

Elaborado por: Bárbara Lorena Muñoz Chipe

2.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Para la recolección de información en esta investigación, se ha optado por la técnica de la encuesta como el método principal. Este instrumento permite recopilar datos de forma estructurada y eficiente, lo cual resulta adecuado para el enfoque cuantitativo adoptado en el presente estudio. La encuesta fue diseñada específicamente para conocer la percepción y los efectos del uso de recursos tecnológicos en el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes del subnivel Elemental.

Para saber lo que piensan y sienten los estudiantes sobre este tema, se aplicó un cuestionario. Las preguntas estaban organizadas en una escala de cinco opciones, desde “nunca” hasta “siempre”. En ese cuestionario se abordaron temas como si les gusta leer, si entienden lo que leen, si se sienten motivados con las clases, si saben usar computadoras o tablets, y también si han tenido alguna dificultad cuando se usan estas herramientas en clase. Todas las preguntas se hicieron con palabras simples, pensadas para que los niños puedan entender sin problemas y puedan responder con sinceridad.

Dado que no se contó con un comité de expertos para la validación del instrumento mediante juicio profesional, se optó por un proceso de validación empírica a través de

métodos estadísticos. Para ello, se realizó una aplicación piloto del cuestionario a un grupo de estudiantes que presentan características similares a la muestra definitiva. Esta prueba piloto permitió evaluar la confiabilidad interna del instrumento mediante el cálculo del coeficiente Alfa de Cronbach, obteniéndose un valor superior a 0.80, lo cual indica una consistencia interna adecuada (Hernández et al., 2021).

Antes de aplicar el cuestionario definitivo, se revisó cada pregunta para ver si servía realmente para lo que se quería investigar. Se hizo un análisis que muestra si cada pregunta está bien relacionada con el resto del cuestionario. Todas las preguntas obtuvieron resultados positivos, lo cual quiere decir que estaban bien hechas y que aportaban a lo que se buscaba (George & Mallery, 2019). Gracias a eso, se pudo ajustar lo necesario, quitando lo confuso y dejando las preguntas más claras.

Este proceso ayudó bastante a asegurar que el cuestionario fuera útil y confiable. Es importante, porque así se puede estar más seguro de que los datos que se obtienen reflejan lo que de verdad piensan y viven los estudiantes sobre el uso de la tecnología en el aula.

2.6. Recolección de Datos

La recolección de datos constituye una fase clave dentro del proceso investigativo, ya que permite obtener la información necesaria para analizar y responder a los objetivos planteados. En esta investigación, se aplicó un cuestionario estructurado a los estudiantes del subnivel Elemental de la Escuela de Educación Básica Fiscomisional Santa María Eufrasia, con el fin de conocer el impacto del uso de recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de la asignatura de Lengua y Literatura.

La aplicación del cuestionario se hizo en clase, de manera presencial. Los niños estaban en su horario normal y con un ambiente tranquilo. Antes de empezar, se les explicó con calma cómo debían responder, y se aclararon todas las dudas. Además, se contó con la autorización de los padres para que sus hijos participaran, ya que son menores de edad.

Para garantizar la fiabilidad de los datos, se explicó previamente el propósito del estudio en un lenguaje adecuado a la edad de los participantes, destacando que las

respuestas serían confidenciales y utilizadas únicamente con fines académicos. La encuesta fue respondida de forma individual, sin la intervención directa del docente o investigador, con el fin de evitar influencias en las respuestas.

Durante la actividad, el investigador estuvo presente todo el tiempo, por si algún estudiante no entendía algo o necesitaba ayuda. El cuestionario se pudo responder en unos 25 minutos, sin que los niños se sintieran cansados o perdieran el interés.

Cabe mencionar que, previo a esta recolección formal, se llevó a cabo una prueba piloto con un grupo reducido de estudiantes con características similares a los de la muestra definitiva. Esto permitió identificar posibles problemas de comprensión en la redacción de los ítems y hacer los ajustes necesarios antes de la aplicación oficial del instrumento.

Cuando se terminó de recoger todas las respuestas, se organizaron los datos en una hoja de Excel, para después analizarlos con ayuda de programas especializados. Todo este proceso se hizo con mucho cuidado, respetando las normas éticas y siguiendo los pasos que indica la investigación. Así se garantizó que los datos sean válidos, que estén bien organizados y listos para ser analizados. De esta manera, la etapa de recolección de datos se desarrolló de forma ordenada, ética y eficiente, proporcionando insumos confiables para evaluar la relación entre el uso de tecnologías educativas y el aprendizaje en Lengua y Literatura.

2.7. Técnicas de Análisis de Datos

El análisis de los datos recopilados constituye una parte esencial del estudio, ya que permite interpretar los resultados y comprender el efecto que tienen los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de Lengua y Literatura en los estudiantes del subnivel Elemental. En esta investigación, al tratarse de un enfoque cuantitativo con diseño cuasi-experimental, se utilizaron técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales para el tratamiento de los datos.

En primer lugar, se procedió a organizar la información obtenida mediante la

tabulación de los datos en hojas de cálculo. Esto permitió observar frecuencias, promedios y distribuciones, facilitando una visión general del comportamiento de las respuestas. A través del análisis descriptivo, se identificaron tendencias, valores máximos y mínimos, así como la media y la desviación estándar de las respuestas obtenidas en los instrumentos aplicados.

Para ver si el cuestionario fue confiable, se utilizó una prueba llamada Alfa de Cronbach. Esta prueba sirve para revisar si las preguntas están bien conectadas entre sí, y si juntas forman una herramienta que realmente mide lo que se quiere saber. El resultado fue positivo, ya que el valor fue mayor a 0.70, lo cual se considera bueno para investigaciones en educación (Oviedo & Campo-Arias, 2005).

También se hizo una prueba estadística llamada Wilcoxon, que es útil para comparar lo que pasó antes y después de aplicar algo nuevo. Como en este caso se usó tecnología con un grupo y luego se revisaron los resultados, esta prueba ayudó a ver si hubo algún cambio importante. Esta técnica fue elegida porque el número de estudiantes no es muy grande y porque no todos los datos siguen un mismo patrón.

Para todo esto se usaron programas como SPSS o Jamovi, que son herramientas que ayudan a hacer estos análisis de forma más clara. Gracias a ellos, fue posible crear gráficos, tablas y resúmenes que muestran de forma sencilla los resultados, destacando los cambios más importantes que hubo en la comprensión lectora, la escritura y la forma en que los estudiantes se relacionan con el mundo digital.

El proceso de análisis fue desarrollado bajo estrictas consideraciones éticas y metodológicas, asegurando la transparencia y la objetividad de los resultados. Este abordaje permitió construir conclusiones sólidas que responden directamente a los objetivos planteados y aportan una base confiable para futuras investigaciones en el ámbito educativo.

2.8. Consideraciones Éticas

En toda investigación educativa, es imprescindible garantizar el respeto por los derechos de los participantes, así como el cumplimiento de principios éticos fundamentales

que aseguren la integridad del proceso. En el caso de este estudio, se aplicaron criterios éticos que resguardaron la dignidad, privacidad y bienestar de los estudiantes del subnivel Elemental de la Escuela de Educación Básica Fiscomisional Santa María Eufrasia.

Uno de los primeros aspectos considerados fue el consentimiento informado. Se elaboró un documento dirigido a los representantes legales de los niños y niñas participantes, en el que se detalló el propósito del estudio, los procedimientos a realizar, la duración aproximada y los posibles beneficios de la intervención. Este consentimiento fue firmado de manera voluntaria, después de haber resuelto cualquier duda planteada por los padres o encargados.

También se cuidó mucho que la información recogida se mantuviera en total anonimato. En ningún momento se usaron nombres reales ni ningún dato que pudiera identificar a los estudiantes. Todo fue anotado con códigos y los archivos se guardaron con clave, de modo que solo el equipo de trabajo pudo verlos. Así se aseguró que los resultados se analizaran con cuidado y sin afectar la privacidad de los niños ni su bienestar.

Además, se tomó en cuenta que nada de lo que se hizo causara algún tipo de daño o molestia. Desde el principio se buscó que las actividades no causaran estrés, ni físico ni emocional, y tampoco que afectaran su rendimiento en clases. Al contrario, la idea era que esta experiencia fuera algo que los motive y que los haga sentirse incluidos, cómodos y con ganas de aprender.

El estudio fue diseñado bajo un enfoque de respeto a la equidad y justicia, sin excluir a ningún estudiante por sus condiciones socioeconómicas, género, origen étnico o capacidades distintas. Cuando se detectaron limitaciones de acceso tecnológico, se buscaron alternativas para que todos los participantes pudieran beneficiarse de los recursos implementados, asegurando la igualdad de oportunidades.

Asimismo, el equipo investigador se comprometió a utilizar los datos únicamente con fines académicos y científicos. En ningún caso se difundieron los resultados fuera del contexto educativo o institucional sin la debida autorización. También se consideró que, al

tratarse de una población vulnerable por su edad, era fundamental mantener una postura ética firme durante todas las etapas de la investigación. Este estudio se desarrolló bajo los principios éticos propuestos por instituciones académicas y científicas internacionales, cumpliendo con las normas del respeto, la responsabilidad, la integridad, la justicia y la protección de los participantes. La ética no fue una parte aislada del proceso, sino una guía constante para cada acción tomada durante el desarrollo del trabajo investigativo.

2.9. Análisis e interpretación de datos

El análisis de los datos recopilados en una investigación educativa constituye una etapa fundamental que permite transformar la información obtenida en conocimiento útil y comprensible. En este estudio, el análisis se enfocó en evaluar el efecto de los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de Lengua y Literatura, en estudiantes del subnivel Elemental de la Escuela de Educación Básica Fiscomisional Santa María Eufrasia.

Para revisar los resultados, se usó un enfoque que se basa en números. Eso quiere decir que, después de aplicar las encuestas y otras actividades, se organizaron los datos en tablas en la computadora. Se revisó con detalle para evitar errores y tener una idea más clara de lo que estaba pasando en el aula.

Primero se sacaron datos simples, como cuántos estudiantes marcaron cada respuesta y qué tanto se repetían ciertas opciones. Esto ayudó a ver cosas importantes, por ejemplo, qué herramientas digitales usaban más, qué cosas les llamaban más la atención y cuáles hacían que participaran más en clase.

Luego, se procedió a realizar análisis comparativos entre los resultados obtenidos antes y después de la intervención con recursos digitales. Para ello se aplicó la prueba de Wilcoxon, ya que la muestra era pequeña y no necesariamente se ajustaba a una distribución normal. Esta prueba estadística no paramétrica fue útil para evaluar si existían diferencias significativas en los niveles de comprensión lectora, producción escrita y motivación académica, tras el uso de herramientas tecnológicas.

Los resultados se mostraron en gráficos sencillos, como barras o circulares, que

ayudaron bastante a entender mejor todo. Era más fácil ver cómo se comportaban los grupos y notar los cambios que hubo después de la intervención. Cada gráfico fue acompañado de un análisis cualitativo que buscó explicar el porqué de los resultados, considerando factores pedagógicos, tecnológicos y sociales del entorno educativo.

Pero no todo fue solo números. También se pensó en cómo esos resultados se conectaban con la realidad de la escuela y con cómo son los chicos y chicas del curso. Así se pudo dar un sentido más completo a lo que pasó, no solo ver lo que dicen los datos, sino también entender el porqué.

Es importante destacar que durante todo el proceso de análisis e interpretación se mantuvo una actitud crítica y reflexiva. No se trató solo de confirmar una hipótesis, sino de entender en profundidad los cambios que se generaron en el proceso de enseñanza-aprendizaje gracias al uso de tecnologías educativas. En este sentido, se reconocieron también las limitaciones del estudio, como el tamaño reducido de la muestra o las dificultades de acceso a internet por parte de algunos estudiantes.

Al final, lo que se pudo notar fue que los recursos tecnológicos sí ayudaron bastante. Se vio que los estudiantes se motivaron más, entendieron mejor los textos y también escribieron con mayor seguridad. Todo esto, al estar respaldado con lo que se observó y midió, sirve como una base para seguir trabajando con estas herramientas en otras clases parecidas.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Procedimientos

Encuestas: Se llevarán a cabo cuestionarios estructurados a los estudiantes con la finalidad de medir su uso de herramientas tecnológicas y su valoración en relación con el aprendizaje de lengua y literatura.

Evaluaciones: Se realizarán exámenes académicos en las materias de lengua y literatura antes y después de la puesta en marcha de los recursos tecnológicos en el proceso de aprendizaje

Resultados

Tabla 3 Pre test

Frecuencia uso tecnología	Tipo de recursos usados	Facilita el aprendizaje	Acceso a dispositivos	Interés por la tecnología en clase	Nivel de habilidad tecnológica	Profesores usan tecnología
Rara vez	Juegos	Sí	A veces	Sí	Baja	Sí
Siempre	Apps	A veces	Sí	A veces	Baja	Sí
A veces	Apps	A veces	A veces	A veces	Media	Sí
A veces	Videos	A veces	Sí	A veces	Alta	Sí
Nunca	Apps	No	Sí	A veces	Baja	Sí
Nunca	Audiolibros	No	Sí	Sí	Baja	A veces
Nunca	Apps	A veces	Sí	A veces	Media	A veces
Frecuentemente	Juegos	A veces	A veces	No	Media	Sí
A veces	Juegos	A veces	Sí	A veces	Baja	Sí
A veces	Juegos	No	Sí	A veces	Muy baja	A veces
Nunca	Juegos	No	A veces	Sí	Alta	A veces
Siempre	Audiolibros	Sí	Sí	Sí	Baja	A veces
Frecuentemente	Plataformas	Sí	Sí	A veces	Baja	A veces
Rara vez	Videos	A veces	Sí	Sí	Media	Sí
Nunca	Juegos	Sí	Sí	A veces	Media	No
Nunca	Apps	A veces	Sí	Sí	Media	No
Rara vez	Juegos	Sí	A veces	A veces	Baja	A veces
A veces	Apps	Sí	A veces	No	Baja	No
Rara vez	Apps	A veces	Sí	A veces	Media	A veces
Rara vez	Juegos	No	A veces	Sí	Baja	Sí
A veces	Audiolibros	A veces	Sí	Sí	Baja	Sí
Nunca	Apps	A veces	Sí	Sí	Alta	A veces
Rara vez	Apps	A veces	A veces	A veces	Baja	A veces
Rara vez	Juegos	A veces	A veces	Sí	Baja	A veces

Rara vez	Apps	A veces	A veces	Sí	Alta	Sí
A veces	Apps	A veces	Sí	No	Alta	A veces
Nunca	Juegos	A veces	A veces	A veces	Media	A veces
A veces	Juegos	Sí	Sí	A veces	Alta	Sí
A veces	Videos	Sí	No	Sí	Baja	A veces
Nunca	Audiolibros	Sí	A veces	A veces	Baja	Sí
A veces	Audiolibros	A veces	A veces	Sí	Media	A veces
Nunca	Apps	A veces	A veces	A veces	Media	A veces
Nunca	Audiolibros	No	Sí	Sí	Alta	Sí
Frecuentemente	Apps	Sí	Sí	Sí	Baja	Sí

Elaborado por: Bárbara Lorena Muñoz Chipe

Tabla 4 *Post test*

Frecuencia uso tecnología	Tipo de recursos usados	Facilita el aprendizaje	Acceso a dispositivos	Interés por la tecnología en clase	Nivel de habilidad tecnológica	Profesores usan tecnología
Siempre	Audiolibros	A veces	Sí	Sí	Alta	A veces
A veces	Apps	Sí	No	Sí	Baja	No
Frecuentemente	Apps	A veces	A veces	Sí	Alta	Sí
Frecuentemente	Plataformas	A veces	No	A veces	Media	No
Frecuentemente	Apps	Sí	No	A veces	Alta	Sí
Nunca	Videos	Sí	Sí	A veces	Media	Sí
Siempre	Audiolibros	Sí	Sí	No	Alta	No
Frecuentemente	Juegos	Sí	Sí	A veces	Media	No
A veces	Apps	Sí	A veces	Sí	Muy baja	Sí
Siempre	Videos	Sí	Sí	A veces	Alta	A veces
Frecuentemente	Juegos	Sí	Sí	Sí	Baja	A veces
Siempre	Audiolibros	Sí	A veces	Sí	Media	Sí
A veces	Juegos	Sí	Sí	No	Alta	Sí
Frecuentemente	Videos	Sí	Sí	Sí	Alta	Sí
Frecuentemente	Juegos	A veces	Sí	Sí	Media	Sí
Siempre	Plataformas	No	Sí	A veces	Media	A veces
Rara vez	Juegos	Sí	No	Sí	Media	No
A veces	Apps	Sí	Sí	Sí	Media	Sí
A veces	Apps	Sí	Sí	Sí	Media	Sí
A veces	Plataformas	Sí	Sí	Sí	Media	Sí
Frecuentemente	Videos	A veces	Sí	Sí	Alta	Sí
A veces	Apps	A veces	Sí	Sí	Alta	A veces
A veces	Audiolibros	Sí	A veces	A veces	Alta	Sí
Frecuentemente	Apps	Sí	A veces	Sí	Baja	No
Siempre	Apps	Sí	Sí	Sí	Media	Sí
Rara vez	Videos	Sí	No	Sí	Baja	No
A veces	Juegos	Sí	Sí	Sí	Media	A veces

Frecuentemente	Apps	Sí	Sí	Sí	Media	A veces
A veces	Plataformas	Sí	Sí	Sí	Alta	Sí
A veces	Juegos	Sí	Sí	Sí	Media	Sí
A veces	Audiolibros	Sí	Sí	Sí	Baja	Sí
A veces	Videos	Sí	Sí	Sí	Baja	Sí
Frecuentemente	Audiolibros	A veces	Sí	Sí	Alta	A veces
Rara vez	Juegos	Sí	Sí	Sí	Media	A veces

Elaborado por: Bárbara Lorena Muñoz Chipe

3.2. Análisis de Resultados

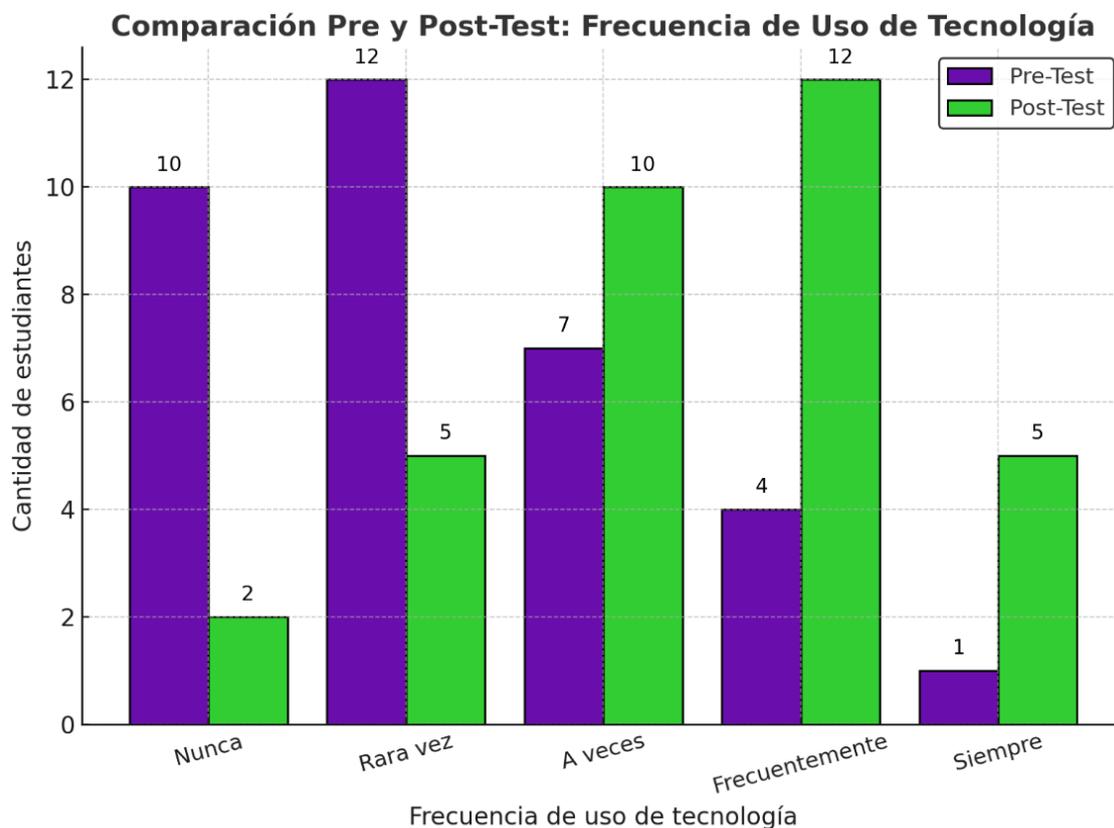
1. Frecuencia de Uso de Tecnología

Pre-Test: 10 estudiantes dijeron que “Nunca” usan tecnología, 12 “Rara vez”, 7 “A veces”, 4 “Frecuentemente” y solo 1 “Siempre”.

Post-Test: 2 estudiantes dijeron que “Nunca” usan tecnología, 5 “Rara vez”, 10 “A veces”, 12 “Frecuentemente” y 5 “Siempre”.

Análisis: Se observa un aumento en la frecuencia del uso de tecnología después de la propuesta, con más estudiantes usando herramientas tecnológicas “frecuentemente” o “siempre”.

Figura 1 Frecuencia de Uso de Tecnología



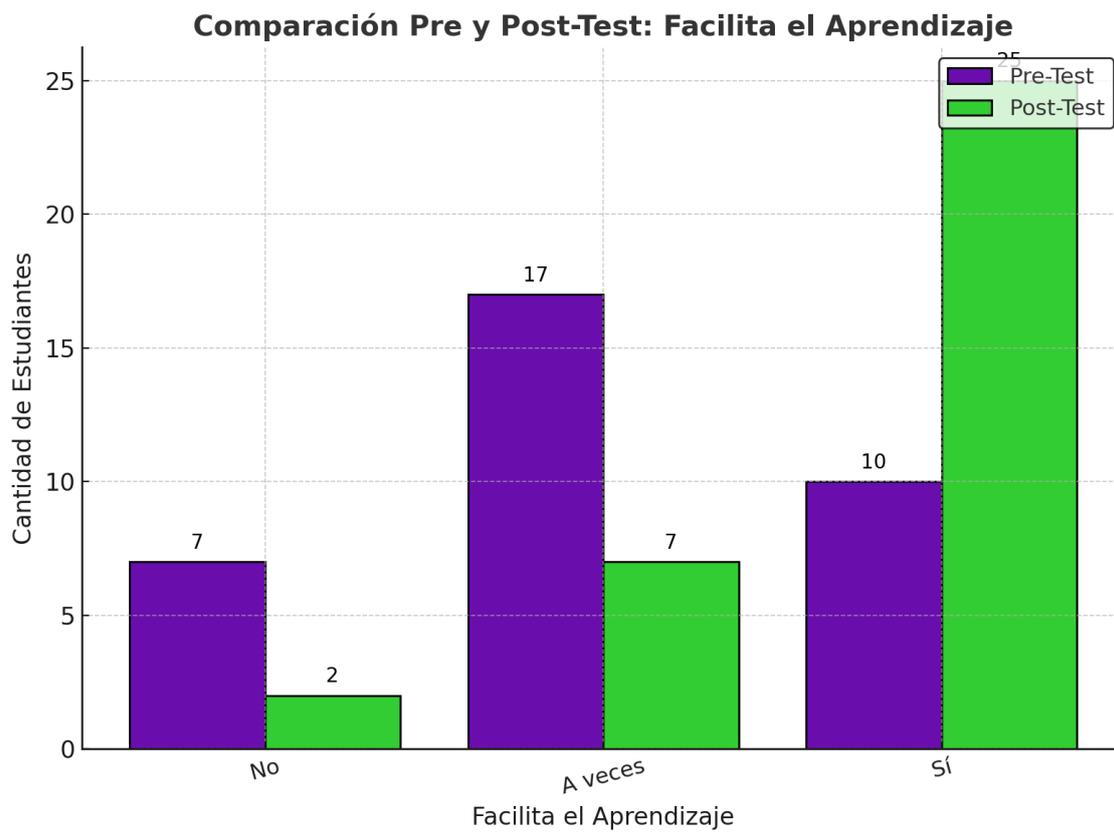
Elaborado por: Bárbara Lorena Muñoz Chipe

2. Percepción sobre si la Tecnología Facilita el Aprendizaje

Pre-Test: 7 estudiantes respondieron “No”, 17 dijeron “A veces” y 10 dijeron “Sí”.

Post-Test: 2 estudiantes dijeron “No”, 7 “A veces” y 25 “Sí”.

Análisis: Hubo un cambio significativo en la percepción, ya que la mayoría de los estudiantes pasaron a considerar que la tecnología facilita su aprendizaje.

Figura 2 Percepción sobre si la Tecnología Facilita el Aprendizaje

Elaborado por: Bárbara Lorena Muñoz Chipe

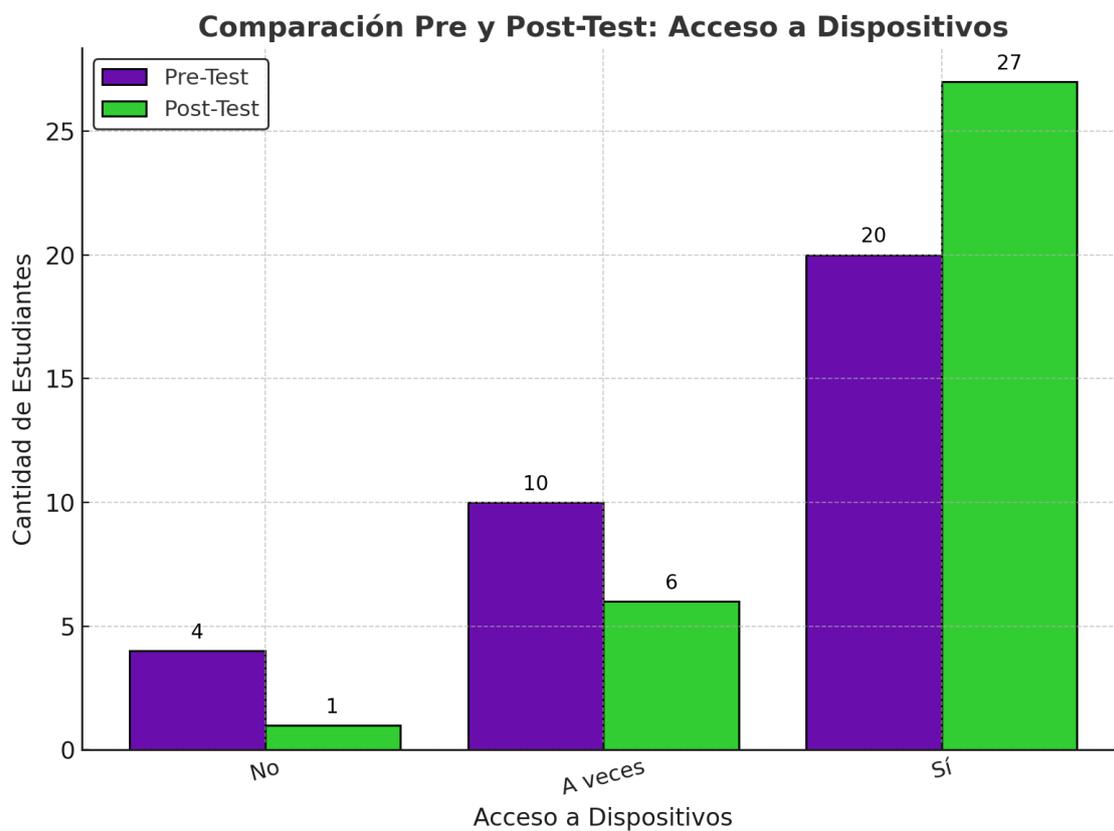
3. Acceso a Dispositivos Tecnológicos

Pre-Test: 4 estudiantes dijeron que “No” tienen acceso, 10 dijeron “A veces” y 20 dijeron “Sí”.

Post-Test: 1 estudiante dijo que “No”, 6 dijeron “A veces” y 27 dijeron “Sí”.

Análisis: Se ve un ligero aumento en el acceso a dispositivos tecnológicos, lo que facilitó la implementación de la propuesta.

Figura 3 Acceso a Dispositivos Tecnológicos

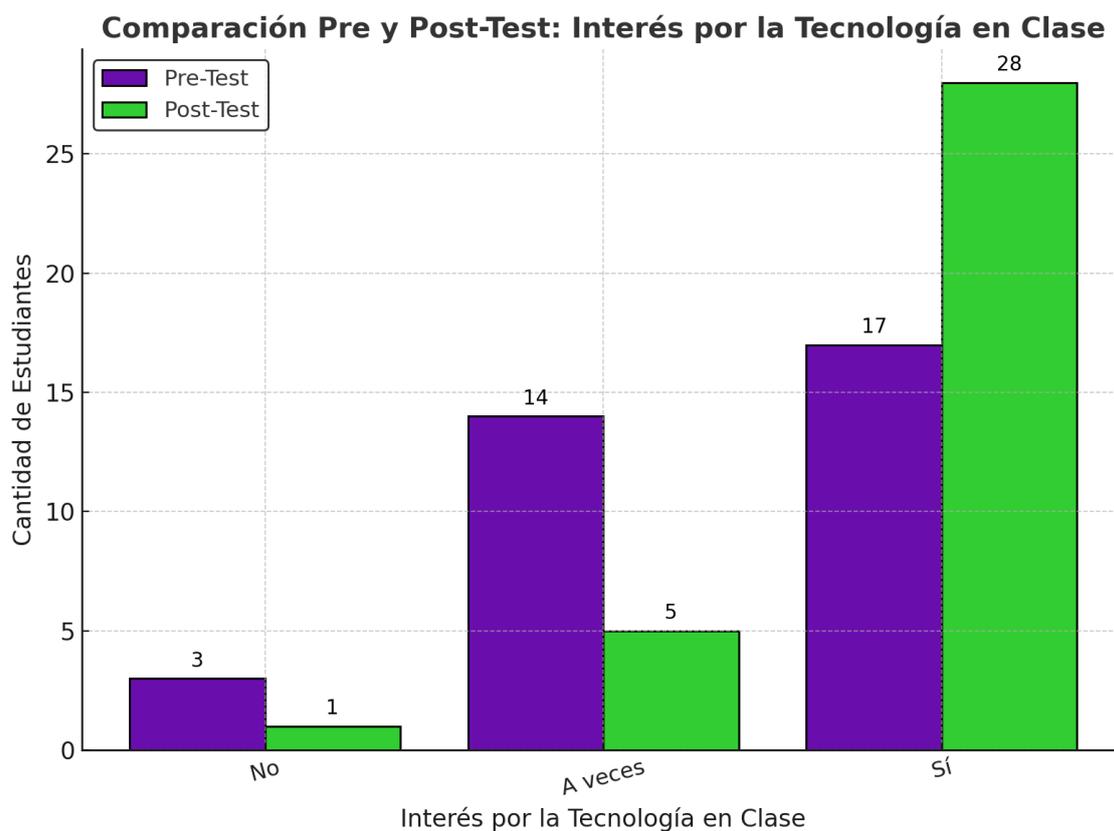


Elaborado por: Bárbara Lorena Muñoz Chipe

4. Interés por el Uso de Tecnología en Clase

- Pre-Test: 3 estudiantes dijeron que “No” les interesa, 14 dijeron “A veces” y 17 dijeron “Sí”.
- Post-Test: 1 estudiante dijo “No”, 5 dijeron “A veces” y 28 dijeron “Sí”.
- Análisis: El interés por el uso de tecnología en el aula aumentó significativamente, con casi todos los estudiantes mostrándose entusiasmados.

Figura 4 Interés por el Uso de Tecnología en Clase



Elaborado por: Bárbara Lorena Muñoz Chipe

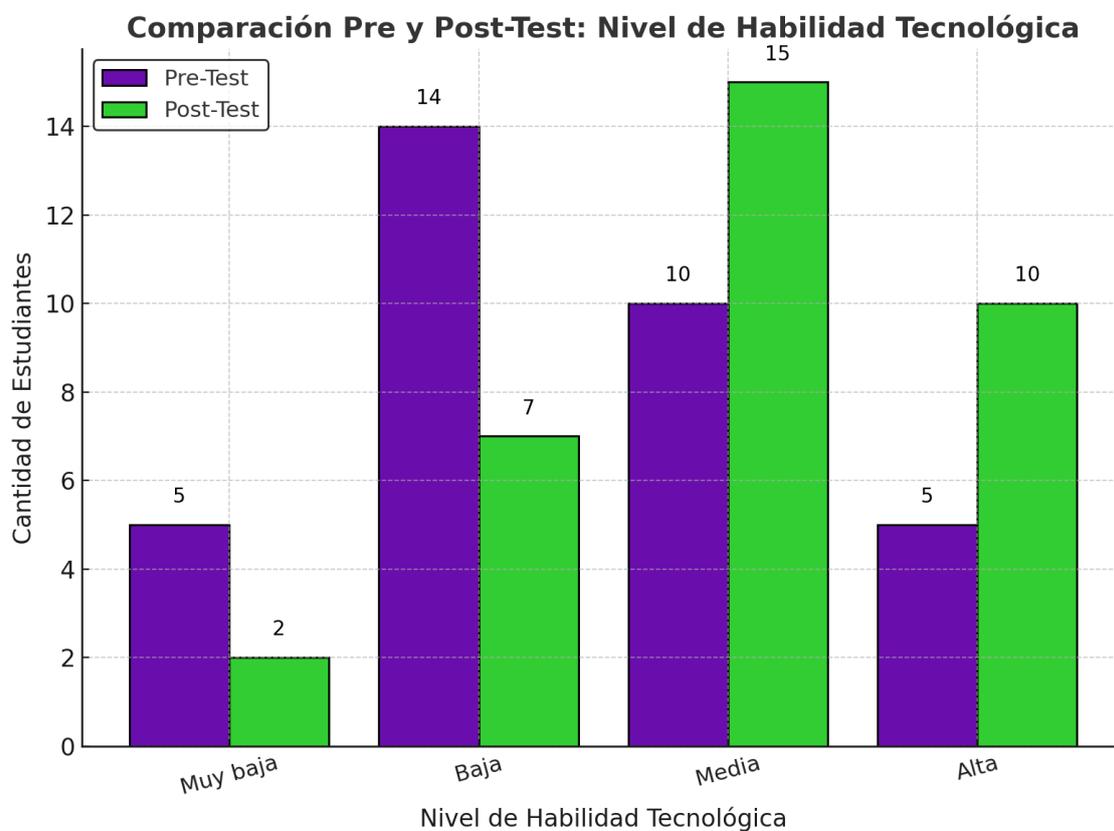
5. Nivel de Habilidad Tecnológica

Pre-Test: 5 estudiantes dijeron que su nivel es “Muy bajo”, 14 “Bajo”, 10 “Medio” y 5 “Alto”.

Post-Test: 2 estudiantes dijeron que su nivel es “Muy bajo”, 7 “Bajo”, 15 “Medio” y 10 “Alto”.

Análisis: Hubo una mejora en las habilidades tecnológicas, con más estudiantes ubicándose en niveles “Medio” y “Alto”.

Figura 5 Nivel de Habilidad Tecnológica

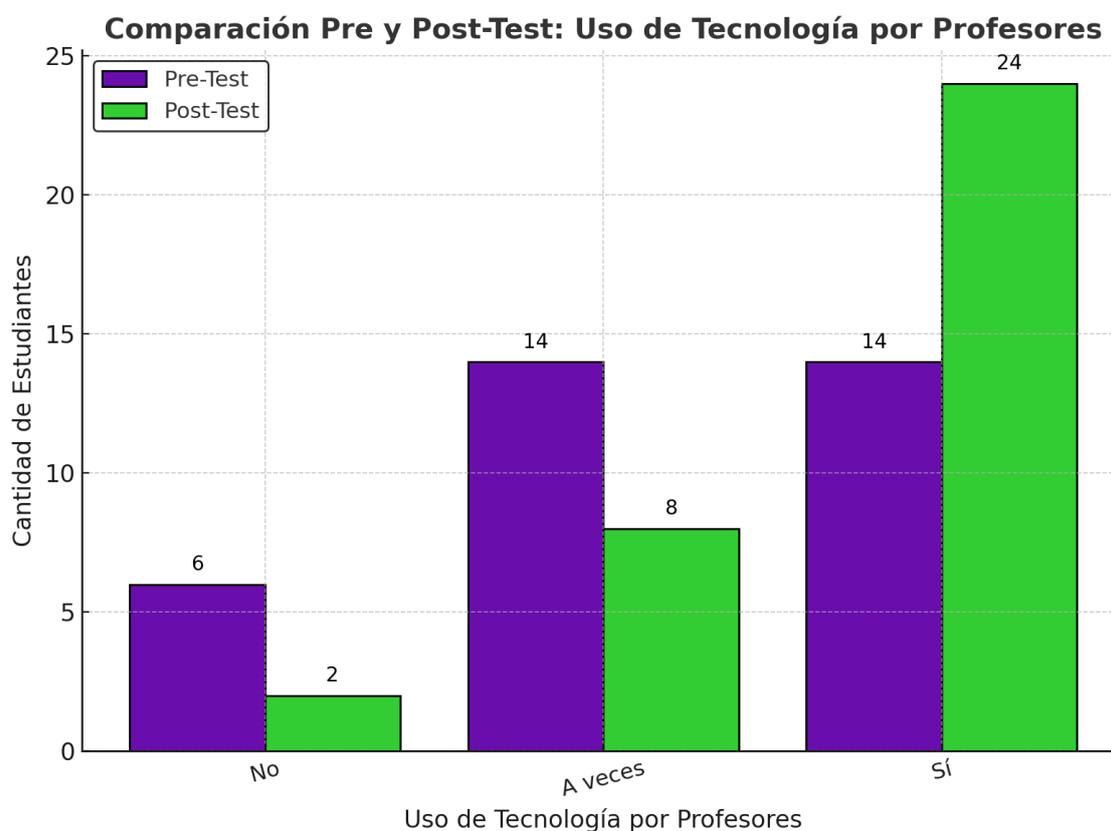


Elaborado por: Bárbara Lorena Muñoz Chipe

6. Uso de Tecnología por Parte de los Profesores

- **Pre-Test:** 6 estudiantes dijeron que sus profesores “No” usan tecnología, 14 dijeron que “A veces” y 14 dijeron que “Sí”.
- **Post-Test:** 2 estudiantes dijeron “No”, 8 dijeron “A veces” y 24 dijeron “Sí”.
- **Análisis:** Se nota un incremento en el uso de tecnología por parte de los profesores, lo que sugiere que la propuesta también impactó su metodología.

Figura 6 Uso de Tecnología por Parte de los Profesores



Elaborado por: Bárbara Lorena Muñoz Chipe

Los resultados evidencian una mejora significativa en la percepción y el uso de la tecnología en el aula. Los estudiantes no solo incrementaron la frecuencia con la que emplean herramientas tecnológicas, sino que también demostraron un mayor interés y desarrollo de habilidades digitales, lo que fortalece su proceso de aprendizaje.

Asimismo, los docentes comenzaron a incorporar más recursos tecnológicos en sus prácticas pedagógicas, lo que confirma que la propuesta tuvo un impacto positivo en la

enseñanza y el aprendizaje de Lengua y Literatura, promoviendo un entorno educativo más dinámico, innovador e interactivo.

Los hallazgos proyectados de este estudio pueden clasificarse en tres categorías fundamentales: académicos, motivacionales y docentes, respectivamente.

3.2.1. Académicos

Se espera un aumento en la eficacia académica de los estudiantes, reflejado en una mejora de sus evaluaciones en lengua y literatura tras la implementación de recursos tecnológicos. El uso de herramientas tecnológicas facilitará la conexión entre los conocimientos previos de los alumnos y los nuevos contenidos, promoviendo un aprendizaje más profundo y significativo.

3.2.2. Motivacionales

Se prevé un incremento en la motivación e interés de los estudiantes durante las sesiones académicas, lo que se reflejará en una participación más activa en las actividades pedagógicas. Además, los estudiantes desarrollarán y perfeccionarán sus competencias en el uso de dispositivos digitales, lo que les permitirá realizar tareas académicas con mayor autonomía.

3.2.3. Discusión de los resultados obtenidos en la investigación

Los hallazgos del estudio demuestran un impacto positivo del uso de la tecnología en el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes del subnivel elemental. La comparación entre el pre-test y el post-test refleja avances significativos en áreas clave, como la frecuencia de uso de tecnología, su valoración como herramienta de aprendizaje, el acceso a dispositivos tecnológicos, el interés por su implementación en el ámbito académico y el desarrollo de competencias digitales.

Durante la investigación se pudo notar que los estudiantes empezaron a usar la tecnología con más frecuencia. Al inicio, muchos no la usaban casi nunca, pero con el tiempo se fue haciendo más común que la incorporaran en sus actividades. Esto muestra que, al trabajar con métodos que incluyen herramientas tecnológicas, los chicos y chicas van

cambiando su forma de estudiar y aprender, haciéndose más cercanos a estas nuevas formas.

Asimismo, la evaluación post-test revela un cambio significativo en la percepción del papel de la tecnología en la educación. Mientras que inicialmente su uso era considerado secundario, ahora la mayoría de los estudiantes lo percibe como un recurso esencial para su aprendizaje. El acceso a dispositivos tecnológicos también mostró una mejora notable, lo que ha permitido que un mayor número de estudiantes pueda utilizar herramientas digitales con mayor facilidad. Además, se registró un incremento en la motivación y disposición de los estudiantes hacia el proceso de aprendizaje, evidenciando un impacto positivo en su actitud académica.

Otro punto importante fue que, al principio, bastantes estudiantes tenían un rendimiento bajo o muy bajo. Pero después de aplicar la propuesta, se vio un aumento en quienes llegaron a niveles medios y altos. Eso deja ver que el uso de recursos digitales no solo sirvió para mejorar en lengua y literatura, sino que también ayudó a desarrollar capacidades tecnológicas, que hoy en día son muy necesarias en las aulas.

3.3. Conclusiones y Recomendaciones

3.3.1. Conclusiones

El análisis realizado ha confirmado que el uso de instrumentos tecnológicos en el proceso educativo tiene un impacto positivo y significativo en el aprendizaje de Lengua y Literatura. A lo largo de la investigación, se observó un aumento considerable en la motivación de los estudiantes, quienes mostraron un mayor interés y participación en las actividades educativas. Este fenómeno se puede atribuir al atractivo de las herramientas tecnológicas, que ofrecen un enfoque más dinámico y interactivo en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza.

También se observó que la comprensión de textos mejoró, al igual que la forma en que escriben. Esto fue posible porque las herramientas digitales se adaptan a las necesidades de cada estudiante. Al usar plataformas con más opciones de materiales, los estudiantes pudieron reforzar lo que no entendían o practicar más lo que necesitaban, y eso se notó en sus resultados.

Otro aspecto relevante que se documentó fue el cambio en la percepción de los estudiantes sobre la tecnología. Si bien inicialmente algunos mostraban una visión polarizada, entre aquellos que consideraban la tecnología como una distracción y los que la veían como una herramienta útil, al final del estudio se registró una tendencia mayoritaria a reconocer sus beneficios. Los estudiantes, en su mayoría, comenzaron a percibir la tecnología como un aliado en su proceso educativo, lo que refuerza la idea de que la integración de estos recursos digitales puede tener un efecto transformador en la actitud y disposición hacia el aprendizaje.

Sobre el acceso a la tecnología, aunque no fue un cambio muy grande, sí se vio que más estudiantes lograron tener acceso a equipos. Esto fue clave, porque sin herramientas no todos pueden aprovechar los beneficios del aprendizaje digital. Por eso es importante que las escuelas busquen formas de asegurar que todos tengan la misma oportunidad, ya sea prestando dispositivos o mejorando las redes.

A lo largo del proceso, también se notó que los estudiantes mejoraron bastante en el uso de la tecnología. Antes muchos no sabían usar ciertas herramientas o aplicaciones, pero ahora ya las manejan mejor. Esto no solo ayuda para los estudios, sino que es algo útil para su vida en general, porque esas habilidades tecnológicas son cada vez más necesarias.

En el caso de los docentes, también se vio un avance. Muchos empezaron a usar más tecnología en sus clases, lo que muestra que hay una mayor apertura hacia nuevas maneras de enseñar. Este cambio, aunque fue paulatino, ayudó a que el ambiente en el aula fuera más activo y moderno, lo que motivó más al estudiantado.

3.3.2. Recomendaciones

En cuanto a la formación continua de los docentes en tecnología educativa, se recomienda continuar fortaleciendo la formación de los docentes en el uso pedagógico de la tecnología. Es esencial que los maestros no solo adquieran competencias tecnológicas básicas, sino que también se capaciten en el uso de herramientas digitales de manera creativa e innovadora. Esto les permitirá diseñar y aplicar estrategias pedagógicas más efectivas, que motiven a los estudiantes y promuevan un aprendizaje significativo. Es

importante que las formaciones sean periódicas, actualizadas y adaptadas a las necesidades específicas del aula.

Para seguir avanzando, es importante que se trabaje en garantizar el acceso a la tecnología para todos. No basta con tener una computadora en la casa; también se necesita conexión a internet y recursos adecuados. Por eso sería bueno que las instituciones educativas encuentren formas de apoyar a los estudiantes que más lo necesitan, con préstamos de equipos o mejorando la infraestructura.

También sería útil seguir usando tecnologías que inviten a participar y trabajar en grupo. Hay plataformas, juegos y recursos que hacen que las clases sean más entretenidas y que todos puedan aprender de manera más activa. Este tipo de estrategias hace que los estudiantes no solo aprendan, sino que disfruten del proceso.

Finalmente, sería recomendable seguir evaluando cómo está funcionando todo. No se trata solo de ver números, sino también de escuchar lo que piensan estudiantes y docentes. Si se hacen evaluaciones constantes, será más fácil saber qué cosas funcionan bien y qué otras se pueden mejorar, para que el aprendizaje con tecnología sea cada vez más efectivo.

Además, para fomentar el aprendizaje autónomo mediante recursos digitales es necesario incentivar a los estudiantes a utilizar herramientas digitales de manera autónoma, promoviendo su capacidad de investigar, explorar y aprender por sí mismos. El uso de recursos digitales como plataformas de aprendizaje en línea, tutoriales y recursos multimedia puede ser clave para que los estudiantes desarrollen habilidades de autorregulación y se conviertan en aprendices más independientes.

Por último, al incluir la tecnología de manera constante en los programas educativos, se propone que los recursos digitales formen parte fija y bien organizada del área de Lengua y Literatura. La idea es que no se usen solo de vez en cuando, sino que estén integrados en el currículo como algo esencial.

Referencias Bibliográficas

- Arief, M., Yuliati, L., & Sari, A. (2022). The impact of digital media on early reading skills in elementary students. *Journal of Early Childhood Education Research*, 10(1), 33-47.
- Arief, N., Lestari, O., Tabrani, A., & Jazeri, M. (2022). The Role of Cyber Literature in Learning Indonesian Language and Literature in the Digital Era. *EDUTECH: Journal of Education And Technology*.
- Ausubel, D. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart & Winston.
- Ausubel, D. (2012). *Educación significativa y aprendizaje: El papel de la comprensión en la enseñanza y el aprendizaje*. Editorial McGraw-Hill.
- Baker, E. (2021). Bridging the digital divide: Access and equity in the digital age. *Educational Technology Journal*, 39(4), 112-118.
- Baker, R. (2016). Educational Technology: A Review of the Research. *Educational Psychologist*, 51(1), 1-12. doi:<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1112221>
- Cabero-Almenara, J. (2021). Tecnologías digitales y formación: una perspectiva basada en el diseño tecnopedagógico. *Revista de Tecnología Educativa*, 59(3), 1-12. doi:<https://doi.org/10.30827/profesorado.v25i3.17905>
- Cassany, D. (2019). *Laboratorio de escritura: para la enseñanza y el aprendizaje del texto escrito*. Graó.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder en la sociedad red*. Alianza Editorial.
- Ceviker, E., & Gezer, T. (2023). *Examining the Digital Divide in Education during COVID-19 from Teachers' Perspectives*. Mid-Western Educational Researcher. doi:<https://doi.org/10.25035/mwer.35.02.02>
- Ceviker, S., & Gezer, A. (2023). Pedagogía digital: Nuevas estrategias para la enseñanza en el siglo XXI. *Revista de Investigación en Educación y Tecnología*, 19(3), 56-72.
- Cisneros Estupiñán, J. (2021). *Didáctica de la lectura y nuevas tecnologías en el aula primaria*. Ediciones Universidad Central.
- Creswell, J. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Deci, E., & Ryan, R. (2020). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer.
- Del-Valle-Rojas, A., Callupe-Ricaldi, A., & Ruiz-Ruiz, M. (2023). *Structural*

- Characterization of Factors for the Digital Training of Public Primary School Teachers: The Peruvian Case*. LACCEI 2023. Obtenido de <https://doi.org/10.18687/laccei2023.1.1.309>
- Del-Valle-Rojas, A., González, M., & Pérez, J. (2023). Formación docente y tecnologías en el aula: Desafíos y soluciones. . *Revista de Innovación Educativa*, 21(2), 91-107.
- Díaz Barriga, F. (2019). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. McGraw-Hill.
- Fernández, P. (2022). La integración de las tecnologías digitales en el aula: Desafíos y oportunidades. *Revista de Innovación Educativa*, 30(1), 45-59.
- Fernández, R. (2022). *Transformación educativa y tecnologías digitales: Un análisis crítico*. Editorial Universitaria.
- García, M., & López, J. (2020). La educación digital en América Latina: Realidades y perspectivas. *Revista Latinoamericana de Educación*, 29(2), 83-97.
- García, M., & Núñez, D. (2023). Tecnologías emergentes y comprensión lectora en educación básica. *Revista Iberoamericana de Educación Digital*, 17(1), 84-97.
- George, D., & Mallery, P. (2019). *IBM SPSS Statistics 26 Step by Step: A Simple Guide and Reference (16th ed.)*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429055255>.
- González, A. (2020). Estrategias de lectura y fluidez lectora a través de audiolibros. *Investigación en Educación y Tecnología*, 15(2), 112-121.
- González, M., & Vera, J. (2023). Entornos digitales y aprendizaje significativo en Lengua y Literatura. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 15(2), 45-61.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2022). *Metodología de la investigación (7ª ed.)*. McGraw-Hill.
- Hernández, M., & Pérez, R. (2021). Aplicaciones digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura: Un análisis de la efectividad. *Tecnología y Educación*, 22(3), 89-103.
- Johnson, D., Smith, R., & Williams, M. (2019). Resistencia docente al uso de tecnología en el aula: Análisis de causas y soluciones. *Revista de Psicopedagogía y Tecnología*, 40(1), 56-72.
- Johnson, K., Smith, T., & Reeder, T. (2019). Superando la resistencia docente al cambio tecnológico en el aula. *Revista de Tecnología Educativa*, 15(1), 34-47.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2014). *NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium. Obtenido de <http://www.nmc.org/publication/nmc-horizon-report-2014-higher->

education-edition/

- Martínez, F., & Rojas, A. (2023). La gamificación como herramienta en la enseñanza de la lectura y escritura. *Educación y Tecnología*, 25(4), 150-162.
- Mayer, R. (2020). *Multimedia Learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press.
- Mdhlalose, D., & Mlambo, G. (2023). *The impact of educational technology on student achievement*. Asian Journal of Education and Social Studies.
- Naji, J., Subramaniam, G., & White, G. (2019). *Why Is Literature Important for Language Learning? En New Approaches to Literature for Language Learning*. DOI:10.1007/978-3-030-15256-7_1.
- Oviedo, H., & Campo-Arias, A. (2005). Aproximación al uso del coeficiente Alfa de Cronbach. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34(4), 572-580. doi:[https://doi.org/10.1016/S0034-7450\(14\)60331-4](https://doi.org/10.1016/S0034-7450(14)60331-4)
- Pérez, L., & Gómez, C. (2023). Metodologías activas y tecnología: Un binomio para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista de Investigación Pedagógica*, 20(1), 67-80.
- Piaget, J. (1970). *The Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Viking Press.
- Piaget, J. (2015). *La construcción del pensamiento y del lenguaje en el niño*. Ediciones Morata.
- Piaget, J. (2015). *La psicología del niño*. Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Pozo, J., & Monereo, C. (2018). *La psicología del aprendizaje escolar: Construcción del conocimiento, ayuda al aprendizaje y cambio conceptual*. Alianza Editorial.
- Ramírez, D., & Soto, L. (2022). Competencias digitales docentes y su impacto en el aprendizaje del lenguaje en educación básica. *Revista Docencia y Tecnología Educativa*, 19(3), 112-126.
- Rawal, A. (2024). La brecha digital en educación: Desigualdades y propuestas de solución. *Journal of Educational Equity*, 10(4), 44-59.
- Rawal, D. (2024). Mapping of school teachers' digital competency in the context of digital infrastructure: A systematic review and empirical study of India. *Journal of Professional Capital and Community*. doi:<https://doi.org/10.1108/jpcc-01-2024-0016>
- Sadhu, M., & Bhatt, Y. (2024). *Technology Enhanced English Language Learning Using Literary Texts*. RESEARCH REVIEW International Journal of Multidisciplinary.

- Sadhu, S., & Bhatt, R. (2024). Effectiveness of digital learning tools in primary education: A case study. *International Journal of Educational Technology*, 9(2), 115–129.
- Salinas Ibáñez, J., & Valverde, J. (2022). Escritura digital y creatividad en la educación básica: aportes y desafíos. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 21(1), 55-74.
- Salinas, J., & Castro, J. (2022). *Estrategias pedagógicas basadas en tecnología educativa: Un enfoque para el aula digital*. Editorial Eudeba.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *E-Learning and Digital Pedagogy*, 29(4), 178-194.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*.
- Siemens, G. (2021). Conectivismo: Una teoría del aprendizaje para la era digital. *Revista de Tecnología Educativa*, 18(3), 34-50.
- Solé, I. (2012). *Estrategias de lectura*. Editorial Graó.
- Susilo, M., Sulisworo, D., & Beungacha, S. (2023). *Technology and its impact on education*. Indonesia: Buletin Edukasi Indonesia.
- Tomar, V., & Soni, S. (2024). *Impact of technology on education*. International Journal of Advanced Academic Studies.
- Torres, V. (2021). Adaptación del aprendizaje a través de plataformas digitales: Personalización en la enseñanza de Lengua y Literatura. *Revista de Innovación Académica*, 19(2), 91-104.
- UNESCO. (2013). *Transforming Education: The Power of ICT*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000222179>
- UNESCO. (2021). *Competencias digitales y educación inclusiva*. UNESCO. Obtenido de Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/>
- UNESCO. (2021). *La dimensión afectiva del aprendizaje: claves para la educación del siglo XXI*. UNESCO Digital Library.
- UNESCO. (2021). *La enseñanza de la escritura en entornos digitales*. UNESCO Digital Library.
- UNESCO. (2022). *Informe mundial sobre la educación: Tecnología y brechas digitales*. UNESCO.
- UNESCO. (2022). *La lectura en la era digital: oportunidades y desafíos para el desarrollo*

- de la comprensión lectora*. UNESCO. Obtenido de Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/>
- UNESCO. (2022). *Tecnología educativa en América Latina y el Caribe: Avances, desafíos y oportunidades*. UNESCO Digital Library.
- Val, S., & López-Bueno, H. (2024). *Analysis of Digital Teacher Education: Key Aspects for Bridging the Digital Divide and Improving the Teaching–Learning Process*. Education Sciences. doi:<https://doi.org/10.3390/educsci14030321>
- Venkataraman, S. (2023). *Impact of technology-supported education on student learning outcomes*. Open Access Research Journal of Multidisciplinary Studies.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Vygotsky, L. (2018). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
- Wang, M. (2023). *Research on using educational technology in primary school teaching and learning*. Lecture Notes in Education Psychology and Public Media.

Anexo 1
CARTA AVAL



FUNDACIÓN KAIROS
 ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCOMISIONAL
 "SANTA MARIA EUFRASIA"



Isla Trinitaria
 Coop. 4 de Marzo Mz. 16 Sl. 1
 Teléfonos: 2- 603217 ext. 111

Guayaquil, enero 9 de 2025

Respuesta a solicitud de autorización para aplicación de encuesta

Estimada Bárbara Muñoz Chipe:

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 "**Recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de Lengua y Literatura en el Subnivel Elemental**". 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 24 estudiantes del subnivel elemental, 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. Emily Rizo Rodríguez
 Directora

Emily K. Rizo



Escuela de Educación Básica Fiscomisional "Santa María Eufrosia"

escsme@fundacionkairos.org

Anexo 2

CRONOGRAMA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Temas	Semanas de trabajo														
	Diciembre 2-8	Diciembre 9-15	Diciembre 16-22	Diciembre 23-29	Enero 1-5	Enero 6-12	Enero 13-19	Enero 20-26	Enero 27-31	Febrero 3-9	Febrero 10-16	Febrero 17-23	Febrero 24-28	Marzo 3-9	Marzo 10-16
Páginas preliminares															
Introducción															
Planteamiento del problema															
Justificación de la investigación															
Formulación del problema															
Preguntas específicas															
Objetivos															
Planteamiento hipotético															
Hipótesis															
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO															
Antecedentes															
Recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo															
Metodologías Innovadoras															
CAPÍTULO 2: MARCO METODOLÓGICO															
Antecedentes de investigación															
Enfoque de la investigación															

Anexo 3**PRESUPUESTO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Título del Proyecto: *Recursos Tecnológicos en el Aprendizaje Significativo de Lengua y Literatura en los estudiantes del subnivel Elemental*

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	\$ 16.00	\$ 16.00
TOTAL			\$ 16.00

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: \$115.20

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;