



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TÍTULO

**APLICACIONES DIGITALES EDUCATIVAS PARA MEJORAR LA
INTERACCIÓN EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE
TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
“CONTINENTE AMERICANO”**

AUTOR:

JESSICA MARIBEL CÓRDOVA LIMONES

TUTOR:

Lic. YURI RUIZ RABASCO, PhD

LA LIBERTAD – ECUADOR

2023

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Tutor (a) del Trabajo de integración curricular, “**APLICACIONES DIGITALES EDUCATIVAS PARA MEJORAR LA INTERACCIÓN EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “CONTINENTE AMERICANO”**”, elaborado por **JESSICA MARIBEL CÓRDOVA LIMONES**, estudiante de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciada en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumplen y se ajustan a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente,



Lic. Yuri Ruiz Rabasco, Phd.

C.I. 0917655219

DOCENTE TUTOR/A

DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular **“APLICACIONES DIGITALES EDUCATIVAS PARA MEJORAR LA INTERACCIÓN EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “CONTINENTE AMERICANO”**, elaborado por JESSICA CÓRDOVA LIMONES, estudiante de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciada en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente,



MSc. Alfredo Carrera

C.I. 0915229470

DOCENTE ESPECIALISTA

TRIBUNAL DE GRADO



MSc. Aníbal Puya Lino
DIRECTOR DE LA CARRERA DE
EDUCACIÓN BÁSICA



MSc. Marielena Silva
DOCENTE DE UNIDAD DE
INTEGRACIÓN CURRICULAR



Lic. Yuri Ruiz Rabasco, PhD.

DOCENTE TUTOR



MSc. Alfredo Carrera

DOCENTE ESPECIALISTA



MSc. María De la Cruz Tigrero
ASISTENTE ADMINISTRATIVA

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero agradecer a Dios por la vida que me ha prestado para lograr alcanzar mis metas, ya que sin él no hubiese podido seguir con su infinito amor que me hace sentir, y sin lugar a duda quiero agradecer a mi hermosa familia quien siempre me ha apoyado en todo lo que me propongo para seguir adelante, a mi esposo e hijos quienes son mi fuente de motivación cada día.

También quiero agradecer a las autoridades y docentes de la Universidad Estatal Península de Santa Elena UPSE, quien desde el primer momento me abrió sus puertas para llenarme de conocimiento y formarme como una profesional de mi hermoso país.

Y no dejando de lado quiero agradecer a mi tutor quien fue mi guía para lograr culminar mi trabajo investigativo de graduación para lograr alcanzar mis metas y sueños, a mis compañeros quienes estuvieron conmigo compartiendo diferentes momentos dentro y fuera del ámbito académico.

Jessica Córdova Limones.

DEDICATORIA

Este trabajo de tesis que me permite alcanzar mis sueños y que me ha llevado por diversos caminos llenos de conocimientos y retos es menester dedicarle a mi familia quien desde el primer me mostraron su apoyo y comprensión a mi esposo por la paciencia y amor hacia mí a mis hijos por siempre demostrarme lo fuerte y valiosa que puedo ser por ello, para que sepan que cada sueño propuesto se puede cumplir.

A mis padres hermanos y demás familiares, a mis docentes porque sin ellos no hubiese aprendido lo que ahora se, a mis compañeros que me brindaron su amistad y ayuda.

Jessica Córdova Limones.

Resumen

Este estudio refleja los efectos de la implementación de herramientas digitales del aprendizaje de los estudiantes del tercer año de educación básica paralelo A específicamente en el área de Lengua y Literatura. El estudio tuvo como propósito conocer la importancia del uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura de la unidad educativa Continente Americano, ubicado en la provincia de Santa Elena, cantón la Libertad. Para lo cual se realizó una investigación mixta de carácter cuantitativo y cualitativo con una muestra de 31 participantes, la metodología usada fue descriptiva lo cual permitió caracterizar aspectos de las variables seleccionadas para la investigación. Este estudio se apoyó en la técnica de encuesta aplicada a los estudiantes; así mismo se contó con la ayuda de la entrevista la misma que fue aplicada a la docente tutora de los niños de tercer grado de básica, gracias a los resultados se confirmó la necesidad de implementar el uso de estas herramientas como fuente de apoyo para el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de lengua y literatura de esa manera los estudiantes se sentirán más motivados a la adquisición de nuevos conocimientos.

Palabras Claves: Herramientas digitales, Proceso de enseñanza aprendizaje, Lengua y literatura.

Índice

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR	2
DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA	3
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	65
EVIDENCIA DE URKUND	65
TRIBUNAL DE GRADO	4
AGRADECIMIENTO	5
DEDICATORIA	6
Resumen	7
Introducción	14
Capítulo I	16
El Problema	16
1.1 Planteamiento del problema	16
1.2 Formulación y sistematización del problema	18
1.2.1 Pregunta principal	18
1.2.2 Preguntas secundarias	18
1.3 Objetivos	18
1.3.1 Objetivo general	18
1.3.2 Objetivos específicos	19
1.4 Justificación	19
1.5 Delimitación Del Problema	20
1.6 Idea a defender	21
Capítulo II	22
Marco Teórico	22
2.1 Antecedentes de la investigación	22
2.2 Bases Teóricas	25
2.2.1 Entornos digitales	25
2.2.2 Aplicaciones digitales educativas	25
2.2.3 Ventajas de las herramientas digitales educativas	26
2.2.4 Papel de las aplicaciones digitales en el aprendizaje	27
2.2.5 Aprendizaje	28
2.2.6 Las herramientas digitales en el aprendizaje de lengua y literatura	29
2.2.7 Función del docente en la era Digital	29

2.2.8 Estrategias didácticas para la educación	30
2.2.9 Herramientas digitales para la educación	30
2.2.10 Recursos para el aula de clases	33
2.3 Bases Legales	34
2.4 Operacionalización de variables	36
Capítulo III.....	39
Marco Metodológico	39
3.1 Enfoque de la investigación	39
3.2 Tipos de investigación	39
3.2.1 Nivel de investigación.....	40
3.3 Población y Muestra	41
3.3.1 Población.....	41
3.3.2 Muestra	41
3.4 Técnicas e Instrumento.....	41
3.4.1 Técnicas.....	42
3.4.2 Instrumento	42
Capítulo IV	44
Análisis y Discusión de los Resultados.....	44
4.1 Resultados obtenidos de la encuesta a los estudiantes	44
4.2 Análisis de la entrevista a la docente	51
Capítulo V.....	53
Conclusión y Recomendación.....	53
Conclusiones	53
Recomendaciones	54
Referencias	56
Anexos.....	60

Índice de tablas

Tabla 1 Aplicaciones digitales de uso educativo.....	31
Tabla 2 Operacionalización de variables.....	36
Tabla 3 Población de estudio	41
Tabla 4 Uso de herramientas tecnológicas.....	44
Tabla 5 Uso de programa para realizar tareas	45
Tabla 6 Adquirir nuevos aprendizajes por medio de programas digitales	46
Tabla 7 Motivación a través de programas digitales	47
Tabla 8 Uso de herramientas tecnológicas en clases.....	48
Tabla 9 Un ambiente interactivo estimula el aprendizaje.....	49
Tabla 10 Ayuda un CD interactivo en el área de lengua y literatura	50

Índice de gráficos

Gráfico 1	Uso de herramientas tecnológicas	44
Gráfico 2	Uso de programa para realizar tareas	45
Gráfico 3	Adquirir nuevos aprendizajes por medio de programas digitales	46
Gráfico 4	Motivación a través de programas digitales.....	47
Gráfico 5	Uso de herramientas tecnológicas en clases.....	48
Gráfico 6	Un ambiente interactivo estimula el aprendizaje.....	49
Gráfico 7	Ayuda un CD interactivo en el área de lengua y literatura	50

Introducción

La integración de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en el currículo de lengua y literatura es necesaria por sus características en la sociedad actual, donde se utiliza el software para despertar el interés por el aprendizaje y la aplicación en el aula, haciéndolo activo. una experiencia donde los estudiantes interactúan mientras aprenden, jugando, explorando, probando por sí mismos, aprovechando al máximo el tema que se está estudiando. Sin embargo, el universo de las nuevas tecnologías es tan amplio que a veces resulta difícil definir su relación con la enseñanza.

Se debe resaltar que, para poder ingresar el uso de las tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se debe el apoyo de toda la red de educación desde el estado y el currículo que se establece para los niños de tercero de básica, los directivos académicos, docentes, padres de familia y comunidad estudiantil, pues al utilizar estas herramientas se fomenta el trabajo colaborativo y se motiva a los estudiantes a desarrollar el interés por aprender de manera dinámica.

Los recursos digitales están al alcance de todos, potenciando el aprendizaje en el aula y actuando como ayudas didácticas para el docente, donde su uso construye, cambia y enriquece el conocimiento, por lo que el docente debe estar a la vanguardia de la tecnología, el problema es, ¿Cuál es el uso de las aplicaciones digitales que faciliten el proceso de enseñanza – aprendizaje?, la razón es que el docente no incluye en el diseño el uso adecuado de las técnicas pedagógicas en la dirección de las lecciones, por lo que los estudiantes no se sienten motivados pues aun en la actualidad siguen con la pedagogía tradicional, y si existe el uso de estas herramientas en el aula de clases no le dan el uso adecuado para enseñar un propósito específico.

Es por ello que el siguiente proyecto de investigación se dividió en cinco capítulos, los cuales se mencionan a continuación.

En el capítulo I se engloba el planteamiento del problema, la formulación y sistematización del problema en donde se estipulo la pregunta base para la investigación, así mismo dentro de este capítulo se han establecido los objetivos del estudio, la justificación, la delimitación y los alcances de la investigación

En el capítulo II se centró en las bases de la investigación se tomaron temas importantes para la estructuración de la misma, dentro de este capítulo se encuentran temas como las herramientas digitales, proceso de enseñanza aprendizaje, importancia del uso de estas herramientas para fomentar el aprendizaje en el área de lengua y literatura y entre otros temas de interés, así mismo se cuenta con el marco legal el cual se basa a las leyes en las que se estableció el presente trabajo investigativo y la identificación de las variables

En el Capítulo III encontramos los enfoques investigativos de la investigación, el tipo de investigación, la población y muestra, las técnicas de recolección que se usaron para llegar al fondo de la investigación.

En el capítulo IV en este capítulo se demuestra el estudio de las preguntas y respuestas, las cuales brindan información esencial para sustentar los objetivos de la investigación

En el Capítulo V se muestra la relación entre la información encontrada y los objetivos del estudio, los cuales son la base fundamental para el éxito de la investigación; también indica información inédita y esencial para futuras investigaciones relacionadas con el tema de investigación.

Capítulo I

El Problema

1.1 Planteamiento del problema

En la actualidad, entre los desafíos en educación se encuentra cumplir con las demandas del siglo XXI, lo que significa el uso seguro de la tecnología en la educación para promover la creación de conocimiento, habilidades digitales y habilidades avanzadas. Al respecto, la UNESCO (2017) llama la atención sobre las ventajas que ofrecen las herramientas digitales en el campo de la pedagogía y llama la atención sobre los siguientes aspectos: uso adecuado de la tecnología, habilidades informáticas, desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad.

En la comunidad internacional, nacional y local, obligan a buscar cambios en el sistema educativo de manera flexible y de fácil acceso, es decir, donde la tecnología sea un factor importante en el aprendizaje presencial o virtual, para enfrentar estos desafíos, las instituciones educativas deben revisar sus referentes actuales y promover experiencias relevantes e innovadoras en los procesos de enseñanza y aprendizaje para que los estudiantes puedan alcanzar sus metas.

La revolución tecnológica es irreversible, no hay zona en el mundo donde no afecte y de la que se beneficiarán todos los sectores de la sociedad. Se alienta a los estados miembros a desarrollar políticas que integren la tecnología y los planes de estudios en las escuelas. Las tecnologías avanzan paso a paso en todos los campos, especialmente en la educación, afectan gran parte de la vida y el aprendizaje cuando estas no son integradas de la mejor manera.

De acuerdo a lo anterior, Camargo y Amorín (2020) afirman que la planificación de recursos para el logro de metas educativas en diversos campos del saber incide significativamente en el proceso cognitivo de los estudiantes, pues despiertan el interés por aprender, promueven el autoaprendizaje. y motivación para estudiar en grupo; y produce un mayor beneficio al conocimiento al utilizar herramientas digitales.

En Ecuador, con las nuevas reformas y la construcción de unidades de aprendizaje para el nuevo milenio, los recursos informáticos que brindan deben ser utilizados para crear conocimiento y avanzar hacia el logro, e integrar la tecnología con el aprendizaje para desarrollar las habilidades de los estudiantes e intercambiar habilidades y aprendizajes, contribuyendo con éxito a la acumulación de conocimientos individuales y grupales

Aunando a lo anterior, el MINEDUC señala en su programa educativo 2017-2021 la necesidad de adecuar los recursos educativos digitales en diversos campos del conocimiento y señalando que para ingresar a la sociedad de la información con la ayuda de las tecnologías de la información y la comunicación, es necesario promover prácticas pedagógicas con enfoque digital, para que las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje sean innovadores, lo que fortalecería el desarrollo y competencia de estudiantes y docentes (Ministerio de Educación, 2021).

Por lo tanto, se puede decir que el uso de las aplicaciones digitales educativas son diferentes herramientas funcionales que promueven el aprendizaje significativo de los estudiantes mediante la aplicación de diferentes métodos que a su vez estimulan el pensamiento científico, investigativo, analítico y creativo, a los que los estudiantes tienen acceso sin fin a fuentes de información donde el docente debe actuar como iniciador a partir de la información.

De acuerdo a la administradora de la Unidad educativa “Continente Americano” manifiesta que la institución educativa no cuenta con espacio interactivos para hacer uso de las herramientas y aplicaciones tecnológicas al realizar una investigación en el momento, pues también declara que los docentes no están capacitados a utilizar las herramienta digitales como pedagógica en los educandos, por ello se ha planteado el siguiente tema investigativo el cual pretende responder las siguientes preguntas:

1.2 Formulación y sistematización del problema

1.2.1 Pregunta principal

¿Cuál es el uso de las aplicaciones digitales que faciliten el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Continente Americano”?

1.2.2 Preguntas secundarias

¿Cuáles son los fundamentos teóricos relacionados al uso de las aplicaciones digitales que permitan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura de los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Continente Americano”?

¿Cuál es el nivel de uso de las aplicaciones digitales por parte de docente y estudiante que permitirá el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Continente Americano”?

¿Cuáles son las aplicaciones digitales más idóneas para mejorar el proceso enseñanza - aprendizaje en la asignatura lengua y literatura de los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Continente Americano”?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Identificar el uso de las aplicaciones digitales para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Continente Americano”.

1.3.2 Objetivos específicos

- Establecer los fundamentos teóricos relacionados al uso de las aplicaciones digitales que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura de los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Continente Americano”
- Identificar el nivel de uso de las aplicaciones digitales por parte de docente y estudiante que permitirá el mejoramiento del proceso enseñanza. aprendizaje de lengua y literatura.
- Seleccionar las aplicaciones digitales más idóneas para mejorar el proceso enseñanza - aprendizaje en la asignatura lengua y literatura.

1.4 Justificación

Actualmente, los docentes deben crear un ambiente diferente en su planificación e incluir herramientas más colaborativas que ofrezcan mejores condiciones para este mundo más competitivo. Cabe señalar que, para la mayoría de las personas, obtener información instantánea es fácil gracias a Internet y a las páginas que nos permiten buscar resultados con solo un clic, pero lo más importante es saber usar la información correctamente, para resolver problemas reales dentro del aula de clases. El uso de estas aplicaciones es factible porque todos los estudiantes cuentan con un teléfono, computadora o tableta, lo que permite su uso en la clase para que puedan aprender y tener un contexto dinámico e interactivo logrando así un aprendizaje significativo.

Cuando un docente utiliza todas las innumerables herramientas, muchas de las cuales son gratuitas, funcionan como estrategias en su aula de clases, se mantiene una posición positiva en el desempeño de las actividades del aula y esto hace que la investigación sea importante porque estimula el aprendizaje autónomo de los niños y niñas al estar totalmente comprometidos con la tecnología, al verlos utilizar estos dispositivos constantemente en sus hogares nace la necesidad irreversible de utilizar las herramientas tecnológicas en las escuelas y utilizarlas con el objetivo de promover y enriquecer este aprendizaje digital.

En este sentido, el uso pedagógico de herramientas digitales de aprendizaje en el área de lengua y literatura y el rol del docente en la era digital juegan un papel importante en el desarrollo de aprendizajes dinámicos e interactivos, que promueven la comprensión de temas complejas para las cuales se realizan estudios teóricos y análisis prácticos de factores relacionados con propuestas innovadoras, que promueven cambios en la enseñanza y el aprendizaje.

Es así que esta investigación presenta cambios positivos en el aprendizaje en el área de las lengua y literatura, en el desarrollo de las habilidades técnicas de los estudiantes utilizando diversas herramientas digitales: de presentación, creación, evaluación, aprendizaje dinámico, interactivo y fácil de usar para estudiantes desde cualquier computadora o dispositivo de Internet.

Por lo tanto, el presente estudio tiene como finalidad beneficiar a los estudiantes de tercer grado de la Unidad educativa “Continente Americano” incrementando la adquisición de conocimientos de alumno a alumno y docente, lo que favorece la interacción, disminuye la desinhibición y aumenta el intercambio de conocimientos.

1.5 Delimitación Del Problema

Campo: Educación

Área: Tecnológico

Aspecto: Lengua y literatura

Lugar: Escuela de Educación Básica “Continente Americano”

Límite temporal: Octubre a febrero 2023

Tipo de investigación: Investigación Descriptiva

Población: (60)

Las TICs y Proceso De Enseñanza-Aprendizaje

Tema: Aplicaciones digitales educativas para mejorar la interacción en el área de lengua y literatura de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Continente Americano”

1.6 Idea a defender

La implementación de aplicaciones digitales mejorara el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura de los estudiantes de tercer grado en la Escuela de Educación Básica “Continente Americano”

Capítulo II

Marco Teórico

2.1 Antecedentes de la investigación

Actualmente nos encontramos ante una sociedad de la información que se encuentra en constante cambio, esta sociedad se caracteriza por la adopción generalizada de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación lo cual se va relacionando con nuestra vida diaria. La importancia del uso de las nuevas tecnologías como herramienta de aprendizaje ha sido estudiada durante décadas, estas herramientas despiertan el interés de los estudiantes al momento de su interacción lo cual ayuda en el proceso de enseñanza especialmente en el área de lenguaje y literatura, por lo cual se ha tomado varias investigaciones con relación al tema expuesto.

A nivel internacional encontramos el trabajo investigativo de Cascales & Carrillo (2020) con el tema “Desarrollo del lenguaje y el uso de las TIC en escuelas infantiles: percepción de los docentes” el mismo que tiene la finalidad de conocer las opiniones de los docentes en cuanto al uso de los recursos tecnológicos para el desarrollo del lenguaje dentro de las aulas de clases, para lo cual trabajaron con una muestra de educadores que laboran en centros educativos, sus hallazgos investigativos llegaron a la conclusión que los docentes han manifestado que el implemento de estas herramientas es de gran uso para el desarrollo del lenguaje.

Por otra parte, Cortes (2016) en su tesis titulada “Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente. Un estudio en Instituciones de niveles básica y media de la ciudad de Bogotá (Col)” el autor elaboró el método mixto, pero con una orientación cualitativa y con la muestra en la cual indica que se realizó con 432 instituciones educativas; dando como resultados un mapeo de las instituciones que promueven las prácticas de las TIC, que aproxima las buenas experiencias de las instituciones, prácticas, qué en trayectoria han llevado el uso de las tecnologías con los diversos dispositivos de trabajo, han hecho para la formación de docentes TIC talleres y cursos.

Enfatiza la importancia de integrar las tecnologías en el ámbito educativo para beneficio de los estudiantes, así promover un aprendizaje dinámico, los docentes tienen la plena responsabilidad de estar en constante capacitación para poder tener los conocimientos necesarios para el correcto uso de estas herramientas digitales y de esa manera poder trabajar en sus aulas de clases.

A nivel nacional con relación al contexto ecuatoriano es necesario analizar a los autores Zumba & Alajo (2021) con su trabajo investigativo “Las tic como herramienta en el proceso de aprendizaje en los estudiantes del 7º año de la Unidad Educativa Toacaso cantón Latacunga” el cual tuvo como finalidad la resolución de problemas con respecto al uso de las tics para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, con el objetivo de implementar estrategias con el uso de las tics como una herramienta de enseñanza, especialmente para su estudio se centraron en el área de ciencias naturales de los estudiantes de séptimo año, su investigación fue de tipo mixto con instrumentos de recolección de datos como la encuesta, entrevista.

El aporte de la investigación antes mencionada se adecua a las necesidades de la investigación, pues permite identificar trabajos a corto, mediano y largo plazo para lograr una adecuada y efectiva integración de la tecnología en los procesos de aprendizaje como parte de su fortalecimiento.

Cabe recalcar que en las instituciones hay variedades de características negativas o positivas al momento de integrar las TIC, además, deben de garantizar los estándares de calidad para una enseñanza reveladora por ello Heras & Alcívar (2018) con su tesis “Las tic y su incidencia en las habilidades lectoras en los estudiantes del 7mo. Año de la unidad educativa buque del pacífico” les permitió a las autoras demostrar que los estudiantes de dicha institución tienen carencias en las habilidades lectoras, por lo cual elaboraron una propuesta de solución con la finalidad de incentivar a la comunidad educativa incluido los padres de familia a interesarse de una manera amena en el uso de las tic en el proceso de aprendizaje y refuerzo en las habilidades lectoras.

A nivel provincial, en Santa Elena se han encontrado varias investigaciones de mucha relevancia como por ejemplo el trabajo de Calvachi (2021) titulado “Estrategia lectora interactiva para desarrollar la comprensión autónoma de textos literarios en estudiantes de sexto grado aplicando tics, año 2020” dicha investigación tuvo el enfoque de analizar el nivel de comprensión lectora que tenían los estudiantes de dicha institución con la finalidad de implementar estrategias mediante el uso de la tecnología para un mejor desempeño académico y que estas logren captar la atención de los estudiantes, despertando su curiosidad por un nuevo método de aprendizaje, lo cual permite al ser humano ser más autónomos.

Las tecnologías de la información y la comunicación juegan un papel muy importante en el desarrollo del conocimiento, lo cual es de gran beneficio tanto para el estudiante como para el docente, por ello Alfonso (2022) en su investigación “Herramientas digitales para la lecto–escritura de los estudiantes de tercer grado de la E.E.B. “Francisco de Miranda”, año 2021” concluyo que existen varios factores que influyen en el desarrollo de la competencia lectora de los niños del tercer grado y los fundamentos teóricos de las herramientas digitales y la lectoescritura; por ello es necesario crear una guía didáctica utilizando la herramienta digitales, para este caso investigativo se propuso la utilización de la plataforma Canva para promover las habilidades de lectura de los niños según los niveles de desarrollo.

Después de analizar las diferentes tesis, estudiadas en los ámbitos educativos en varios lugares de dominio internacional, nacional y local sobre las aplicaciones digitales educativas en el proceso de aprendizaje se pudo evidenciar que existen varios problemas y poco conocimiento en el uso de las herramientas tecnológicas, como la escases de docentes e infraestructuras de varias instituciones educativas fiscales, fiscomisionales o particulares para poder dictar las clases en las diferentes asignaturas aplicando los nuevos aprendizajes actualizados que el sistema educativa demanda.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Entornos digitales

En la actualidad se están produciendo muchos cambios en las estructuras sociales, los métodos de comunicación y el uso de nuevos recursos y herramientas digitales, que han afectado significativamente a varios ámbitos sociales, entre los que destaca el sector educativo (Naciones Unidas, 2021). Por lo tanto, el cambio en este campo proporcionó una amplia gama de recursos que ofrecen directamente nuevas oportunidades para mejorar los procesos educativos; Sin embargo, se debe considerar que no es una tarea fácil debido a las varias dificultades que se encuentran en el ámbito educativo.

Se necesitan nuevas habilidades para que todos puedan desarrollarse de manera independiente en la sociedad actual, estas habilidades incluyen, por ejemplo, interactuar con un menú o sistema de selección, navegar documentos de hipertexto sin perderse, comprender múltiples informaciones encontradas, usar el correo electrónico y comunicarse, practicar el pensamiento crítico frente a una avalancha de imágenes y el autorreflexión. Por tanto un entorno virtual de aprendizaje son canales de comunicación en donde la enseñanza y el aprendizaje se da mediante una gestión ya establecida del aprendizaje (Montenegro & Fernández, 2017).

La naturaleza de las unidades educativas modernas está determinada por el uso de herramientas y recursos digitales en la enseñanza y el aprendizaje, esto requiere un proceso integrado que fomente el aprendizaje independiente y requiere el desarrollo de una cultura que valore la aplicación crítica del conocimiento. Este problema ha dado lugar a numerosos estudios sobre el uso de entornos virtuales apoyados en el uso generalizado de las aplicaciones digitales para apoyar la docencia presencial (Varguillas & Bravo, 2020).

2.2.2 Aplicaciones digitales educativas

Se entiende que las herramientas digitales usadas en el aprendizaje ayudan en el desarrollo de las actividades en el proceso de enseñanza aprendizaje, pues estas pueden ser trabajadas mediante la red de internet. Al respecto, Delgado (2017) sugiere que las herramientas

digitales son programas o sistemas de información accesibles a través de las tecnologías de la información y la comunicación a través de computadoras, tabletas electrónicas y/o dispositivos móviles tecnología

En este sentido, estos programas se integran a la práctica docente para brindar educación en la era digital, varios autores argumentan que estos sistemas pueden destinarse generalmente a diferentes usos y que en el aula se adaptan para el aprendizaje, ofreciendo a los docentes formas versátiles de diseñar materiales y actividades (de Pablos & Ballesta, 2018).

El autor también afirma que las herramientas digitales son programas comerciales o gratuitos que se integran en el aula escolar y crean nuevas formas de trabajo e intercambio de información que requieren un uso pedagógico (de Pablos & Ballesta, 2018). El aprendizaje de los estudiantes está respaldado por la introducción de herramientas de aprendizaje digital.

2.2.3 Ventajas de las herramientas digitales educativas

El uso pedagógico de las herramientas digitales de aprendizaje trae grandes avances a la enseñanza-aprendizaje, las herramientas digitales tienen funcionalidades multimedia porque permiten la integración de componentes como fotos, videos, música, animaciones que permiten la participación activa a través de Internet. Al respecto, López (2016) afirma que las ventajas de las herramientas digitales de aprendizaje son:

- Fomenta la colaboración porque permite a los estudiantes intercambiar ideas, trabajar con documentos comunes, resolver problemas y tomar decisiones.
- Promover el aprendizaje colaborativo: permitir que los estudiantes compartan pantallas, lluvia de ideas, mapas conceptuales, discusión, etc.
- Permitir el seguimiento del progreso individual y grupal: herramientas que brindan información sobre el acceso y el tiempo dedicado a actividades académicas en línea facilitan la metacognición.
- Creación de funciones de evaluación y autoevaluación para conocer el nivel de logro y retroalimentar los conocimientos y así fortalecerlos en el tiempo.

- Acceso a material de estudio: bases de datos en línea, simulaciones, a través del cual el estudiante puede estudiar de manera individual y flexible.

2.2.4 Papel de las aplicaciones digitales en el aprendizaje

La tecnología ha provocado cambios en diversos ámbitos de la sociedad, entre ellos el educativo. Al respecto, Mangisch M & Mangisch S (2020) considera que, durante los últimos veinte años, la tecnología ha permitido el desarrollo de diversos dispositivos electrónicos como computadoras, teléfonos móviles, tabletas, que permiten el acceso a la información desde cualquier parte del mundo siempre y cuando exista una conexión a internet.

La sociedad actual implica entonces un escenario digital que presupone un sujeto y productores de información, no sólo consumidores de información. Por ello, es importante que el uso de la tecnología se integre en la práctica docente, para que los estudiantes puedan desarrollar habilidades que les permitan procesar la información en Internet, como buscar, seleccionar, construir, etc.

En relación a lo anterior, se puede decir que el uso de herramientas digitales de aprendizaje apoya la enseñanza-aprendizaje, donde el docente y los estudiantes aprenden de forma dinámica e interactiva y al mismo tiempo desarrollan su competitividad. utilizarlos para diversas actividades académicas (Cruz R. E., 2019). Además, las herramientas digitales promueven la educación inclusiva al adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y desarrollar las habilidades técnicas necesarias para enfrentar los desafíos del camino escolar y personal.

Sin embargo, la introducción de la tecnología en el espacio educativo debe planificarse de tal manera que promueva las habilidades de resolución de problemas, el pensamiento crítico y, con ello, la innovación y el aprendizaje significativo (Cruz & Hernández, 2021).

Por lo tanto, la integración de la tecnología en el aula apoya el desarrollo de una enseñanza-aprendizaje dinámica e inclusiva, que facilita la comprensión de problemas complejos y la gestión de los estudiantes en el aprendizaje; aspectos que contribuyen a un proceso educativo transformador que se adapte a las exigencias del siglo XXI.

2.2.5 Aprendizaje

El aprendizaje es una parte importante del proceso de desarrollo de los estudiantes, lo que permite que la tecnología mejore la experiencia cognitiva de los estudiantes. En otras palabras, el aprendizaje es un proceso que promueve el desarrollo de habilidades, destrezas y competencias que puede ocurrir solo o en grupo, en cuyo caso el aprendizaje grupal es más enriquecedor.

Para Vera (2016) en sus trabajos de investigación descriptiva menciona lo siguiente: El aprendizaje, aparece en el contexto pedagógico como proceso en el cual el educando, con la dirección directa o indirecta de su guía, y en una situación didáctica especialmente estructurada, desenvuelve las habilidades, los hábitos y las capacidades que le permiten apropiarse creativamente de la cultura, le ayuda a generar y emplear conocimientos por sí mismo gracias a los métodos que usan.

Según el autor se enfoca en el proceso de apropiación que se van formando he incluso también los sentimientos, los intereses, los motivos de conducta, los valores, es decir, se desenvuelven de manera simultánea he equitativa con la personalidad.

Por lo tanto, el educando estudia mediante el sistema de ensayo y error, convirtiendo al docente como un facilitador del aprendizaje, encaminándolo a su formación académica, intelectual, fomentando los valores, direccionando el estilo de aprendizaje que resulte mejor para el efectivo aprendizaje del estudiante, formando desde temprana edad su personalidad, gustos y preferencias.

La naturaleza del aprendizaje en un ambiente de aprendizaje requiere una propuesta de aprendizaje donde la creatividad y la imaginación de los estudiantes dominen las actividades grupales y donde la educación debe estar acorde con el contexto globalizado, donde el aprendizaje se convierta en un proceso que posibilite la participación activa en el desarrollo y la toma de decisiones en una sociedad globalizadora (Vera, 2016).

2.2.6 Las herramientas digitales en el aprendizaje de lengua y literatura

Las herramientas de aprendizaje digital se están convirtiendo en herramientas de aprendizaje que promueven el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura (Vélez & Delgado, 2023). Es por eso que se hace énfasis a la importancia de la aplicación de las herramientas digitales pues da sentido al contexto de aprendizaje, cuyos recursos materiales existentes, tales como: simulaciones, entre otras cosas, laboratorios virtuales, visualizaciones introducen el pasado y lo nuevo, combinando conocimientos en un entorno de aprendizaje motivador y colaborativo.

De igual manera, Padilla (2021) afirma que la inclusión creativa por parte del docente de herramientas tecnológicas en el currículo de ciencias permite que los estudiantes participen activamente en el aprendizaje y se interesen por dirigir la formación para lograr objetivos constructivos.

2.2.7 Función del docente en la era Digital

La educación se encuentra inmersa en una sociedad tecnológica, que trae nuevos desafíos a la enseñanza, que requieren de la armonía de la tecnología y la pedagogía para orientar el aprendizaje de las nuevas generaciones. En referencia a lo anterior, Cascales & Carrillo (2020) afirman que, en la era digital, la forma de aprender y enseñar ha cambiado, el educador toma el rol de organizador, creador, guía y facilitador, quien crea una comunicación horizontal y promueve el desarrollo. habilidades digitales y aprender a aprender en los estudiantes a través del uso adecuado de la tecnología.

En otras palabras, en una sociedad llena de tecnología, es necesario promover la ecología de aprendizaje de los aprendices, que les permita ganar influencia, donde se visibilice el lado formativo de la tecnología y, por un lado, donde las Herramientas Web 2.0 permitan. la creación de Entornos Personales de Aprendizaje (PLE), que permite la organización de recursos digitales que promueven la educación de los estudiantes para una vida digital.

Esto significa que el docente se familiariza con las herramientas actuales de la era digital y así orientar adecuadamente a los estudiantes en el aprendizaje, y estos a su vez desarrollan habilidades que les permiten tener éxito también en otros niveles (Viñals & Cuenca, 2016).

2.2.8 Estrategias didácticas para la educación

Las estrategias didácticas del siglo XXI deben darle al estudiante la oportunidad de responder a las demandas de la sociedad, la armonía de la metodología activa y la tecnología optimiza el ambiente de aprendizaje porque permite combinar diferentes métodos de aprendizaje, tales como: Método del Caso, Aula Invertida, Aprendizaje entre Pares, Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Basado en Proyectos, aprendizaje en equipo, aprendizaje basado en juegos, cuyas estrategias de aprendizaje (Olivar & Daza, 2022). Por eso se recalca la importancia de poder desarrollar nuevas formas para que los estudiantes puedan adquirir nuevos conocimientos mediante estrategias interactivas de aprendizaje.

La interacción de la educación y la tecnología exige la aplicación de postulados pedagógicos, que promuevan el proceso educativo, que dirija la gestión de los estudiantes en su aprendizaje; y desarrollar su independencia y autoeducación para enfrentar los desafíos de la sociedad digital. Olivar & Daza (2022) opinan que estas nuevas maneras que tienen para lograr la adquisición de aprendizaje en la era digital favorecen los diferentes enfoques de educación como el constructivista y conexionista, los cuales se han ido adaptando a la época digital en la educación.

2.2.9 Herramientas digitales para la educación

Hay varias herramientas de aprendizaje digital que un maestro puede usar de forma gratuita para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y a las que se puede acceder a través de un enlace desde cualquier dispositivo o computadora con un navegador, por ello Padilla (2021) manifiesta que en la educación se puede incrementar el uso de las siguientes herramientas y plataformas digitales:

- Canva: es una plataforma en la que encontramos diversas planillas de diferentes usos como infografías, todo tipo de mapas, hacer editar e integrar videos y entro otras utilidades necesarias en la educación.
- Genially: herramienta de apoyo pues permite crear cualquier tipo de contenido animado como presentaciones infografías entre otros, y dentro de esta plataforma encontramos diversas temáticas para utilizar en el ámbito educativo.
- Edpuzzle: esta herramienta permite la edición de videos con el fin de que puedan ser usados en lecciones interactivas, les permite añadir comentarios, voz, y se adapta a la manera en la que los estudiantes van aprendiendo.
- Playposit: Aplicación que permite la integración de preguntas, audios, a través de videos, de esta manera el docente puede saber las falencias de dicho tema estudiado de sus estudiantes y así realizar refuerzo académico.
- Voky: gracias a sus fondos y avatares personalizados favorece la comprensión y participación de los estudiantes en la clase que se está impartiendo.
- Educima: con esta herramienta se puede crear rompecabezas, rompecabezas, crucigramas, sopa de letras y demás, de tal manera que desarrollan actividades lúdicas para el aprendizaje
- Coogle: ayuda en la creación de mapas mentales y se puede incorporar imágenes.
- Mentimeter: es una plataforma en tiempo real que permite elaborar diapositivas, cuestionarios, entre otros.
- Jamboard: esta herramienta fomenta la colaboración y participación de los estudiantes de manera instantánea pues la información que se coloca en dicha plataforma se almacena en la nube lo que facilita el aprendizaje.

Tabla 1 Aplicaciones digitales de uso educativo

Aplicaciones	Funcionalidad	Aplicabilidad
Mundo primaria	Esta plataforma está llena de contenido educativo. su contenido incluye juegos didácticos, referencias a los temas más	7 años

	importantes de esta etapa, películas explicativas de diversos temas y preguntas de evaluación de conocimientos.	
El tren del alfabeto de Lola	5 juegos, disponibles en muchos idiomas, enseñan a los niños a reconocer y leer las letras del alfabeto. El juego se vuelve más difícil a medida que avanza el tren, y los más pequeños también aprenden palabras sencillas.	2 a 7 años
Thinkrolls	Son juegos de estrategia diseñados para desarrollar las habilidades cognitivas, de memoria y lógicas de los niños, estimular la curiosidad de los niños y fomentar su creatividad y pensamiento lateral.	3 a 8 años
Pupitre	Trata sobre los nuevos conceptos que aparecen en matemáticas, lenguaje, ciencias, inglés y estética en el primer año de la escuela primaria. Todo esto se presenta en una interfaz sencilla con un simulador de texturas que fomenta la expresión artística de los usuarios más jóvenes y adultos.	6 a 8 años
Cokitos juegos educativos	Descubre juegos educativos que te ayudan a repasar material, mejorar tus	De 2 años en adelante

	habilidades digitales y mejorar tu aprendizaje en casa y en la escuela.	
Leo con Grin	Una de las habilidades más importantes para enseñar en preescolar y primaria es la lectura, porque es la base de todo lo que aprendes. Los pequeños en la escuela y algunas áreas de la vida adulta	2 a 8 años
MyABCKit: aprender a leer	Ofrece una variedad de juegos y actividades para practicar palabras, comprender y crear oraciones, y pistas de video y audio.	3 a 7 años

Fuente: Macías & Acuña (2022).

2.2.10 Recursos para el aula de clases

El crecimiento de la web ha llevado a que el software social sea una herramienta práctica que poco a poco se integra a las dinámicas desarrolladas por los docentes en el aula (Pinilla, 2020), al igual que las redes sociales como Facebook, Twitter y YouTube ofrecen a los usuarios múltiples formas de comunicarse y compartir información no solo con amigos y familiares, sino también con personas con las que tienen algo en común, por lo que esta combinación educativa complementa la enseñanza y el aprendizaje. Puedes promover discusiones grupales, crear grupos privados relacionados sobre un tema y desarrollar actividades personales:

- En Facebook se pueden fomentar discusiones grupales, crear grupos privados relacionados con el tema y desarrollar actividades personalizadas
- Con YouTube puedes retransmitir en directo casi

- Además de crear tutoriales compartidos, publicarlos en YouTube para todo el mundo o para un grupo muy selecto del aula.
- En Instagram, puedes crear historias con preguntas sobre temas tratados en clase, vincular temas con hashtags o palabras clave.
- Álbumes de fotos de Instagram de algunas actividades de aprendizaje.
- Juega rompecabezas en Twitter y crea mensajes cortos con pistas para que el alumno encuentre el rompecabezas de acuerdo con las instrucciones dadas.
- Crear un tablero colaborativo en Pinterest para trabajar en un proyecto en grupo y conectar conceptos enseñados en el salón de clases (Macías & Acuña, 2022).

2.3 Bases Legales

Según la Constitución Nacional del Ecuador (2018) nos menciona en los artículos del estado:

Sección cuarta (Presupuesto General del Estado)

Art. 298.-Se establecen pre asignaciones presupuestarias destinadas a los gobiernos autónomos descentralizados, al sector salud, al sector educación, a la educación superior; y a la investigación, ciencia, tecnología e innovación en los términos previstos en la ley. Las transferencias correspondientes a pre asignaciones serán predecibles y automáticas. Se prohíbe crear otras pre asignaciones presupuestarias (Constitución Del Ecuador, 2018).

Art. 347.-Será responsabilidad del Estado:

8. Se incluye la tecnología de la información y la comunicación en el proceso de aprendizaje y se promueve el vínculo entre la enseñanza y las actividades productivas o sociales (Constitución Del Ecuador, 2018).

Sección octava Ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales

Art. 385.-El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad: 1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos. 2. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales. 3. Desarrollamos tecnologías e innovaciones que aumentan la producción nacional, aumentan la eficiencia y la productividad, mejoran la calidad de vida y promueven la realización de un buen vivir (Constitución Del Ecuador, 2018).

Art. 80.-El Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población. Garantizará la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo (Constitución Del Ecuador, 2018).

Los artículos antes mencionados nos dan un ente sala de la importancia que tiene el Estado sobre las políticas de Educación y bienestar, así como la intervención del acceso a las TICS, (Tecnologías de la Información y la Comunicación) dentro del proceso educativo, es decir, de videos, televisión, computadoras, internet, aulas virtuales, otras alternativas, para apoyar la enseñanza y el aprendizaje, en procesos tales como el aprendizaje colaborativo como una simbiosis para apoyar a las tecnológas enfocadas en Lengua y Literatura.

2.4 Operacionalización de variables

Tabla 2 Operacionalización de variables

	Variables	Definición Conceptual	Dimensiones	Ítems	Técnicas e Instrumentos
Independiente	Aplicaciones digitales	Son programas preinstalados o basados en la web que permiten su uso en diversas funciones, en la interacción que desarrolla conocimientos, habilidades y destrezas solo o en grupo, y como recursos de apoyo y enriquecimiento del programa educativo.	Desarrollo de conocimientos	¿Utiliza herramientas digitales para fortalecer algún tema de alguna asignatura? ¿Cree que utilizando herramientas digitales en sus clases que estimulará a los estudiantes que sean creativos al realizar las tareas? ¿Usted cree que utilizando ambiente interactivo que contiene textos, audio, vídeo, animación visual, etc., estimulará el interés en Lengua y literatura?	Encuestas Entrevista
			Recursos de apoyo		
Dependiente	Proceso de Enseñanza - aprendizaje	El proceso de enseñanza-aprendizaje está diseñado como un sistema de comunicación consciente que incluye la implementación de estrategias pedagógicas que promuevan el aprendizaje, pues este es comunicativa, porque el docente organiza, expresa, socializa y ofrece contenidos socio-histórico-científicos a los estudiantes.	Comunicación		
			Estrategias pedagógicas.		

				<p>¿Utiliza medios para que los estudiantes participen activamente en clases?</p> <p>¿Considera necesario que sus estudiantes trabajen en equipo y que dentro de estos se proporcionen ayuda?</p> <p>¿Cómo docente estimula a sus estudiantes interactuar entre pares?</p> <p>¿Usted cree que los estudiantes obtienen un mejor desempeño al trabajar en plataformas digitales?</p> <p>¿Considera que el proceso de enseñanza - aprendizaje está relacionado con la interacción y uso de</p>	<p>Entrevista</p> <p>Encuesta</p>
--	--	--	--	--	-----------------------------------

				aplicaciones digitales?	
--	--	--	--	----------------------------	--

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1 Enfoque de la investigación

Este estudio se enfoca en el método cualitativo, debido a que se busca la comprensión del problema entre los estudiantes de tercer grado en la asignatura de lengua y literatura, pues permite comprender todo lo que los rodea, interpretar el problema educativo y formar valoraciones conceptuales a través de las encuestas y entrevista a la comunidad donde ocurren los hechos y fenómenos para conocer la realidad de nuestra unidad educativa con respecto al tema investigativo, utilizando herramientas como las encuestas y las fichas de observación se logró presentar el análisis de las decisiones tomadas en forma estadística y sacar una conclusión a partir de los datos recolectados, además de la búsqueda de las posibles causas y explicación que conducen a la investigación, se encuentran en las posibles características del estudio, la participación y una actividad más amplia donde el investigador puede interactuar con las preguntas mientras estudia el ambiente en el que se rodea.

3.2 Tipos de investigación

El estudio de investigación tiene como tema Aplicaciones digitales educativas para mejorar la interacción en el área de lengua y literatura de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Continente Americano” con fuente de investigación descriptiva y exploratoria, y la precisión de las variables de investigación.

Los trabajos de investigación descriptivos se basan en hechos de la realidad y su característica principal es presentar la interpretación correcta, en cuanto a la investigación descriptiva, su objetivo principal es descubrir las características básicas de conjuntos homogéneos de fenómenos utilizando criterios sistemáticos que revelan su estructura o comportamiento.

Es así como se obtienen notas que describen la realidad investigada, lo que determina una forma concisa y detallada en que el investigador puede realizar sus objetivos de aprendizaje, esto significa que el plan de investigación describe claramente los pasos a seguir para alcanzar los objetivos planteados. Antes de elegir un diseño de investigación, es importante que los objetivos de la investigación sean claros.

Los estudios exploratorios nos ayudan a familiarizarnos con los fenómenos desconocidos, y así a darnos una manera correcta de abordar la investigación. Para asegurar que estos estudios no se conviertan en una pérdida de tiempo y recursos, es fundamental abordarlos con una revisión completa de la literatura, marcan la pauta para estudios posteriores y se caracterizan por una metodología más flexible, son más amplios y dispersos, implican más riesgos y requieren paciencia, serenidad y receptividad por parte del investigador.

Por tanto, podemos decir que esta investigación es exploratoria pues se pretende comprender como la intervención con aplicaciones digitales dentro del aula juega un aporte fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura.

3.2.1 Nivel de investigación

Niveles de investigación que aportan más información sobre los datos utilizados para nuestra población

- **Bibliográfica**

Para algunos criterios basados en conceptos, las opiniones de diferentes autores y sus opiniones de fuentes como libros, revistas, teorías, criterios, periódicos, Internet, manuales, temas de interés y otras publicaciones indexadas que tienen relación con las variables que describimos, las cuales apoyar nuestra investigación en este proyecto.

- **Campo:**

Por contacto directo entre el investigador y lo investigado, en el mismo lugar donde ocurre el fenómeno, es decir en la Unidad Educativa “Continente Americano”, para niños y niñas de tercer grado de educación básica.

- **Aplica:**

En la obtención de información con herramientas sobre las razones del uso limitado de la tecnología en el aula, que generan una falta de uso de herramientas digitales para mejorar la colaboración y desarrollar una predicción general en el campo estudiado

3.3 Población y Muestra

3.3.1 Población

La población del estudio del caso se tomó a consideración a los docentes tutores pertenecientes a la unidad educativa “Continente Americano” correspondiente al tercer grado de educación básica y se aplicó las técnicas de recolección de datos.

Tabla 1 Datos tomados de la unidad educativa “Continente Americano”

Tabla 3 Población de estudio

Población	Cantidad
Docentes	2
Estudiantes 3ero A	30
Estudiantes 3ero B	28
Total	60

Fuente: Información de la unidad educativa “Continente Americano”

Elaboración Propia

3.3.2 Muestra

La muestra extraída de la Unidad Educativa “Continente americano” corresponde al tercer grado de educación básica paralelo A más la docente tutora, resultando 31 participantes aplicando las técnicas de recolección de datos.

3.4 Técnicas e Instrumento

En la recolección de datos se utiliza la población, recursos humanos del sector población para obtener la confiabilidad de los datos.

3.4.1 Técnicas

Encuesta

Es una herramienta de investigación que consiste en recopilar información de los encuestados mediante el uso de cuestionarios prediseñados para obtener información precisa. La técnica de la encuesta es muy utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite la recolección y procesamiento rápido y eficiente de datos, basada en el diseño de cuestionario a los estudiantes de tercer grado de educación básica.

Entrevista

La observación es una técnica de investigación básica en la que otros confían porque crea una relación básica entre el observador y lo observado. Es un conocimiento lógico y sistemático de ciertos procesos, fenómenos o propiedades de una manera más demostrativa, la observación es la actividad principal para recopilar detalles en su conjunto durante el proceso de investigación.

3.4.2 Instrumento

Cuestionario

La encuesta es principalmente un instrumento de investigación utilizado en el desarrollo de las investigaciones, cuya característica es una serie de preguntas sobre una o más variables medibles, el encuestado da información escrita sobre sí mismo o sobre un tema determinado. La encuesta será aplicada a los estudiantes de tercero de educación básica de la unidad educativa, “Continente Americano”, la cual constará de 7 preguntas, con escala de valoración Likert y 4 criterios de respuestas.

Ficha de entrevista

La entrevista es una técnica muy útil en la investigación cualitativa para recolectar datos; se define como una conversación con un propósito específico distinto del mero acto de hablar, la

entrevista se aplicará a la docente tutora de tercer año de educación básica de la unidad educativa “Continente Americano” con la finalidad de conocer si hace uso de las aplicaciones digitales para el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de lengua y literatura, la misma contara de 10 preguntas.

Capítulo IV

Análisis y Discusión de los Resultados

4.1 Resultados obtenidos de la encuesta a los estudiantes

Pregunta 1: ¿Con que frecuencia hace uso de las herramientas tecnológicas?

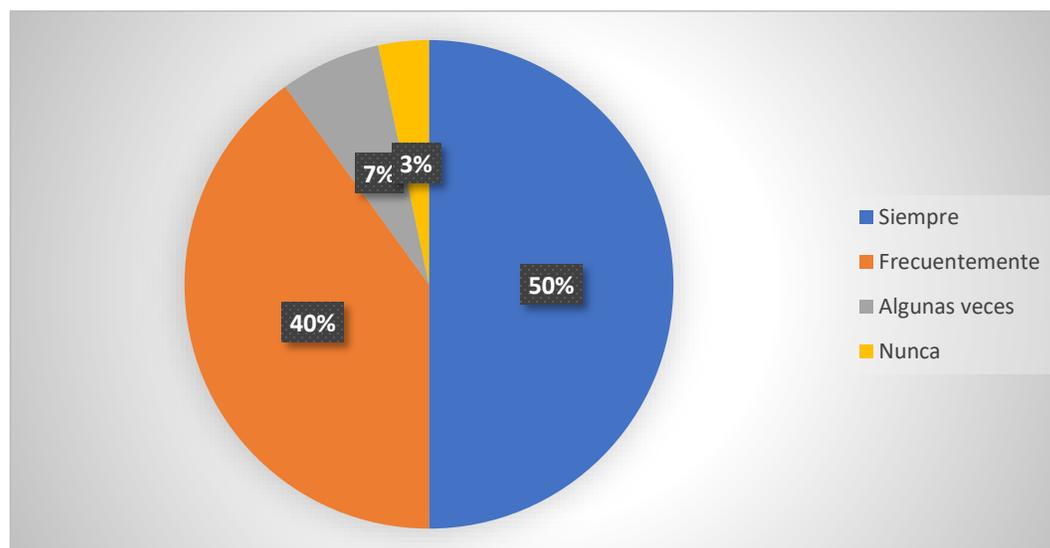
Tabla 4 Uso de herramientas tecnológicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	50%
Frecuentemente	12	40%
Algunas veces	2	7%
Nunca	1	3%
Total	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Continente Americano”

Elaborado por: Jessica Córdova Limones

Gráfico 1 Uso de herramientas tecnológicas



Fuente: Escuela de Educación Básica “Continente Americano”

Elaborado por: Jessica Córdova Limones

De acuerdo a la pregunta 1 que hace referencia al uso de las herramientas tecnológicas de los niños de tercero de básica se obtuvo los siguientes resultados dando el 50% como siempre de la población estudiada que hace uso de las herramientas, el 40% manifestó que su uso es

frecuentemente, el 7% hace uso algunas veces, mientras que el 3% no hace uso de estas herramientas.

Pregunta 2: ¿Usa power point, internet u otro programa de computadora para realizar alguna tarea de lengua y literatura?

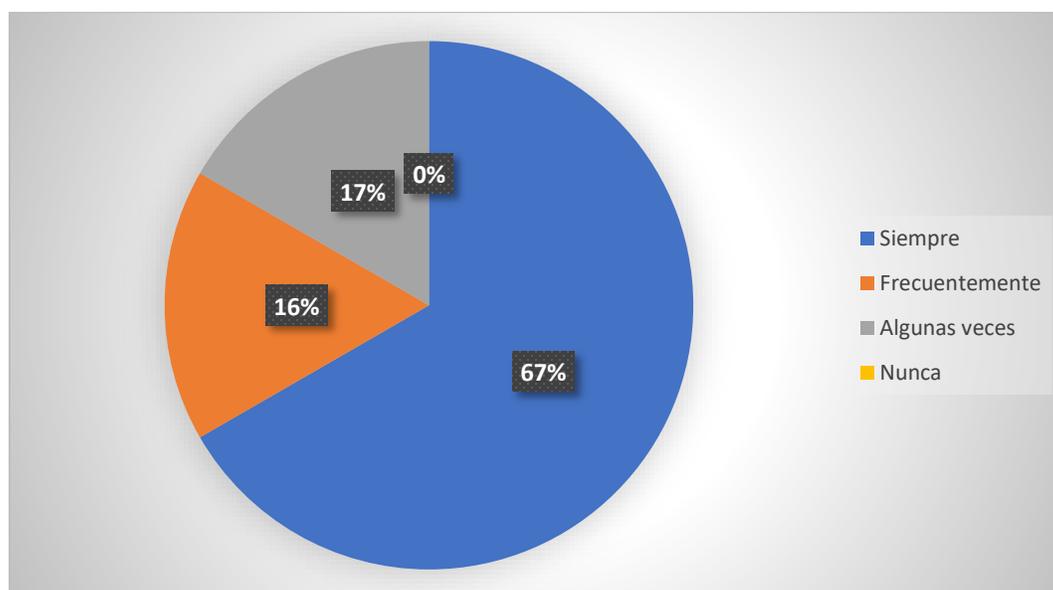
Tabla 5 Uso de programa para realizar tareas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	20	67%
Frecuentemente	5	16%
Algunas veces	5	17%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Continente Americano”

Elaborado por: Jessica Córdova Limones

Gráfico 2 Uso de programa para realizar tareas



Fuente: Escuela de Educación Básica “Continente Americano”

Elaborado por: Jessica Córdova Limones

Es evidente que la mayor parte de los encuestados 67% respondieron afirmativamente que siempre utilizan power point, internet u otro programa para realizar alguna tarea de lengua y literatura, así mismo el 17% respondió algunas veces y el 16% frecuentemente, incluso en la alternativa Nunca el porcentaje de resultados fue 0%, el cual representa que los estudiantes conocen como integrar estos programas en su desarrollo educativo.

Pregunta 3: ¿Cree usted que se puede adquirir nuevos aprendizajes al realizar una tarea utilizando algún programa de computadora para la asignatura lengua y literatura?

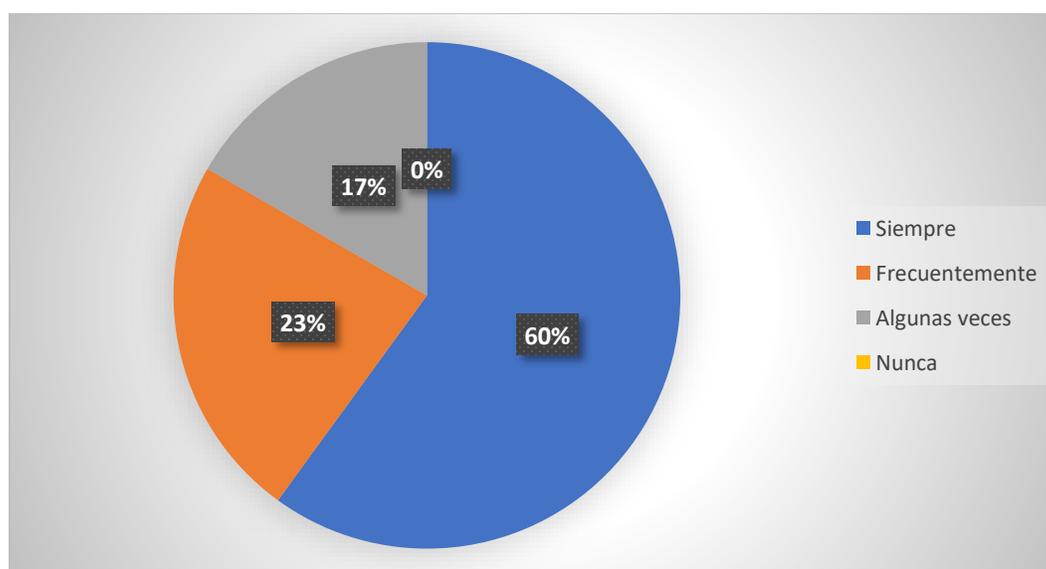
Tabla 6 Adquirir nuevos aprendizajes por medio de programas digitales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	18	60%
Frecuentemente	7	23%
Algunas veces	5	17%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Continente Americano”

Elaborado por: Jessica Córdova Limones

Gráfico 3 Adquirir nuevos aprendizajes por medio de programas digitales



Fuente: Escuela de Educación Básica “Continente Americano”

Elaborado por: Jessica Córdova Limones

Analizando los datos obtenidos en esta pregunta, el resultado refleja que la mayor parte de los encuestados están de acuerdo a que siempre pueden adquirir nuevos aprendizajes en la asignatura de lengua y literatura utilizando algún programa de computadora, tal y como indica el 60% de la representación gráfica. Así mismo el 23% corresponde a que frecuentemente se puede adquirir nuevos aprendizajes, el 17% indica las respuestas de que algunas veces se pueden adquirir nuevos aprendizajes y el 0% perteneciente a la alternativa nunca demuestra que ningún

estudiante está en contra del uso de algún programa de computadora en la construcción de su aprendizaje.

Pregunta 4: ¿Si se utilizara programas digitales que faciliten la comprensión de la asignatura de lengua y literatura te sentirías más motivado?

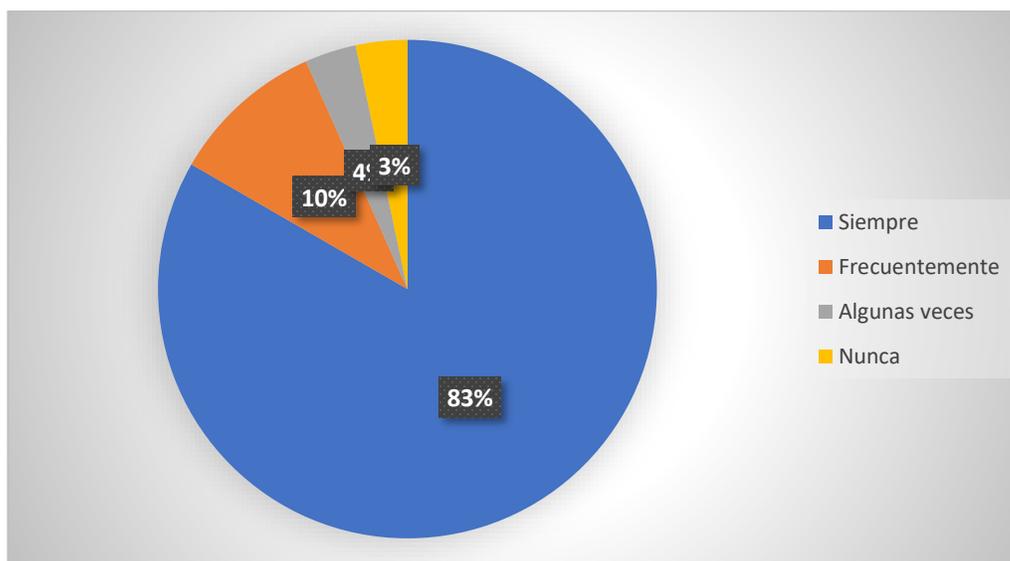
Tabla 7 Motivación a través de programas digitales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	25	83%
Frecuentemente	3	10%
Algunas veces	1	3%
Nunca	1	4%
Total	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Continente Americano”

Elaborado por: Jessica Córdova Limones

Gráfico 4 Motivación a través de programas digitales



Fuente: Escuela de Educación Básica “Continente Americano”

Elaborado por: Jessica Córdova Limones

En base a el gráfico y la pregunta 4 se demuestra con notoriedad que los programas digitales pueden facilitar la comprensión de lengua y literatura, ya que la mayor parte de la población el 83% respondió siempre el que demuestra que los programas digitales motivan a los

estudiantes a aprender, El 10% corresponde a las respuestas de que se sentirían frecuentemente motivados, el 4% pertenece a Nunca, y el 3% a Algunas veces motivado.

Pregunta 5: ¿Tu profesor(a) en su proceso de enseñanza aprendizaje utiliza herramientas power point, internet u otros programas para impartir su clase?

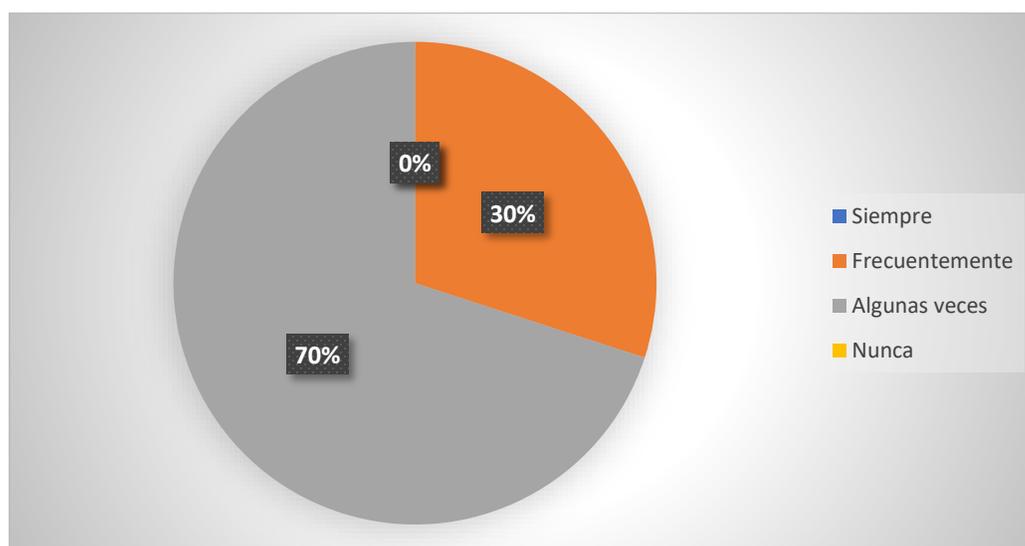
Tabla 8 Uso de herramientas tecnológicas en clases

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Frecuentemente	9	30%
Algunas veces	21	70%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Continente Americano”

Elaborado por: Jessica Córdova Limones

Gráfico 5 Uso de herramientas tecnológicas en clases



Fuente: Escuela de Educación Básica “Continente Americano”

Elaborado por: Jessica Córdova Limones

Como se puede observar en la gráfica el 70% de los encuestados respondieron que su profesor (a) solo algunas veces utiliza herramientas como power point, internet u otros programas en sus clases y el 30% que frecuentemente, lo cual refuerza la necesidad de la presente investigación que es la importancia del uso constante de las aplicaciones digitales para mejorar la interacción en el área de lengua y literatura.

Pregunta 6: ¿Crees que utilizando ambiente interactivo que contiene textos, audio, vídeo, animación, efecto visual, gráficos y fotos estimulará el interés en lengua y literatura?

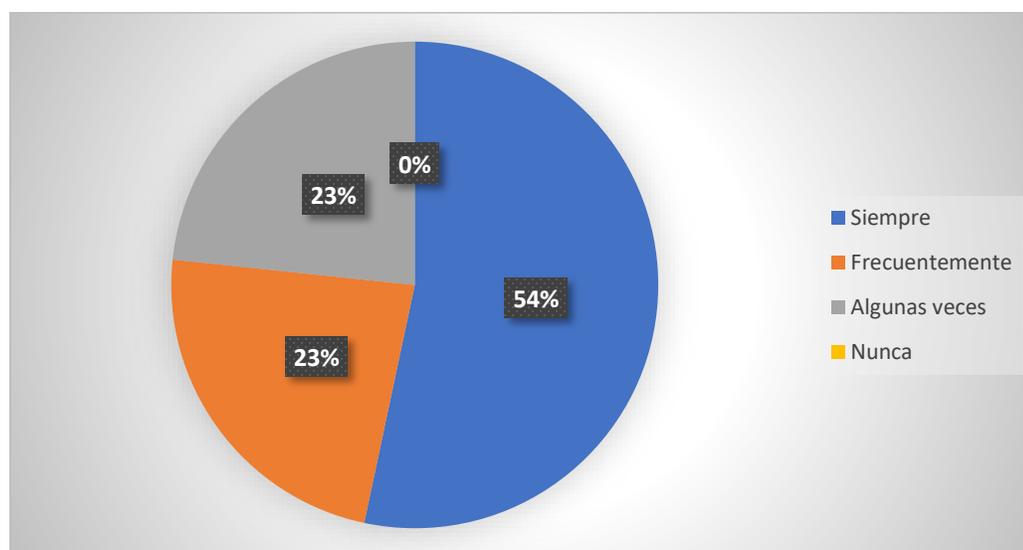
Tabla 9 Un ambiente interactivo estimula el aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	16	54%
Frecuentemente	7	23%
Algunas veces	7	23%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Continente Americano”

Elaborado por: Jessica Córdova Limones

Gráfico 6 Un ambiente interactivo estimula el aprendizaje



Fuente: Escuela de Educación Básica “Continente Americano”

Elaborado por: Jessica Córdova Limones

Esta pregunta aporta a las aspiraciones de la investigación, por cuanto señala el interés que podrían llegar a tener los estudiantes en las clases de lengua y literatura al utilizar textos, audio, vídeo, animación, efecto visual, gráficos y fotos en un ambiente interactivo. Y en efecto, el 54% que corresponde a siempre da a entender que es de suma importancia el uso de estas herramientas en su aprendizaje, Además, también un 23% ha opinado que frecuentemente y algunas veces es importante el hacer uso de ellas, Y un 0% que pertenece a nunca, lo que refleja

que es fundamental el uso de estas herramientas en la educación de los estudiantes de tercer grado.

Pregunta 7: ¿Crees que la utilización de un CD interactivo con la recopilación de programas educativos ayude a ser más productivo en tus tareas de lengua y literatura?

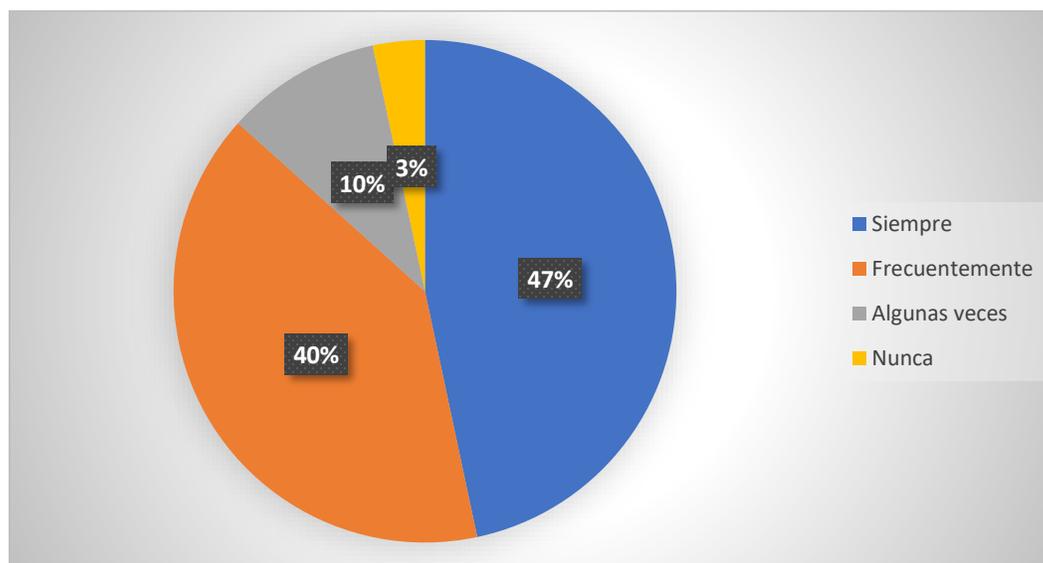
Tabla 10 Ayuda un CD interactivo en el área de lengua y literatura

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	47%
Frecuentemente	12	40%
Algunas veces	3	10%
Nunca	1	3%
Total	30	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Continente Americano”

Elaborado por: Jessica Córdova Limones

Gráfico 7 Ayuda un CD interactivo en el área de lengua y literatura



Fuente: Escuela de Educación Básica “Continente Americano”

Elaborado por: Jessica Córdova Limones

De acuerdo al resultado de la pregunta 7 el 47% de la población está de acuerdo en que siempre la utilización del CD puede a ayudar en la productividad de sus tareas, el 40% menciona que frecuentemente encuentran que su uso sea productivo, el 10% indica que algunas veces puede ser productivo y el 3% que nunca es productivo. Se tiene en cuenta que hay una

aprobación acerca de los CD, aunque no sea del cien por ciento este puede asegurar el éxito adecuado para la realización de las tareas, ya que los CD proveen una amplia información interactiva para los estudiantes.

4.2 Análisis de la entrevista a la docente

Entrevista dirigida a la tutora docente de los estudiantes de tercer año de básica de la Unidad Educativa “Continente Americano”

1. ¿Tiene conocimiento y manejo de las aplicaciones digitales que existen para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en el área de lengua y literatura?

Si tengo conocimiento de las aplicaciones digitales sin embargo no sé cómo manejarlas o implementarlas en el desarrollo de enseñanza aprendizaje específicamente en el área de lengua y literatura.

2. ¿Utiliza herramientas digitales para fortalecer algún tema de alguna asignatura?

Rara vez utilizo las herramientas digitales dentro del aula de clases por motivo de que es necesario una buena red de internet para que resulte el aprendizaje, punto que suele fallar en la institución, no obstante, en las tareas para casa si indico a los estudiantes que hagan uso de ellas.

3. ¿Cree que utilizando herramientas digitales en sus clases estimulará a los estudiantes que sean creativos al realizar las tareas?

Si, completamente de acuerdo ya que los estudiantes de hoy en día están muy relacionados con la tecnología y se encuentran rodeados de diversas herramientas digitales el cual facilita el acceso de información y abre paso a la creatividad.

4. ¿Usted cree que utilizando ambiente interactivo que contiene textos, audio, vídeo, animación visual, etc., estimulará el interés en Lengua y literatura?

Sí, siempre y cuando haya un balance en el uso y cuidado de estas herramientas ya que podrían ser distractores para los estudiantes, en cambio sí se crea un correcto ambiente interactivo sería perfecto adecuar las clases para lograr un mayor interés.

5. ¿Utiliza medios para que los estudiantes participen activamente en clases?

No mucho, pero algunas veces utilizo videos y en base a eso realizo preguntas a los estudiantes lo que hace que la clase se mantenga activa.

6. ¿Cree usted que es importante que los estudiantes ayuden a sus compañeros para fomentar el proceso de enseñanza aprendizaje?

Totalmente, más que todo porque están en una edad donde relacionarse con otros es fundamental para que se retroalimente el conocimiento aprendido de una mejor manera.

7. ¿Cómo docente como cree usted que estimula a sus estudiantes interactuar entre pares?

Genero confianza para que los estudiantes puedan expresarse y a la vez realizo preguntas claves que orienten el dialogo entre pares.

8. ¿Usted cree que los estudiantes obtienen un mejor desempeño al trabajar en plataformas digitales?

Si, ya que las plataformas digitales ayudan a que el trabajo sea más flexible y se pueda acceder a los contenidos de manera más didáctica lo que daría como resultado un mejor desempeño por parte de los estudiantes.

9. ¿Considera que el proceso de enseñanza -aprendizaje está relacionado con la interacción y uso de aplicaciones digitales?

Puede ser, ya que el uso de aplicaciones digitales da acceso a fuentes de información de calidad el cual podría ayudar a que se optimice el proceso educativo.

10. ¿Cree usted que los estudiantes pueden adquirir nuevos conocimientos utilizando herramientas digitales específicamente en el área de lengua y literatura?

Si, ya que en el área de lengua y literatura se necesita desarrollar las habilidades lingüísticas del estudiante y las herramientas digitales aportarían en gran manera a la adquisición de nuevos conocimientos.

Análisis e interpretación

De acuerdo a la entrevista realizada a la docente se pudo obtener el siguiente análisis en base a la contestación de la misma en la cual la docente manifiesta que si tiene conocimiento de las herramientas digitales, pero se le complica el implementarlas en el proceso de enseñanza aprendizaje específicamente en el área de lengua y literatura, cabe recalcar que pese a ese inconveniente la docente tiene la predisposición de aplicar y aprender sobre el uso de estas tecnologías con el fin de ayudar a sus estudiantes en la adquisición de los nuevos conocimientos de una manera más interactiva y motivadora para cada una de los alumnos.

Capítulo V

Conclusión y Recomendación

Conclusiones

Las prácticas pedagógicas tradicionales aún se pueden ver en el siglo XXI, profesores y estudiantes invertidos en desarrollar nuevas habilidades, porque trabajar en conjunto significa responsabilidad y derechos en un grupo o comunidad, por lo que el uso de herramientas digitales en la enseñanza es muy importante en los procesos de aprendizaje en todas las materias y más aún en el área de lengua y literatura, para consolidar esto, el docente debe utilizar diversos recursos interactivos, actualmente existen varios programas educativos, de fácil comprensión y en su mayoría gratuitos.

Como respuesta al objetivo general se pudo verificar el nivel de uso de las aplicaciones digitales que permitieron facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de tercer grado como se pudo comprobar en las distintas respuestas que se recolectaron en la aplicación de los instrumentos donde se evidencio que la mitad de los estudiantes utilizan con frecuencia las aplicaciones digitales.

Todos los objetivos específicos se cumplieron de manera satisfactoria desde la revisión de los fundamentos teóricos, identificación del uso de los docentes y estudiantes; se identifico las aplicaciones digitales más idóneas para mejorar el proceso enseñanza -aprendizaje en la asignatura lengua y literatura.

Hay muchas herramientas digitales diferentes disponibles en Internet y compartidas a través de enlaces, pero es importante que se seleccionen de manera inclusiva para que todos los estudiantes puedan acceder con un dispositivo de internet.

Por lo tanto, como mediador de información, el docente debe conectar la tecnología y la pedagogía y dar uso pedagógico a las herramientas y técnicas de acuerdo con el objetivo educativo y los objetivos de aprendizaje, el docente debe fomentar la participación y la implementación de las prácticas y las habilidades de cada miembro, por lo tanto, que las discusiones sean lo más efectivas posible. Todos los integrantes tienen su parte de responsabilidad en la ejecución de las actividades grupales pues el uso de herramientas tecnológicas es un incentivo en el aula que promueve el constructivismo y el aprendizaje social,

por lo que los estudiantes manifestaron en la encuesta que si la docente hace mayor uso de estas aplicaciones digitales ellos se sentirían mas motivados en el proceso de aprendizaje, pues tendrían una enseñanza interactiva.

Finalmente, al comparar las investigaciones; como resultado, se entendió que las herramientas digitales de aprendizaje favorecerán el aprendizaje de los niños que cursan el Tercer grado de educación básica del paralelo A, donde los estudiantes mejorarán su promedio cuantitativo y cualitativo en relación a las actividades de aprendizaje.

Recomendaciones

De acuerdo a las conclusiones antes mencionadas se mencionan las siguientes recomendaciones:

- Los estudiantes logran la mayoría de sus habilidades a través de la colaboración, por lo que necesitan una guía para usar la herramienta digital para tareas de lengua y literatura y para completar el trabajo escolar, ya que en esta era de la tecnología, el docente necesita actualizar sus habilidades digitales, pues cada cierto tiempo aparecen nuevos materiales didácticos sobre lengua y literatura, que pueden ser utilizados tanto antes, durante y después de la lección.
- Se debe establecer un programa con plan de desarrollo de la institución a través de una aplicación permanente y un comité de evaluación continua, donde se garantizará que todos docentes y estudiantes tengan acceso a las tecnologías de la información y la comunicación dentro de las aulas de clases.
- Los estudiantes necesitan una guía para saber cómo hacer uso de estas herramientas digitales más utilizadas en tareas de lengua y literatura.
- En relación a los padres de familia también se les debe dar redes de técnicas de apoyo en el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación, porque al participar en actividades educativas, se involucran en la enseñanza-aprendizaje de sus hijos.
- El docente a incluir videos motivacionales, imágenes, sonidos en la lección, utilizando los recursos digitales para mejorar el aprendizaje de los estudiantes a través del aprendizaje interactivo.

- Se debe mantener actualizados a los docentes en el uso de plataformas educativas para crear y proponer nuevas estrategias pedagógicas, teniendo en cuenta los aspectos necesarios en relación al desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación (TIC).

Referencias

- Naciones Unidas. (2021). *Tecnologías digitales para un nuevo futuro*.
https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/46816/1/S2000961_es.pdf
- Alfonso, A. A. (Febrero de 2022). *Las tics y el aprendizaje de los estudiantes de sexto grado de la escuela de educación básica mauricio hermenejildo domínguez cantón la libertad provincia de santa elena período lectivo 2021-2022 [Tesis]*. Universidad Estatal Península de Santa Elena: <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/7443/1/UPSE-TEB-2022-0037.pdf>
- Calvachi, G. V. (17 de 8 de 2021). *Estrategia lectora interactiva para desarrollar la comprensión autónoma de textos literarios en estudiantes de sexto grado aplicando tics, año 2020 [Tesis]*. Universidad Estatal Península de Santa Elena:
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6151/1/UPSE-MET-2021-0003.pdf>
- Camargo, A. B., & Amorin, C. J. (2020). Posibilidades y limitaciones de una propuesta de aplicación de la metodología del aula invertida con el uso de TDIC en la enseñanza de las matemáticas. *Revista Paradigma*, 573-606. 10.37618/PARADIGMA.1011-2251.0.p573-606.id921
- Cascales, M. A., & Carrillo, G. (2020). Desarrollo del lenguaje y el uso de las tic en escuelas infantiles: percepción de los docentes. *Ensayos, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 35(2), 71-86. <https://doi.org/file:///C:/Users/SERVINFO/Downloads/Dialnet-DesarrolloDelLenguajeYElUsoDeLasTICEnEscuelasInfan-7712910.pdf>
- Constitución Del Ecuador. (Agosto de 2018). *Constitución Del Ecuador*. Sección cuarta Presupuesto General del Estado : <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Constitucion.pdf>
- Cortes, R. A. (14 de 9 de 2016). *Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente. Un estudio en Instituciones de niveles básica y media de la ciudad de Bogotá [tesis]*. Universidad Autónoma de Barcelona:
<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/400225/acr1de1.pdf?sequence=1>
- Cruz, P. P., & Hernández, C. L. (2021). La tecnología educativa como catalizador del pensamiento crítico en la escuela. *Revista Educare*, 25(3).

- <https://doi.org/https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1496/1559>
- Cruz, R. E. (2019). Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES. *Revista Educación*, 43(1), 2215-2644.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/440/44057415013/html/>
- de Pablos, P. P., & Ballesta, P. J. (2018). La Educación Mediática en Nuestro Entorno: Realidades y Posibles Mejoras. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 32(1), 117-132. <https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/274/27454937009/html/>
- Delgado, Z. (Junio de 2017). *análisis del uso de las tic como herramienta fundamental para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de la básica superior de la escuela camilo borja, durante el año lectivo 2016 – 2017 [Tesis]*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador:
<https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/1105/1/DELGADO%20QUI%c3%91%c3%93NEZ%20ZOILA%20MAR%c3%8dA.pdf>
- Heras, P. M., & Alcivar, R. O. (15 de 10 de 2018). *Las tic y su incidencia en las habilidades lectoras en los estudiantes del 7mo. año de la unidad educativa buque del pacífico [tesis]*. Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil:
<http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/2426/1/T-ULVR-2217.pdf>
- López, G. E. (2016). *Las tic's y su influencia en la resolución de problemas matemáticos. en estudiantes de cuarto y quinto grado, de educación general básica, de la escuela particular bilingüe pelileo, del cantón pelileo, provincia de tungurahua [tesis]*. Universidad Técnica De Ambato:
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24567/1/Tic%27s%20y%20Matem%C3%A1tica.pdf>
- Macías, Y., & Acuña, R. (2022). El uso de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes de segundo de básica. *Journal Scientific Investigar*, 6(4), 621-645.
<https://doi.org/https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/131/481>

- Mangisch M, G., & Mangisch S, M. (2020). El uso de dispositivos móviles como estrategia educativa en la universidad. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(1), 201-222. <https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/3314/331462375011/html/>
- Ministerio de Educación. (2021). *Agenda Educativa Digital 2021 - 2025*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/02/Agenda-Educativa-Digital-2021-2025.pdf>
- Montenegro, S., & Fernández, F. (2017). La educación a distancia en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. Reflexiones didácticas. *Atenas*, 3(39), 31-47. <https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/4780/478055149003/html/>
- Olivar, A., & Daza, A. (2022). Las tecnologías de la información y comunicación (tic) y su impacto en la educación del siglo XXI. *Revista Negotium*, 7(3). <https://doi.org/http://ojs.revistanegotium.org/index.php/negotium/article/view/35>
- Padilla, D. (2021). *Herramientas digitales educativas en el aprendizaje de ciencias naturales para estudiantes de séptimo de básica b de la unidad educativa santo domingo de guzmán, año lectivo 2020-2021 [Tesis]*. Universidad Politécnica Salesiana: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21556/1/UPS-CT009478.pdf>
- Pinilla, A. J. (2020). *Recursos digitales para el aula del S. XXI*. <https://doi.org/http://hdl.handle.net/11531/66657>
- UNESCO. (2017). *TIC, educación y desarrollo social en América Latina y el Caribe*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000262862>
- Varguillas, C., & Bravo, P. (2020). Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: Análisis desde la mirada estudiantil. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(1), 219-232. <https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/280/28063104019/html/>
- Vélez, D. L., & Delgado, C. L. (2023). Herramientas digitales como recurso de aprendizaje innovador en los estudiantes de lengua y literatura. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 7(12), 2697-3456 . <https://doi.org/http://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/327/538>
- Vera, M. M. (4 de Enero de 2016). *Las tics en la enseñanza aprendizaje de entorno natural y social para los estudiantes de tercer grado, escuela de educación básica fiscal victor*

emilio estrada, cantón playas, provincia del guayas, período lectivo 2015 – 2016 [tesis].

Universidad Estatal Península de Santa Elena:

<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/4091/1/UPSE-TEB-2016-0104.pdf>

Viñals, B. A., & Cuenca, A. J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista*

Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 30(2), 103-114.

<https://doi.org/https://www.redalyc.org/jatsRepo/274/27447325008/html/index.html>

Zumba, P. M., & Alajo, A. L. (19 de 2 de 2021). *Las TIC como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del 7° año de la Unidad Educativa Toacaso [tesis].* Universidad Técnica de Cotopaxi:

<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/7273/1/MUTC-000749.pdf>

Anexos

Anexo 1 Encuesta realizada a estudiantes

Encuesta dirigida a los estudiantes de tercero de básica de la Unidad Educativa “Continente Americano”

Objetivo: Analizar la situación actual en el uso de una herramienta digital para el aprendizaje por parte de los estudiantes de Tercero de básica de la Unidad Educativa Continente Americano de la provincia de Santa Elena, cantón Libertad.

Instrucciones: Lea las siguientes preguntas y subraye o encierra la respuesta que usted considere.

1. ¿Con que frecuencia hace uso de las herramientas tecnológicas?

Siempre
Frecuentemente
Algunas veces
Nuca

2. ¿Usa power point, internet u otro programa de computadora para realizar alguna tarea de lengua y literatura?

Siempre
Frecuentemente
Algunas veces
Nuca

3. ¿Cree usted que se puede adquirir nuevos aprendizajes al realizar una tarea utilizando algún programa de computadora para la asignatura lengua y literatura?

Siempre
Frecuentemente
Algunas veces
Nuca

4. ¿Si se utilizara programas digitales que faciliten la comprensión de la asignatura de lengua y literatura te sentirías más motivado?

Siempre
Frecuentemente
Algunas veces

Nunca

5. **¿Tu profesor(a) en su proceso de enseñanza aprendizaje utiliza herramientas power point, internet u otros programas para impartir su clase?**

Siempre

Frecuentemente

Algunas veces

Nunca

6. **¿Crees que utilizando ambiente interactivo que contiene textos, audio, vídeo, animación, efecto visual, gráficos y fotos estimulará el interés en lengua y**

literatura?

Siempre

Frecuentemente

Algunas veces

Nunca

7. **¿Crees que la utilización de un CD interactivo con la recopilación de programas educativos ayude a ser más productivo en tus tareas de lengua y literatura?**

Siempre

Frecuentemente

Algunas veces

Nuca

Anexo 2 Entrevista realizada a docente

Entrevista dirigida a la tutora docente de los estudiantes de tercer año de básica de la Unidad Educativa “Continente Americano”

Objetivo: Analizar la situación actual en el uso de una herramienta digital para el aprendizaje por parte de los estudiantes de Tercero de básica de la Unidad Educativa Continente Americano de la provincia de Santa Elena, cantón Libertad.

1. **¿Tiene conocimiento y manejo de las aplicaciones digitales que existen para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en el área de lengua y literatura?**

2. **¿Utiliza herramientas digitales para fortalecer algún tema de alguna asignatura?**

3. **¿Cree que utilizando herramientas digitales en sus clases estimulará a los estudiantes que sean creativos al realizar las tareas?**

4. **¿Usted cree que utilizando ambiente interactivo que contiene textos, audio, vídeo, animación visual, etc., estimulará el interés en Lengua y literatura?**

5. **¿Utiliza medios para que los estudiantes participen activamente en clases?**

6. **¿Cree usted que es importante que los estudiantes ayuden a sus compañeros para fomentar el proceso de enseñanza aprendizaje?**

7. ¿Cómo docente como cree usted que estimula a sus estudiantes interactuar entre pares?

8. ¿Usted cree que los estudiantes obtienen un mejor desempeño al trabajar en plataformas digitales?

9. ¿Considera que el proceso de enseñanza -aprendizaje está relacionado con la interacción y uso de aplicaciones digitales?

10. ¿Cree usted que los estudiantes pueden adquirir nuevos conocimientos utilizando herramientas digitales específicamente en el área de lengua y literatura?

Gracias por su colaboración

Anexo 3 Fotografías



Foto 1: Entrevista realizada a la docente de tercer grado de básica paralelo A



Foto 2: Aplicación de encuesta a estudiantes de tercer grado de básica paralelo A

La Libertad, 1 de marzo del 2023

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

En calidad de Tutor del Trabajo de integración curricular, “**LAS TIC Y PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**”, elaborado por la estudiante **JESSICA MARIBEL CÓRDOVA LIMONES** de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena , previo a la obtención del Título de Licenciada en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio **COMPILATIO** y de haber cumplido los requerimientos exigidos, el trabajo ejecutado se encuentra con **5%** de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,



PhD. Yuri Ruiz Rabasco, PhD.

C.I. 0917655219

DOCENTE TUTOR

EVIDENCIA DE COMPILATIO



COMPILATIO MAGISTER
Ciencias de la Educación e Idiomas

Tesis Jessica Córdova Limones #80366a

5%

Ubicación de las similitudes en el documento :

Fuentes

CONFIGURACIÓN de las fuentes
Agrupar las fuentes similares :

^ Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	1library.co Top PDF Modelo de gestión administrativa para la comuna Manantial d... https://1library.co/title/modelo-de-gestion-administrativa-para-la-comuna-manantial-de-chanduy... ▼ Mostrar las 3 fuentes secundarias	< 1%		Palabras idénticas : < 1% (68 palabras)
2	1library.co Top PDF Plan de desarrollo económico, Comuna Palmar, Parroquia Col... https://1library.co/title/plan-de-desarrollo-economico-comuna-palmar-parroquia-colonche-provi... ▼ Mostrar las 6 fuentes secundarias	< 1%		Palabras idénticas : < 1% (71 palabras)