



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

RECURSOS INTERACTIVOS PARA ACTIVIDADES ASINCRÓNICAS EN LA
PLATAFORMA CANVAS, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, DE LOS
ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO GRADO, DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN

JACOBO ROUSSEAU

**TRABAJO DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR EL
TÍTULO DE LICENCIADAS EN EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTORAS:

CÁCERES ROMERO JESSICA CELINA

FLORES ROSALES LADY MERCEDES

TUTOR:

DR. ANÍBAL PUYA LINO. Ph.D.

LA LIBERTAD – ECUADOR

2024

DECLARACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación, **“RECURSOS INTERACTIVOS PARA ACTIVIDADES ASINCRÓNICAS EN LA PLATAFORMA CANVAS, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO GRADO, DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN JACOBO ROUSSEAU”**, elaborado por las estudiantes Cáceres Romero Jessica Celina y Flores Rosales Lady Mercedes, de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciadas en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumple y se ajusta a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente



DR. Aníbal Javier Puya Lino, Ph.D.

C.I.:1305299172

DOCENTE TUTOR

DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “**RECURSOS INTERACTIVOS PARA ACTIVIDADES ASINCRÓNICAS EN LA PLATAFORMA CANVAS, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO GRADO, DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN JACOBO ROUSSEAU**”, elaborado por las estudiantes Cáceres Romero Jessica Celina y Flores Rosales Lady Mercedes, de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciadas 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,



M.Sc. Juan Pablo Corral

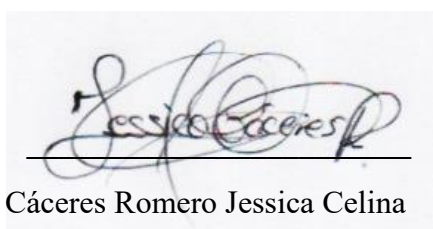
C.I. 1712895182

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

El presente trabajo de investigación de Final de Grado o Titulación, denominado: “RECURSOS INTERACTIVOS PARA ACTIVIDADES ASINCRÓNICAS EN LA PLATAFORMA CANVAS, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO Y SEXTO GRADO, DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN JACOBO ROUSSEAU PROVINCIA DE SANTA ELENA, CANTÓN LA LIBERTAD”, fue llevado a cabo tras realizar una exhaustiva investigación, respetando los derechos de autor a través de la inclusión de citas y referencias en la bibliografía correspondiente. Por consiguiente, se destaca que este trabajo es producto exclusivo de las autoras CÁCERES ROMERO JESSICA CELINA Y FLORES ROSALES LADY MERCEDES. Se autoriza su reproducción total o parcial del trabajo, bajo la normativa de derecho de autor y regulaciones de la Universidad Estatal Península de Santa Elena UPSE.

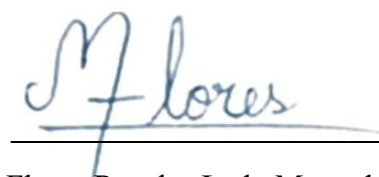
En mención de lo anterior, se asume plena responsabilidad del contenido científico del presente trabajo de titulación.

Autoras



Cáceres Romero Jessica Celina

C.I.: 2450613001



Flores Rosales Lady Mercedes

C.I.:2400192239

TRIBUNAL DE GRADO



M.Sc. Aníbal Puya Lino PhD
DIRECTOR DE LA CARRERA DE
EDUCACIÓN BÁSICA




M.S.c Javier García
DOCENTE DE UNIDAD DE
INTEGRACIÓN CURRICULAR



M.Sc. Aníbal Puya Lino PhD
DOCENTE TUTOR



M.Sc. Juan Pablo Corral
DOCENTE ESPECIALISTA



M. Sc. María De la Cruz Tigrero
ASISTENTE ADMINISTRATIVA

DEDICATORIA

Mi trabajo de titulación va dedicado a:

Dios, porque su presencia constante me ha dado fuerza y confianza para superar los desafíos y perseverar en esta tarea, siendo mi guía y fortaleza a lo largo de este camino académico.

Con todo mi cariño a mis padres, por ser mi apoyo incondicional a lo largo de este recorrido académico. Gracias por su amor, paciencia y por creer en mí en todo momento, siendo ese pilar fundamental en mi vida. A mis hermanos Fernando y Melina por su constante apoyo y por motivarme a alcanzar mis metas.

De manera especial le dedico mi trabajo de titulación a mis hermanas Fiorella, Dominique y Valeria, quienes han sido mi fuente de motivación e inspiración, que me impulsaron a escoger esta hermosa profesión y entender el amor por enseñar, la compañía de ellas me ayudó a poder superarme cada día, siendo fundamentales en mi camino.

Jessica Cáceres Romero

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación se lo dedico a Dios, por guiarme a lo largo de mi trayecto académico, este gran paso que hoy he alcanzado es fruto de la invaluable ayuda que Él me ha brindado.

A mis padres, Jorge Flores y María Rosales, su amor incondicional y apoyo constante han sido el pilar fundamental de mi vida. A ellos les debo mi educación, mi fortaleza y mi determinación.

De manera especial a mis hermanos, Jorge Luis, Nathaly Paola y Julexy Amarilis. Ellos son mi constante fuente de motivación e inspiración.

Lady Flores Rosales

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que han contribuido de alguna manera en la realización de esta tesis:

A Dios, por haberme dado la inteligencia, fortaleza, paciencia y salud en todo este tiempo, para finalizar con éxito mi etapa universitaria.

Agradezco a mi familia por su amor incondicional, comprensión y apoyo inquebrantable. Su aliento y confianza en mí han sido una fuente inagotable de motivación.

A mis profesores, MS.c Juan Pablo Corral, Phd. Mónica Tumbaco, que me han inspirado y guiado en mi aprendizaje. Gracias por su dedicación, por su pasión por la enseñanza y por compartir sus conocimientos conmigo, admirare siempre su rol de docentes, su personalidad amable y amistosa con todos sus estudiantes.

A mi tutor y director de carrera el Phd. Aníbal Javier Puya Lino, gracias por su paciencia, ayuda y sabios conocimientos brindados hizo posible la realización del trabajo de investigación.

A mi compañera de tesis, por transmitirme sus conocimientos y su disposición para ayudar en los momentos difíciles y horas de estudio que ha sido fundamental.

Agradezco a cada persona y amigos que, de una u otra manera, ha contribuido a mi crecimiento académico y personal. Sin su apoyo, este logro no hubiera sido posible.

Jessica Cáceres Romero

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi agradecimiento a quienes han sido piezas fundamentales en este trayecto hacia el logro. En primer lugar, quiero expresar mi gratitud a Dios, fuente de fortaleza y guía a lo largo de este arduo camino. Brindándome la perseverancia y la sabiduría necesarias para superar los desafíos.

A mi familia, personas maravillosas, les agradezco de corazón por su incondicional apoyo. Su motivación constante ha sido el motor que impulsa mis logros.

A la Universidad, expreso mi sincero agradecimiento por proporcionar un entorno propicio tanto para el crecimiento académico como personal. Además, quiero extender mi reconocimiento a los docentes, en especial al M.Sc. Juan Pablo Corral y a mi tutor de tesis PhD. Aníbal Puya Lino, sus conocimientos y orientación han sido pilares esenciales en mi formación académica.

A mis amigos, y de manera especial a mi compañera de tesis, agradezco su colaboración y esfuerzo conjunto en este proyecto. Trabajar con ella ha sido una experiencia enriquecedora que ha contribuido significativamente a nuestro éxito compartido.

Lady Flores Rosales

Cáceres Romero, Jessica Celina y Flores Rosales, Lady Mercedes. **Recursos interactivos para actividades asincrónicas en la plataforma Canvas, en el área de lengua y literatura.**

Universidad Península de Santa Elena. Trabajo de titulación Educación Básica 2023.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación parte de un análisis sobre la influencia de los recursos interactivos para actividades asincrónicas en el área de Lengua y Literatura. Este tema es relevante dentro del campo de la educación dado que esta es una de las asignaturas que suele recibir menos preferencia por parte de los estudiantes., porque aún prevalecen docentes que utilizan una metodología de enseñanza homogénea, la cual conlleva a una educación tradicional. La asignatura de Lengua y Literatura permite a los estudiantes alcanzar habilidades comunicativas, como lo es en lo escrito y lo oral, por esa razón se busca fomentar el uso de los recursos interactivos para que los docentes actúen de forma innovadora. La investigación tiene un enfoque cuantitativo, de diseño exploratorio con observación directa. Con nivel bibliográfico, porque se hizo una revisión del estudio respaldado en bases de datos especializados, descriptiva porque se analiza, describe y caracteriza de manera precisa la problemática estudiada y de campo porque fue realizada en las instalaciones de Unidad educativa Juan Jacobo Rousseau, utilizando la técnica de la encuesta aplicada a los 50 estudiantes del quinto y sexto grado de Educación Básica media. Los resultados de la encuesta revelaron que, de acuerdo con la percepción de los estudiantes, existe poco uso y reconocimiento de los recursos interactivos. Asimismo, la encuesta permitió identificar que los recursos más utilizados por el docente de Lengua y literatura son el chat y los crucigramas, y que los menos empleados son libros digitales, audios y vídeos juegos. Mediante la información recabada se propuso como alternativa didáctica el diseño de la plataforma virtual educativa CANVAS, para la particular asignatura, que favorezca el aprendizaje y permita el disfrute de los estudiantes al realizar sus actividades o tareas, de manera activa, óptima, interactiva y motivacional.

Palabras claves: Recursos interactivos, actividades asincrónicas, plataformas virtuales, enseñanza - aprendizaje, lengua y literatura.

Cáceres Romero Jessica Celina and Flores Rosales Lady Mercedes. **Interactive language and literature resources for asynchronous learning on the Canvas platform.** Degree project Basic Education 2023, Península de Santa Elena University.

ABSTRACT

The present research work is based on an analysis of the influence of interactive resources for asynchronous activities in the area of Language and Literature. This topic is relevant within the field of education, given that it is one of the subjects that usually receives less preference from students, because there are still teachers who use a homogeneous teaching methodology, which leads to traditional education. The subject of Language and Literature allows students to develop communicative skills, both written and oral, which is why the use of interactive resources is sought to encourage teachers to act innovatively. The research has a quantitative approach, with an exploratory design and direct observation. It has a bibliographic level, as a review of the study was conducted based on specialized databases. It is descriptive because it analyzes, describes, and characterizes the studied problem accurately, and it is field research because it was conducted at the facilities of the Juan Jacobo Rousseau Educational Unit, using the survey technique applied to 50 students in the fifth and sixth grades of Middle Basic Education. The survey results revealed that, according to the students' perception, there is little use and recognition of interactive resources. Likewise, the survey identified that the most used resources by the Language and Literature teacher are chat and crossword puzzles, while the least used are digital books, audios, and video games. Based on the gathered information, the design of the virtual educational platform CANVAS was proposed as a didactic alternative for the specific subject, which promotes learning and allows students to enjoy their activities or tasks in an active, optimal, interactive, and motivational way.

Keywords: Interactive resources, asynchronous activities, virtual platforms, teaching-learning, language and literature.

ÍNDICE

DECLARACIÓN DEL TUTOR.....	I
DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA	II
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE	III
TRIBUNAL DE GRADO.....	IV
AGRADECIMIENTO	VII
RESUMEN	IX
INTRODUCCIÓN	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
FORMULACIÓN Y SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
Pregunta principal.....	4
Preguntas secundarias.....	4
OBJETIVOS	4
Objetivo general	4
Objetivos específicos.....	5
JUSTIFICACIÓN	5
DELIMITACIÓN	6
Delimitación espacial:	6
Delimitación temporal:	6
Delimitación geográfica:	6
CAPÍTULO II.....	7
MARCO TEÓRICO.....	7
ANTECEDENTES.....	7
INVESTIGACIÓN EN EL ÁMBITO INTERNACIONAL	7
INVESTIGACIÓN EN EL ÁMBITO NACIONAL	9
INVESTIGACIÓN EN EL ÁMBITO PROVINCIAL	10
BASES TEÓRICAS	11
Definición de recursos interactivos	11
Objetivo	11
Importancia.....	12

Características.....	12
Diseño.....	12
Función.....	13
Beneficios.....	13
Clasificación.....	14
Recursos informativos y transmisivos.....	14
Recursos activos y de apoyo educativo.....	14
Recursos interactivos y de tratamiento educativo.....	15
Actividades asincrónicas.....	15
Ventajas de actividades asincrónicas:.....	15
Plataformas virtuales.....	15
Plataforma virtual Canvas.....	16
CAPÍTULO III.....	20
MARCO METODOLÓGICO.....	20
GENERALIDADES.....	20
ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN.....	20
Cuantitativo.....	20
Diseño de investigación.....	21
Nivel de investigación.....	21
TÉCNICAS O INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	22
Técnica.....	22
Instrumento.....	22
REVISIÓN DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO.....	22
POBLACIÓN:.....	23
MUESTRA:.....	23
CAPÍTULO IV.....	24
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	24
DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	35
PROPUESTA DE UTILIZACIÓN DE PLATAFORMA VIRTUAL PARA EL ÁREA DE LENGUA Y	
LITERATURA.....	37
Módulos.....	37
Rincón de Lectura:.....	37

Desafia tu ingenio	38
Café Literario:.....	38
Expresión Creativa:	38
CONCLUSIONES	40
RECOMENDACIONES.....	41
REFERENCIAS.....	42

Índice de Cuadros

Cuadro 1. Matriz de operacionalización de las variables	18
Cuadro 2. Satisfacción del Aprendizaje Recreativo.....	25
Cuadro 3. Perspectiva Estudiantil: Integración de Juegos y Actividades Interactivas	26
Cuadro 4. Efectividad del contenido multimedia en el Aprendizaje	27
Cuadro 5. Nivel de satisfacción del trabajo colaborativo en el desarrollo de competencias en Lengua y Literatura.....	28
Cuadro 6. Receptividad de la fusión entre la multimedia y la Literatura	29
Cuadro 7. Recursos interactivos en el aula	30
Cuadro 8. Efectividad de los recursos interactivos en la comprensión del contenido educativo	31
Cuadro 9. El Chat como Herramienta de Comunicación Educativa.....	32
Cuadro 10. Aprendizaje autónomo	33
Cuadro 11. Utilización de Bibliotecas virtuales.....	34

Índice de Gráficos

Figura 1. Satisfacción del Aprendizaje Recreativo	25
Figura 2. Perspectiva Estudiantil: Integración de Juegos y Actividades Interactivas.....	26
Figura 3. Efectividad del contenido multimedia en el Aprendizaje.....	27
Figura 4. Nivel de satisfacción del trabajo colaborativo en el desarrollo de competencias en Lengua y Literatura.....	28
Figura 5. Receptividad de la fusión entre la multimedia y la Literatura.....	29
Figura 6. Recursos interactivos en el aula.	30
Figura 7. Efectividad de los recursos interactivos en la comprensión del contenido educativo	31
Figura 8. El Chat como Herramienta de Comunicación Educativa	32
Figura 9. Aprendizaje autónomo.....	33
Figura 10. Utilización de Bibliotecas virtuales.....	34

Índice de Imágenes

Imagen 1. Logo de la plataforma virtual CANVAS.....	36
Imagen 2. Página principal de la plataforma virtual Canvas	37
Imagen 3. Módulos de la plataforma Canvas.....	38
Imagen 4. Actividades en la plataforma.....	39

Índice de Anexos

Anexo 1.Certificado de Antiplagio	48
Anexo 2.Matriz de consistencia.....	49
Anexo 3.Solicitud de la institución educativa para aplicar los instrumentos de recolección de datos a los estudiantes de quinto y sexto de Educación Básica media	51
Anexo 4. Instrumento de recolección de datos “Encuesta”	52
Anexo 5.Captura de pantalla de la encuesta tomada por medio de Google forms	53
Anexo 6.Exterior de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau.....	54
Anexo 7. Espacio donde se aplicó la encuesta a los estudiantes.	55
Anexo 8.Socialización a los estudiantes de quinto y sexto grado de Educación Básica media, de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau, el motivo de nuestra visita.	55
Anexo 9. Explicación sobre la encuesta a realizada, a los estudiantes de quinto y sexto grado de Educación Básica media	56
Anexo 10.Estudiantes de Educación Básica media respondiendo la encuesta	56

INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo actual, el uso de plataformas virtuales ha cobrado importancia significativa, donde una de las plataformas más utilizadas a nivel mundial es Canvas, la cual ha demostrado ser una herramienta eficaz para facilitar el aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje al ofrecer un entorno virtual que facilita la creación y administración de actividades asíncronas. En este sentido, el uso de recursos interactivos se ha convertido en una estrategia pedagógica relevante para fomentar la participación y el ritmo de aprendizaje de los estudiantes.

El presente trabajo de investigación se enfoca en diagnosticar, describir y analizar el impacto que tienen los principales recursos interactivos en el aprendizaje de los estudiantes de quinto y sexto grado de Educación Básica media, en el área de Lengua y Literatura. Este estudio se sitúa en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau, una institución reconocida por su compromiso con la excelencia académica convirtiéndola en el escenario idóneo para esta investigación. A través de este trabajo, se busca contribuir no solo al cuerpo de conocimientos en el ámbito educativo, sino también proporcionar información necesaria para el diseño de estrategias pedagógicas que respondan de manera efectiva a los retos y oportunidades del contexto educativo actual, apuntando a generar conocimientos aplicables y relevantes que contribuyan al avance de la institución y, por extensión, a otras instituciones educativas que busquen optimizar su práctica pedagógica.

Capítulo I, se dedica a exponer la situación problemática, la formulación y sistematización del problema. Por consiguiente, se establece el objetivo general y los objetivos específicos, incluyendo su justificación, alcance, delimitación e hipótesis de la investigación.

Capítulo II, Establece el marco teórico el mismo que comprende los antecedentes en los que se basa el estudio investigativo; a nivel internacional, nacional y local y las bases teóricas referente a las variables de la investigación.

Capítulo III, abarca el marco metodológico, el mismo que contiene enfoque, nivel y tipo de investigación. Además, incluye la explicación de la técnica e instrumento de recolección de datos y su respectiva validación. A su vez, proporciona información sobre la población y muestra seleccionada para la investigación.

Capítulo IV, se centra en la presentación y análisis de los resultados, a través de métodos visuales como gráficos y tablas, a partir de ello se discuten las conclusiones obtenidas, respondiendo a las preguntas del trabajo investigativo.

Por otra parte, se establece la propuesta de la plataforma Canvas, conclusiones y recomendaciones que se obtuvieron. Finalmente, referencias y anexos del trabajo investigativo

CAPÍTULO I

Planteamiento del problema

Todas las disciplinas académicas aportan significativamente a los estudiantes y la asignatura Lengua y Literatura no es una excepción, su influencia se extiende más allá de la adquisición de conocimientos. Se constituye como disciplina fundamental en la formación integral de los estudiantes, contribuyendo al desarrollo de habilidades cognitivas como el pensamiento crítico, capacidad de análisis y la resolución de problemas.

Según el Ministerio de Educación (2016), “El rol de la escuela en el área de Lengua y Literatura es ampliar, incrementar, acompañar y enriquecer todas las capacidades lingüísticas, estéticas y de pensamiento de los estudiantes, durante su proceso formativo” (p. 45). Ante esta afirmación, esta asignatura propicia un entorno intelectual en el cual los estudiantes son desafiados a examinar, evaluar y comprender textos complejos, esto contribuye a su competencia analítica y fomenta la adquisición de otras habilidades cognitivas que trascienden en el ámbito académico y se proyectan a la realidad social.

Sin embargo, desde el contexto ecuatoriano, basado en el documento emitido por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa de Ecuador – INEVAL (2018), en colaboración con la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico en siglas (OCDE), indicó que “En Ecuador, el 49% de los estudiantes alcanzó el nivel mínimo de competencia en lectura” (p. 43). Con base al porcentaje obtenido, se evidencia que existen falencias en esta asignatura, las mismas que deben ser atendidas de forma inmediata.

No obstante, el proceso de enseñanza-aprendizaje se enfrenta a desafíos significativos en un contexto marcado por la creciente influencia de la tecnología. Estamos en una era donde los niños y niñas, desde edades tempranas, están familiarizados con el uso de dispositivos electrónicos como tabletas, teléfonos celulares y laptops. Esta profunda inmersión en el mundo digital ha tenido un impacto notable en la efectividad de métodos de enseñanza tradicionales, como el empleo del pizarrón y carteles.

Los estudiantes, acostumbrados a la estimulación constante que ofrecen estos dispositivos y el acceso a contenido multimedia diverso, encuentran las clases convencionales monótonas y aburridas. En consecuencia, es imperativo abordar este desafío de manera creativa y eficiente para revitalizar el entorno de aprendizaje y garantizar un proceso educativo efectivo y atractivo para los educandos.

Según León (2016), “En Ecuador se ha observado un proceso de innovación en lo que respecta a las herramientas tecnológicas, aunque aún no se están aprovechando plenamente en la mayoría de las aulas” (p. 85). En su opinión, los Entornos Virtuales de Aprendizaje representan una valiosa herramienta que puede introducir nuevas posibilidades de innovación en los procesos educativos. Esto subraya la necesidad de diseñar recursos interactivos que permitan a los docentes adentrarse en estas tendencias tecnológicas y en la innovación en la educación.

Formulación y sistematización del problema

Pregunta principal

¿Cuáles son las percepciones de los estudiantes de quinto y sexto grado, de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau, provincia de Santa Elena, en relación con la motivación y eficacia de los recursos interactivos para el diseño de actividades asincrónicas en la plataforma Canvas en el área de Lengua y Literatura?

Preguntas secundarias

- ¿Cuáles son los principales recursos interactivos que emplean los docentes que forman parte de esta investigación en actividades asincrónicas en el uso de plataformas virtuales?
- ¿Qué apreciación tienen los estudiantes que formaron parte de la investigación acerca de la motivación que generan y la utilidad que poseen los recursos interactivos para su proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?
- ¿A partir de los resultados obtenidos en el cuestionario, qué actividades interactivas asincrónicas se podrían utilizar en el diseño de recursos interactivos en la plataforma Canvas que fortalezca las competencias lingüísticas?

Objetivos

Objetivo general

Identificar las percepciones de los estudiantes de quinto y sexto grado, de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau, provincia de Santa Elena, en relación con la motivación y eficacia de los recursos interactivos para la propuesta de un diseño de actividades asincrónicas en la plataforma Canvas en el área de Lengua y Literatura.

Objetivos específicos

- Identificar los principales recursos interactivos que emplean los docentes en actividades asincrónicas en el uso de plataformas virtuales.
- Analizar la percepción que tienen los estudiantes acerca de la motivación y utilidad que generan los recursos interactivos para su proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.
- Diseñar un conjunto de recursos interactivos en la plataforma Canvas que fortalezca las competencias lingüísticas, con base a los resultados obtenidos del cuestionario

Justificación

El presente proyecto de investigación reviste una importancia significativa, dado que el estudio es la influencia de los recursos interactivos para actividades asincrónicas en la plataforma Canvas, en el área de Lengua y Literatura, de los estudiantes del quinto y sexto grado, de la Unidad educativa Juan Jacobo Rousseau, es un tema relevante dentro del campo de la educación dado que esta es una de las asignaturas que tiene menos influencia en ser una de las favoritas de los estudiantes, además aún prevalecen docentes que tienden a utilizar una metodología de enseñanza homogénea, lo cual conlleva a una educación tradicional en la que se evidencia escasamente el disfrute de los estudiantes al realizar sus actividades o participar en las clases.

La Comisión Económica para América Latina y el Caribe-CEPAL (2011), señaló que, en las últimas décadas, varios países han logrado importantes avances en la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo” (p. 25). Con base en esta información, los recursos interactivos en Canvas contribuyen en el proceso de aprendizaje cumpliendo con los estándares formales y al permitir actividades asincrónicas, promoviendo así la interacción entre los participantes del proceso educativo.

La asignatura de Lengua y Literatura permite a los estudiantes alcanzar habilidades comunicativas, como lo es en lo escrito y lo oral, por esa razón se busca fomentar el uso de recursos interactivos en la plataforma Canvas, para que los docentes actúen de forma innovadora. Además, se entiende que no todos los estudiantes aprenden de la misma manera, por esa razón se busca activar la participación de los aprendices ya sea mediante la creación de adivinanzas, trabalenguas, cuentos, resolución de acertijos, crucigramas; actividades que ayudan a promover la lectura y escritura, usando además plataformas interactivas donde se los

pueda evaluar mediante juegos en el aula de clase o de forma asincrónica, siendo todo esto llamativo para que los estudiantes se interesen por aprender.

El impacto que tendrá este tema es muy alto porque permitirá mejorar la enseñanza de Lengua y Literatura, a través de los recursos interactivos en la plataforma Canvas.

Delimitación

Campo: Educación

Área: Lengua y Literatura

Aspecto: Didáctico

Delimitación espacial:

Estudiantes del quinto y sexto grado de la Unidad Educativa Unidad educativa Juan Jacobo Rousseau, en la provincia de Santa Elena en el cantón de La Libertad.

Delimitación temporal:

Año lectivo 2023-2024.

Delimitación geográfica:

La Libertad es un cantón que se sitúa en la provincia de Santa Elena. Dentro del cantón antes mencionado, en sus límites con Santa Elena, se encuentra la Unidad Educativa a estudiar mediante la siguiente investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes

En el siguiente apartado se mencionará aquellas consideraciones teóricas que sustentan el trabajo investigativo, con enfoque sobre los recursos interactivos para actividades asincrónicas en la plataforma Canvas, mismas que ayudan a la comunidad educativa favoreciendo a los estudiantes en el desarrollo de sus destrezas y habilidades en las plataformas virtuales.

Investigación en el ámbito internacional

En lo que respecta a los antecedentes de investigación, a nivel internacional se han encontrado las siguientes investigaciones relacionadas con las variables del presente trabajo investigativo.

Mollo y Crespo (2022), en su trabajo de investigación titulado “Implementación de Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación para la Educación Superior, manifiestan que su objetivo investigativo es el análisis del uso de las nuevas tecnologías de la información, la comunicación en la educación y sus cambios adoptados durante su ciclo de enseñanza – aprendizaje, empleando estrategias didácticas que permitan innovar la metodología en la educación virtual. Mencionaron que el proceso metodológico aplicado fue el modelo prisma, basado en la revisión integral de estudios, en revistas especializadas y en repositorios institucionales. Donde los resultados fueron positivos, demostrando que los docentes manejan más herramientas tecnológicas de forma autónoma, mientras que los estudiantes valoran positivamente su utilidad, facilidad y prácticas. Concluyen, que la aplicación de las herramientas virtuales es promover un aprendizaje significativo y colaborativo, lo que ayuda a crear diferentes espacios de aprendizaje más dinámicos, participativos y colaborativos tanto para docentes como para estudiantes.

Para Del Prete y Cabero (2019), en su trabajo de titulación “Las plataformas de formación virtual: algunas variables que determinan su utilización”, expresaron que las plataformas virtuales son recursos que potencian la didáctica. Porque en sus variables determinan la frecuencia en que se utiliza el dominio técnico y pedagógico. Su objetivo de investigación es el aprovechamiento de habilidades en el uso técnico y pedagógico de herramientas digitales, creadas por el docente para diseñar un espacio virtual que permita el cambio de la metodología. Para ello utilizaron un estudio no experimental, ex post facto, con

muestreo no probabilístico, donde aplicaron su encuesta a una población de 640 docentes pertenecientes a una institución de educación superior del país de Chile. Sus resultados y conclusiones obtenidas fueron positivos, destacando y dejando en evidencia la importancia del dominio didáctico de las herramientas digitales sobre el dominio técnico, que busca beneficiar y ayudar al docente para que pueda incorporarlas a su práctica educativa como lo es la realización de tareas de gestión y administrativas.

Blanco y Gómez (2021), en su trabajo de titulación “Diseño de contenidos para recursos educativos digitales en el marco del aprendizaje invertido”, establecieron como su objetivo principal identificar aquellas percepciones hacia la implementación de recursos didácticos digitales para el aprendizaje invertido, desarrollado como curso en línea, para el idioma español como Lengua Extranjera (ELE). Declaro que los resultados obtenidos de su investigación partieron del objetivo cognitivo de la Jerarquía de Bloom (Actualizada a los contextos digitales). Donde hubo una gran recepción por parte de los sujetos de estudios, en el uso de recursos para un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA). Mientras que los resultados del aprendizaje invertido se obtuvieron mediante actividades que fueron aprendidas o dadas en casa u otros lugares, mediante sesiones sincrónicas virtuales que se utilizaron para resolver dudas y que al mismo tiempo exista el feedback, por medio de una evaluación de juego de roles.

Para Mario Alonso Rivero López, (2018) en su trabajo investigativo “Percepción estudiantil sobre la calidad de un ambiente de aprendizaje mixto apoyado por Moodle”, expuso que su objetivo investigativo es contribuir al conocimiento acerca de la calidad en el ambiente de aprendizaje ofrecido por Moodle. Para su investigación participaron estudiantes del sistema semipresencial de la licenciatura en Psicología de la Universidad Autónoma de Sinaloa, México, se les aplicó la encuesta COLLES (Constructivist On-Line Learning Environment Survey) para evaluar las diferencias entre la percepción de los estudiantes sobre la calidad ofrecida por los cursos bajo el sistema semipresencial: el primero sin apoyo de la plataforma Moodle y el segundo con el apoyo de Moodle. Los resultados obtenidos se basan en que la población estudiantil prefiere realizar las actividades de manera colaborativa, por lo que obtienen fortalezas relacionadas con la excelencia, apoyo del maestro y su interpretación. Mientras que las áreas estuvieron relacionadas con el pensamiento reflexivo, la interactividad y el apoyo de sus compañeros.

Investigación en el ámbito nacional

A nivel nacional con relación al contexto ecuatoriano, se han encontrado varias investigaciones, un claro ejemplo es el trabajo de Cárdenas Maitté y Vera María (2021) titulado “Los recursos tecnológicos y su impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura. Diseño de una guía didáctica de aplicación de recursos tecnológicos, que mejoren el aprendizaje de Lengua y Literatura”, Su objetivo principal se enmarcó en analizar la incidencia de los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Mediante una investigación exploratoria y descriptiva y datos obtenidos de las entrevistas y encuestas, evidenciaron que es necesaria la aplicación de una guía de estrategias de aplicación de recursos tecnológicos. En este sentido, la plataforma Canvas, se alinea perfectamente con la necesidad identificada en la investigación de las autoras.

Por otra parte, Jorge Párraga y Lorenzo Palma (2022), en su trabajo de investigación titulado “Estrategia didáctica basada en el uso de la plataforma Leoteca en el área de Lengua y Literatura de séptimo año de Educación Básica”, centraron su objetivo en diseñar una estrategia didáctica con la finalidad de mejorar la calidad de enseñanza y del aprendizaje. utilizaron la técnica de la observación y la encuesta A través de estos métodos, se obtuvieron resultados que permitieron establecer estrategias para mejorar la utilización de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) durante las clases. Dentro de sus conclusiones se destaca el uso de la plataforma Leoteca, la cual ha contribuido significativamente en la mejora del hábito de la lectura. Además, ha fomentado la interacción entre estudiantes de nivel básico al facilitar la discusión de opiniones y la creación de fichas de lectura de manera más efectiva. Esta metodología, conocida como aula invertida, ha posibilitado el desarrollo de habilidades y capacidades específicas entre los estudiantes, al tiempo que les ha permitido intercambiar criterios y perspectivas basadas en sus experiencias de lectura.

Ramos Mejía (2021), en su trabajo de investigación titulado "Aplicaciones web para mejorar la comprensión lectora como apoyo a las actividades didácticas en séptimo año de EGB en las instituciones educativas de General Villamil-Playas “. El objetivo general de la investigación fue evaluar el impacto de las aplicaciones web en el fortalecimiento de la comprensión lectora. Para llevar a cabo este estudio, se adoptó un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental de tipo descriptivo, utilizando el método deductivo. Se empleó la técnica de la encuesta y se distribuyó un cuestionario digital entre profesores y estudiantes de séptimo grado de EGB en cinco instituciones del cantón Playas. Los resultados revelaron que

un porcentaje significativo de estudiantes tiene dificultades en la comprensión lectora. No obstante, se constató que el 82% de los estudiantes considera que las clases de lenguaje serían más atractivas si se incorporaran aplicaciones web y programas con elementos de juego. Estos hallazgos subrayan la urgencia de integrar aplicaciones web en el proceso educativo para mejorar la comprensión lectora, dado que tanto docentes como estudiantes coinciden en la necesidad de innovar las metodologías de enseñanza, involucrando activamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Tics).

Castro, Tello, García, Molina, Guanga y Segovia (2023), llevaron a cabo un trabajo de investigación denominado “Actividades Digitales Asincrónicas para Fortalecer el Aprendizaje de estudiantes” Su objetivo consistió en profundizar en qué medida la tecnología impacta en el proceso de enseñanza aprendizaje sincrónico y asincrónico en el Ecuador. Para ello, realizaron un análisis descriptivo de la literatura científica en los diferentes artículos publicados en los últimos años en Ecuador. Lo que permitió concluir, que esta estrategia motiva, mejora el rendimiento académico, calificaciones, habilidades y destrezas en los estudiantes representando para el docente una guía y orientación con recursos virtuales y niveles de aprendizaje con el entorno educativo actual.

Investigación en el ámbito provincial

A nivel provincial, en Santa Elena, Jessica Córdova (2023) en su trabajo titulado “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” 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 para lo cual se realizó una investigación carácter cuantitativo y cualitativo la metodología usada fue descriptiva, Los resultados obtenidos respaldaron la importancia de incorporar estas aplicaciones digitales como herramientas de apoyo en la enseñanza de lengua y literatura. Esto contribuirá a incrementar la motivación de los estudiantes en su búsqueda de adquirir nuevos conocimientos.

Bases teóricas

Definición de recursos interactivos

Los recursos interactivos son aquellas herramientas o elementos que se utilizan para realizar actividades en distintas plataformas virtuales.

La interacción permite que el usuario pueda navegar en internet, utilizar las plataformas y manipular algún texto, gráficos, audios, videos e inclusive la combinación de ellos en una sola aplicación. Así que la información ya no está dispuesta de una manera, sino que es posible encontrarla en múltiples presentaciones y utilizarla de diversas maneras, haciendo del aprendizaje una experiencia más cercana. Euroinnova (2023)

Con ayuda de los recursos interactivos es mucho más fácil el proceso de enseñar y aprender, debido a los distintos recursos didácticos que se pueden implementar. Nos encontramos en una sociedad que hace parte de su diario vivir a la tecnología, entonces es muy conveniente usarla a favor a la educación, dándoles a los docentes ese rol de ser creadores digitales en contenido pedagógico.

Objetivo

Según Area (2019), los recursos interactivos son aquellos que contribuyen en el proceso aprendizaje que brinda el docente a sus estudiantes, ya sea la presentación didáctica del contenido a estudiar y la facilidad del desarrollo de actividades como: planificación y evaluación del contenido. El autor también destaca las siguientes:

- El libre acceso y uso, porque se encuentran publicados en línea.
- Facilidad para la búsqueda e indagación de contenidos.
- Fomenta a la creatividad para la presentación de trabajos académicos, haciendo uso de: escenarios figurativos o tridimensionales.
- Propician motivación con actividades elaboradas en distintos formatos, ya sean actividades de gamificación o lúdicas, que ameritan a la construcción del conocimiento quienes este dirigido.

Aprendizaje activo y el autoaprendizaje es lo que se desea obtener mediante el uso de los recursos interactivos que logre estimular el interés de los estudiantes. Además, es

importante recordar que los recursos interactivos no son solo un juego o entretenimiento, sino que se aquella herramienta que brinde soporte al aprendizaje.

Importancia

Rivera (2021), manifiesta que “la utilización de herramientas, materiales y contenidos digitales didácticos y enriquecedores representan una gran oportunidad para que maestros, estudiantes, padres de familia e instituciones asuman roles activos y determinantes dentro de los procesos de enseñanza y de aprendizaje.”

De esta manera permiten fortalecer el aprendizaje, acoplándose al ritmo de aprender como ventaja mediadora del conocimiento con el uso de distintos formatos: textual, visual, sonoro, audiovisual y multimediales, impulsados por el dinamismo y la interactividad.

Características

Según Chama, Moreno, Ruíz, González y Castillo (2021), mencionan aquellas características esenciales que comprenden los recursos interactivos como:

- Transmisivos: permiten el envío eficiente de mensajes del remitente al receptor.
- Activos: brinda la oportunidad de actuar sobre el objeto de aprendizaje y construir conocimientos a partir de experiencias y reflexiones
- Interactivos: su objetivo es aprender a través del diálogo constructivo, sincrónico o asincrónico, entre personas que se comunican e interactúan utilizando medios digitales.

Diseño

Para Paute y Vásquez (2022), el diseño de los recursos digitales debe ser relevante y demostrable para el desarrollo efectivo en la educación, los elementos según su información y clasificación proporcionan orientación clara sobre su uso y rendimiento para los estudiantes.

Cuando se crean estos medios se tiene la disponibilidad para ser desarrollados en diferentes formatos y se deben analizar con los parámetros de los recursos tangibles y los que están en línea, para destacar el resultado final de las herramientas digitales.

Función

Según Paute y Vásquez (2022), “los recursos digitales brindan nuevas y mejores oportunidades para la enseñanza y el aprendizaje. (...) la interactividad de este tipo de herramientas nos permite mejorar nuestro conocimiento y motivación.”

Adicional a lo expuesto Euroinnova (2023), menciona las funciones que cumplen los recursos interactivos:

- **Función motivadora:** el recurso está diseñado de tal forma que estimule el interés de las personas por medio del espacio virtual, permitiendo a los usuarios interactuar fácilmente con plataformas y realizar distintas acciones en ella.
- **Función facilitadora:** Al intentar brindar educación a través de estos recursos, su objetivo es facilitar el acceso a los usuarios para obtener información, hacer uso de las herramientas operativas y un desempeño óptimo.
- **Función de orientación y diálogo:** los entornos interactivos poseen herramientas de orientación y diálogo para los participantes.
- **Función evaluadora:** permite a los directivos y docentes deben implementar estrategias para evaluar los procesos y actividades en la plataforma, con el uso de recursos interactivos. Siendo una fuente importante y generalizada de enseñanza, con información que satisface las necesidades específicas de los estudiantes acorde a su aprendizaje.

No obstante, no se debe omitir que los recursos interactivos brindan una orientación sobre los distintos contenidos, que mediante medios alternativos se adquieren habilidades y conocimientos.

Beneficios

Euroinnova (2023), el uso de recursos interactivos para clases virtuales ofrece una gran cantidad de beneficios tanto para los estudiantes, así como para los profesores, tales como:

- Fácil acceso

Para manipular estos recursos, solo basta con un equipo computarizado o dispositivo móvil con conexión a internet, que permitan tener acceso a la información en todo momento, sin ningún tipo de límite de hora. Aprender a usar estas herramientas es también un proceso fácil, que por medio del internet se puede conseguir mucha información sobre ellos.

- Ahorro de tiempo

Permiten esa disponibilidad de no necesitar trasladarse a ningún lado como al trabajo para presentar o entregar un informe, ni a la universidad para entregar una tarea. Además, se puede interactuar en línea con algún tutorial básico, aula virtual o conferencia laboral.

- Ahorro de dinero

No tiene ningún costo manejar estos recursos y no gastaras en papel, en marcadores, o cualquier otro material. Por lo que permite acceder a una educación diferente con ayuda de múltiples herramientas visuales para presentaciones graficas o redactadas como: gráficos, informes, esquemas, tablas en Excel.

- Calidad de comunicación

A través de los recursos digitales la comunicación se establece de forma virtual y online. Puede realizarse una asamblea extraordinaria y asistir fácilmente aun estando en casa con tu familia. Pueden hacerse entrevistas virtuales, envío de mensajería, chats grupales, videollamadas y más, favoreciendo la comunicación inmediata entre los usuarios.

Clasificación

Recursos informativos y transmisivos

Los recursos educativos digitales informativos engloban todos los materiales cuyo propósito es explicar teorías y procesos. Pueden incorporar datos, que van desde conceptos hasta representaciones gráficas y cifras, si son útiles para el docente y el estudiante. Estos recursos se destacan por ser creados por el mismo autor y están diseñados para comunicar mensajes educativos específicos. Entre ellos se incluyen bibliotecas digitales, blogs con contenido informativo, libros electrónicos, podcasts, vídeos, y otros.

Recursos activos y de apoyo educativo

Mediante esta categoría de recursos educativos digitales, se promueve la integración del aprendizaje a través de actividades didácticas centradas en el tema de estudio. El propósito de los recursos activos es fomentar la reflexión continua y la generación de experiencias innovadoras. Ejemplos de estos recursos incluyen libros digitales interactivos, juegos educativos o elementos de aprendizaje basados en juegos (G-Learning), así como simuladores y herramientas de realidad virtual.

Recursos interactivos y de tratamiento educativo

Los recursos interactivos son fundamentales en la mejora de los procesos de aprendizaje al facilitar la comunicación entre los participantes del proceso educativo, ya sea sincrónica o asíncrona. Su principal objetivo radica en fomentar un aprendizaje crítico y aplicable a situaciones del mundo real. El logro de un aprendizaje significativo constituye el punto focal de la trayectoria definida por los recursos educativos digitales. Por lo tanto, los cursos en línea y las plataformas educativas virtuales. Estos recursos están diseñados para promover una interacción efectiva entre docentes y estudiantes, contribuyendo así al desarrollo de un aprendizaje que trasciende la mera adquisición de conocimientos.

Actividades asincrónicas

Menciona Vlásica (2020), que “son aquellas que los participantes pueden experimentar cuando lo deseen. Los materiales de aprendizaje publicados permanentemente y las evaluaciones calificadas automáticamente son claramente asíncronas: los estudiantes pueden leerlas en cualquier momento.”

El aprendizaje sincrónico es el que se sucede en tiempo real donde todos participan, pero se trabaja según el ritmo de nuestro aprendizaje o de las actividades que se tengan por realizar, dadas o explicadas por el instructor de manera textual, visual o auditiva. Un ejemplo de ellos es: videos previamente grabados, foros o espacios de lectura para analizar y crear espacio crítico analítico sobre un tema.

Ventajas de actividades asincrónicas:

- Se aprende a su propio ritmo, en base a un horario por culminar cada actividad.
- Las tareas y evaluaciones son automatizadas ya que las calificaciones se dan de manera automática y de entrega rápida.

Plataformas virtuales

Las plataformas virtuales tienen una mirada metodología que integran diferentes actividades de manera atractiva, interactiva, estimulante y que atenúen la colaboración, pero con la misión de que los estudiantes puedan lograr mejores resultados de aprendizaje que una clase presencial.

Giraldo (2019), menciona que son “son espacios en Internet que permiten la ejecución de diversas aplicaciones o programas en un mismo lugar para satisfacer distintas necesidades.”

Siendo su objetivo fortalecer los procesos de aprendizaje al ser aplicado en el ámbito educativo, permite también actividades sincrónicas o asincrónicas. Y entre ellas con el uso de distintos recursos interactivos permitir el desarrollo del pensamiento crítico y analítico, pero a la vez el fácil manejo de tareas.

Plataforma virtual Canvas

La plataforma Canvas contribuye a la educación virtual que permite llevar a cabo al docente una organización de cursos online. Además, está relacionada con las herramientas y sistema de Canvas. Tiene distintas opciones para realizar actividades:

Cuestionario: realizar encuesta a los participantes del curso.

Glosario: permite a los inscritos agregar palabras nuevas y a su vez aprenderlas con sus respectivos significados.

Evaluaciones: permite agregar distintos elementos de multimedia o textual, para que la evaluación sea más dinámica para los inscriptos.

Videos: contribuyen a un aprendizaje auditivo y visual, propiciando a que haga uso reflexión de su después de observar el video.

Pequeños audiolibros: son audios donde se cuentan historias, permiten analizar y hacer uso de la imaginación de los inscritos.

Sopa de letras: es un cuadro donde se presentan distintas letras, que se deberá buscar aquellas que van en una dirección, formado la palabra que se debe encontrar las palabras claves que les indica buscar.

Crucigramas: donde ellos busquen analizar y recordar la palabra faltante de las clases vistas.

Wikis: donde se puede agregar distintos materiales para aprender los conceptos básicos de los como cuentos, poemas, trabalenguas, acertijos, entre otros, pero que se relacionen con los temas a estudiar en este caso de investigación en el área de lengua y literatura.

Carátula: permite adornar y presentar la asignatura o módulos que se dictaran.

Plataforma virtual Wordwall

La plataforma ofrece una variedad de plantillas y opciones para crear actividades, como cuestionarios, anagramas, crucigramas, ejercicios de completar palabras, ruedas de la fortuna y juegos de buscar coincidencias, entre otros. Las actividades creadas en Wordwall se pueden reproducir en cualquier dispositivo, como computadoras, tabletas, teléfonos o pizarras interactivas, a través de cualquier navegador web. Esto brinda flexibilidad a los estudiantes para completar las actividades en papel o de forma interactiva en línea.

Algunas características y funcionalidades de Wordwall incluyen:

- Interactivos: Los recursos creados en Wordwall son interactivos, lo que significa que los estudiantes pueden participar activamente en las actividades y recibir retroalimentación instantánea.
- Imprimibles: Además de las actividades interactivas, Wordwall también permite generar versiones imprimibles de las actividades para su uso en el aula.
- Asignaciones: Los profesores pueden asignar actividades a los estudiantes para que las completen como tareas.
- Publicación y embebido: Las actividades creadas en Wordwall se pueden publicar y compartir fácilmente en línea o incrustar en sitios web o plataformas de aprendizaje.
- Monitoreo del aprendizaje: Wordwall proporciona herramientas para monitorear el progreso y el rendimiento de los estudiantes en las actividades creadas, lo que permite a los profesores evaluar el logro de los objetivos de aprendizaje.

Matriz de operacionalización de las variables

Cuadro 1. Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEM O PREGUNTA	TÉCNICA/ INSTRUMENTO
<p>Variable independiente: Recursos Interactivos</p> <p>Son herramientas digitales educativas que comprenden un conjunto de contenidos multimedia y actividades que fomentan la interacción diseñados con la finalidad de enriquecer y diversificar el proceso de enseñanza- aprendizaje; permiten a los educadores enriquecer sus métodos de enseñanza y práctica pedagógica, mientras que los estudiantes experimentan un aprendizaje más atractivo y participativo logrando así un mayor compromiso con el contenido, un entendimiento más profundo de los temas y el desarrollo de sus habilidades cognitivas.</p>	Herramientas Digitales	Recursos en línea y plataformas digitales.	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Te diviertes más cuando puedes aprender jugando a través de actividades como crucigramas, sopas de letras y juegos de palabras? 2. ¿Te gustaría que tu docente utilizara más juegos o actividades interactivas en clase? 3. ¿Consideras que aprender con imágenes y sonidos, como ver videos o escuchar historias, te ayuda a recordar mejor lo que has aprendido? 4. ¿Te parece divertido trabajar en equipo o con otros estudiantes en proyectos de Lengua y Literatura, como resolviendo acertijos o adivinanzas? 5. ¿Te gustaría leer libros o cuentos en línea con imágenes y sonidos 	Encuesta/ Cuestionario
	Contenidos multimedia	Elementos auditivos, visuales y gráficos		
	Actividades interactivas	Foros, tareas, chat, cuestionarios.		
	Proceso de enseñanza- aprendizaje	Dinámica educativa, interacción docente- estudiante, calidad educativa.		
	Habilidades cognitivas	Comprensión lectora, pensamiento creativo,		

		memoria, atención y concentración.	para hacer la lectura más interesante?	
<p>Variable dependiente: Actividades sincrónicas</p> <p>Se refieren a la interacción en tiempo real en entornos digitales, donde los participantes se conectan simultáneamente para colaborar y participar en reuniones o intercambios de información, mediante herramientas de comunicación instantánea. Su finalidad principal es superar las barreras geográficas y temporales.</p>	Interacción	Participación, comunicación, colaboración	<p>6. ¿Tu profesor/a usa libros digitales, audios o vídeos juegos para darnos clases?</p> <p>7. ¿Te resulta fácil entender las clases con ayuda de libros digitales, audios o vídeo- juegos?</p> <p>8. ¿Crees tú que el chat facilita la comunicación con tu profesor en cuanto a las tareas de Lengua y Literatura?</p>	
	Herramientas de comunicación instantánea	Videoconferencias, mensajerías en tiempo real, chats en vivo. Conversación en vivo, mensajería en tiempo real		
<p>Variable dependiente: Actividades asincrónicas</p> <p>Son actividades que no requieren que los participantes estén presentes o interactúen en tiempo real. Estas actividades se llevan a cabo en momentos diferentes, permitiendo a los estudiantes participar o completar tareas en horarios que se ajusten a su disponibilidad, promoviendo el aprendizaje autodirigido. Estas actividades en educación también incluyen el acceso a materiales de estudio en línea.</p>	Aprendizaje autodirigido	Autonomía, responsabilidad, recursos autodirigidos.	<p>9. ¿Consideras que puedes aprender mejor cuando puede hacerlo a tu propio ritmo, sin prisa?</p> <p>10. ¿Has utilizado alguna vez una biblioteca virtual?</p>	Encuesta/ Cuestionario
	Materiales de estudio en línea.	Biblioteca virtual, textos digitales, recursos interactivos, videos educativos y otros contenidos multimedia en línea.		

Elaborado por: Las autoras

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

La institución elegida para la investigación comprende el concepto de innovación educativa, haciendo uso de la tecnología para la educación de sus estudiantes. Que a partir de la frase “Siendo conscientes, el aprendizaje siempre es constante y adaptativo”, por parte de la directora del departamento de consejo estudiantil DECE de la institución Juan Jacobo Rousseau, en la que se llevó a aplicar la investigación, mediante la encuesta a los estudiantes del nivel de Básica media quinto y sexto grado, sobre el uso de recursos interactivos para actividades sincrónicas y asincrónicas en; plataformas digitales, blogs de educación o simuladores, en el área de lengua y literatura, con el fin de que contribuya a una enseñanza más activa y a la evolución en la forma de la que aprendemos u enseñamos.

Generalidades

Para Azuero (2019), menciona que el marco metodológico se basa en detallar y justificar cada aspecto seleccionado por desarrollar dentro del proyecto de investigación.

En el presente trabajo se incluyen los componentes de indagación que implican el enfoque principal del tema, el cual consiste en describir y discutir los métodos y enfoques utilizados para el desarrollo de la investigación, donde se enfatiza el uso de recursos educativos digitales, como plataformas de aprendizaje en línea, en la asignatura de lengua y literatura para los estudiantes del quinto y sexto grado Educación Básica media de la Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau”, en búsqueda a enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, mejorando su conocimiento y habilidades.

Enfoque de investigación

Cuantitativo

El enfoque de esta investigación fue cuantitativo, por lo que permite trabajar con datos de frecuencias o promedios y obtener así un análisis estadístico, permitiendo abordar el objeto de estudio y sus elementos, con resultados que fueron expresados en gráficos y números, que comprueben las variables del tema de investigación.

Hernández et. Al., (2014), como se citó en Magda et al., (2019), mencionan que “este enfoque usa la obtención de la información con el fin de corroborar la hipótesis teniendo en

cuenta el empleo de los números y la disciplina estadística que permita fijar aspectos comportamentales con el fin de comprobar los enfoques teóricos” (p.33).

Dice que la validación de los planteamientos se da con una base de datos numéricos, indicando así el uso recopilado dato cuantitativo para sustentar o desmentir los supuestos actuales.

Diseño de investigación

El diseño de la investigación es exploratorio con observación directa, con técnica cuantitativa y aplicación de encuesta, lo que permitió obtener resultados directos, conclusiones y recomendaciones principales para esta investigación.

Según Euroinnova (2021), el diseño exploratorio y de observación directa, pretende recabar información directamente del sujeto como bien su nombre lo dice, el cual estará bajo análisis utilizando tanto grupos como individuos; esta tarea puede ser llevada a cabo tanto por el propio investigador como también asignando a otra persona.

Nivel de investigación

El nivel de investigación corresponde a bibliográfica, descriptiva y de campo.

Para Vivero y Sánchez (2018), la investigación bibliográfica esta “enfocada en detectar y obtener información útil al objetivo de estudio, considerando que sean las más pertinentes, importantes y recientes.”

La presente investigación es de nivel bibliográfica, porque se hizo una revisión del estudio sobre los Recursos interactivos para actividades asincrónicas en el área de Lengua y literatura, respaldada en bases de datos especializadas como: tesis, revistas y artículos científicos. Y descriptiva porque se analiza, describe y caracteriza de manera precisa la problemática estudiada, obteniendo una aproximación teórica sobre los indicadores que se desglosaron en las variables.

Es de campo, porque se aplica directamente en el entorno real o al fenómeno a estudiar, recogiendo datos, por medio de las diversas técnicas que permite obtener resultados reales y estudiarlos sin manipularlos. Para el presente estudio se utilizó la técnica de la encuesta, que fue aplicada de manera presencial a los estudiantes de quinto y sexto grado de Educación

Básica media, en la Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau”, conociendo así su postura sobre el uso y reconocimiento de los recursos interactivos o plataformas virtuales educativas, utilizadas en el área de lengua y literatura. Así que la información recabada propuso como alternativa didáctica el diseño de una plataforma virtual, para la particular asignatura, que fortalece el aprendizaje de los estudiantes de manera activa, óptima, interactiva y motivacional.

Técnicas o instrumentos de recolección de datos

Técnica

La técnica aplicada en la presente investigación fue la encuesta que permitió explorar opciones de los estudiantes sobre el uso de recursos interactivos.

La técnica de la encuesta, según López-Roldán, P. y Fachelli, S. (2015) como se citó en Magda et al., (2019), es una herramienta que sirve para recoger la información usando, de manera sistemática, la interrogación a los individuos que conforman la muestra con el fin de obtener información sobre percepciones derivadas de un problema de investigación construido previamente. (p. 38)

Instrumento

El instrumento elaborado fue el cuestionario. Según Bernal (2000) como se citó en Magda et al., (2019), indica que el cuestionario es un instrumento que se redacta a partir de un conjunto de interrogantes orientadas a responder el contenido de las variables (p. 39)

Por lo tanto, se tomó en cuenta que las diez preguntas elaboradas sean de fácil comprensión y cumplan con el objetivo de la investigación para recoger información suficiente sobre el uso de recursos interactivos para actividades sincrónicas y asincrónicas en el área de lengua y literatura que su docente utiliza.

Revisión del contenido del instrumento

Después de analizar y revisar el instrumento de recolección de datos por parte del tutor y director de la carrera de Educación Básica, se dispuso su correspondiente aplicación. El instrumento comprendió preguntas elaboradas y publicadas en la plataforma de Google forms, que serían contestadas en línea y tiempo real, dichas cuestiones irían de lo general a lo particular, con una estructura clara y estrictamente académica sin persuadir en el criterio de los encuestados.

Tras su aplicación, los resultados pasaron directamente en una hoja de Excel, donde se evidenció la diferencia de reacciones bajo magnitud numérica, organizadas en tablas y gráficos redondos, donde demostraron visualmente la proporción de cada categoría en relación a cada interrogante planteada, y luego se interpretaron los hallazgos concluidos sobre el tema de estudio.

Población:

Según Carnacho (2021), la población se refiere a los sujetos, miembros u objetos que conforman un grupo y que son susceptibles par ser parte de un experimento.

Por ello la población seleccionada para la investigación, fueron los estudiantes Educación Básica media quinto y sexto grado, de la Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau”, provincia de Santa Elena, cantón La Libertad, periodo lectivo 2023-2024. A quienes se les aplicaron encuestas para comprender de una manera más directa la problemática planteada a investigar.

Muestra:

Para Carnacho (2021), la muestra es aquella que está conformada por unidades seleccionadas y limitadas, para la recolección de datos.

Para la muestra, no hubo necesidad de hacer una selección de la población total, puesto que, el número era manejable en su totalidad. El instrumento aplicado fue para cincuenta estudiantes de Educación Básica media de quinto y sexto grado de la asignatura de lengua y literatura, por esta razón no se muestra ninguna fórmula de muestreo.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En el presente capítulo, se aborda el análisis e interpretación de los resultados obtenidos a partir de la aplicación del cuestionario para la recolección de datos en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau. La población seleccionada para este estudio consistió en 50 estudiantes, todos ellos pertenecientes al quinto y sexto grado. La elección de la escala de Likert, con opciones de respuesta que incluyen "Siempre", "A veces" y "Nunca", se diseñó cuidadosamente para capturar la variabilidad en las percepciones y preferencias en relación con el aprendizaje interactivo en el área de Lengua y Literatura.

Las diez preguntas planteadas en este cuestionario abarcan aspectos específicos de la experiencia educativa; como la preferencia por actividades lúdicas en el aprendizaje, la utilización de juegos o actividades interactivas por parte de los docentes, el impacto de elementos visuales y auditivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje con relación a la asignatura y la preferencia por la lectura en línea con recursos multimedia. Además, se exploran aspectos relacionados con el ritmo de aprendizaje personal.

Cada respuesta recopilada aporta significativamente a la comprensión de las necesidades y preferencias de los estudiantes, brindando una perspectiva valiosa para la toma de decisiones informadas en la mejora continua del proceso educativo en el área de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau y, por extensión, a otras instituciones educativas que busquen optimizar su práctica pedagógica.

1. **¿Te divierte más cuando puedes aprender jugando a través de actividades como crucigramas, sopas de letras y juegos de palabras?**

Tabla 1

Satisfacción del Aprendizaje Recreativo

Cuadro 2. Satisfacción del Aprendizaje Recreativo

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	41	82%
A veces	9	18%
Nunca	0	0%
Total	50	100,00%

Fuente: Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Las autoras

Figura 1

Satisfacción del Aprendizaje Recreativo

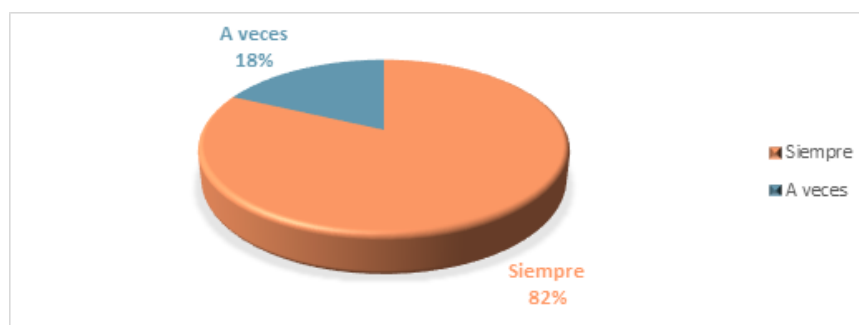


Figura 1. Satisfacción del Aprendizaje Recreativo

Fuente: Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Las autoras

Análisis e interpretación: Dado los resultados con base a esta pregunta, se aprecia que el 86% de los estudiantes encuestados afirmaron que se divierten más cuando aprenden a través de actividades lúdicas, dejando en evidencia el fuerte interés y preferencia por actividades educativas que involucren elementos de juego; mientras que el 14% restante indicó que a veces lo disfruta. Ningún estudiante expresó que nunca encuentra divertido aprender de esta manera. Estos hallazgos sugieren una receptividad positiva hacia estrategias educativas que incorporan elementos de juego, lo que podría informar la implementación de enfoques más lúdicos en la enseñanza para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

2. ¿Te gustaría que tu docente utilizara más juegos o actividades interactivas en clase?

Tabla 2

Perspectiva Estudiantil: Integración de Juegos y Actividades Interactivas

Cuadro 3. Perspectiva Estudiantil: Integración de Juegos y Actividades Interactivas

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	42	84%
A veces	8	16%
Nunca	0	0%
Total	50	100,00%

Fuente: Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Las autoras

Figura 2

Perspectiva Estudiantil: Integración de Juegos y Actividades Interactivas

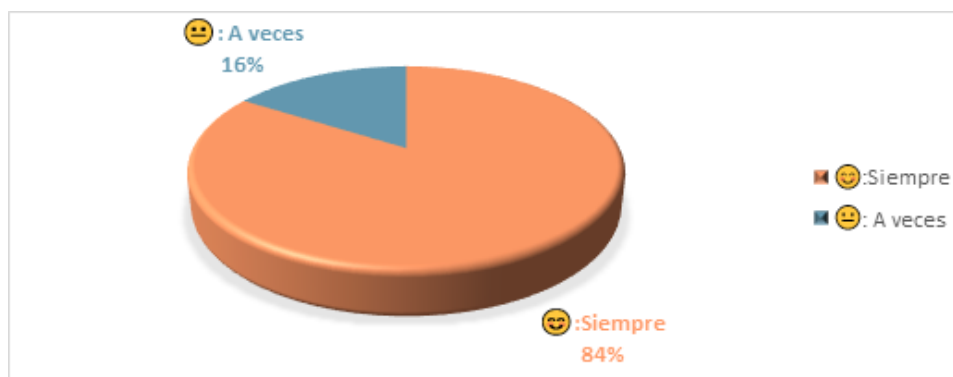


Figura 2. Perspectiva Estudiantil: Integración de Juegos y Actividades Interactivas

Fuente: Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Las autoras

Análisis e interpretación: Los resultados revelan una clara inclinación positiva por parte de los estudiantes hacia la integración de elementos lúdicos y actividades participativas en el ámbito educativo dado que el 84% de los encuestados optaron por la opción "siempre". No obstante, el 16% seleccionó la opción "A veces", señalando una disposición moderada sobre el uso de estos recursos. Es destacable que ningún estudiante indicó que preferiría que estos métodos no se utilicen en absoluto. Estos resultados sugieren una receptividad positiva hacia estrategias educativas que incorporen elementos interactivos, ofreciendo valiosa información para la planificación de futuras prácticas pedagógicas.

3. **¿Consideras que aprender con imágenes y sonidos, como ver videos o escuchar historias, te ayuda a recordar mejor lo que has aprendido?**

Tabla 3
Efectividad del contenido multimedia en el Aprendizaje

Cuadro 4.Efectividad del contenido multimedia en el Aprendizaje

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	36	72%
A veces	12	24%
Nunca	2	4%
Total	50	100,00%

Elaborado por: Las autoras

Figura 3
Efectividad del contenido multimedia en el Aprendizaje

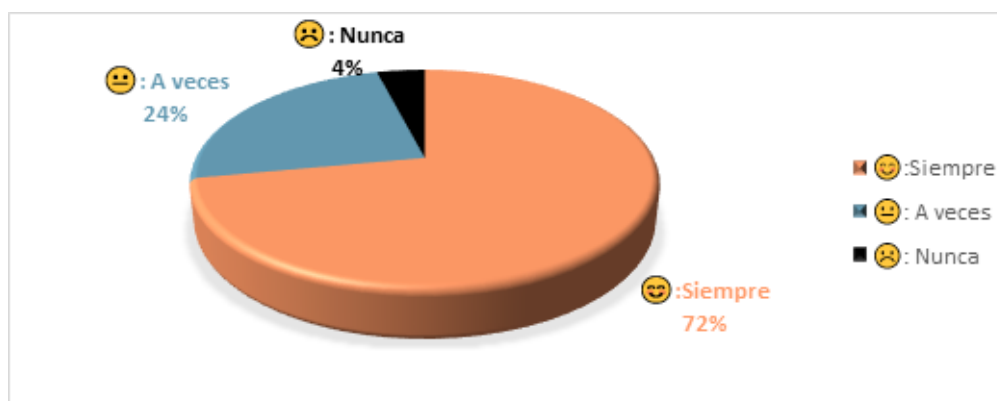


Figura 3.Efectividad del contenido multimedia en el Aprendizaje

Fuente: Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Las autoras

Análisis e interpretación: Los resultados revelan una marcada tendencia positiva hacia la eficacia del contenido multimedia en el proceso de aprendizaje, dado que el 72% de los participantes indicaron que el aprendizaje con imágenes y sonidos les ayuda. Asimismo, un 24% seleccionó la opción "A veces", indicando una percepción moderada de la efectividad de estos recursos multimedia. Mientras que un 4% de los encuestados respondió "Nunca", lo que sugiere una minoría que no percibe beneficios significativos en el uso de contenido multimedia. En conjunto, estos resultados respaldan la idea de que la integración de imágenes y sonidos en el proceso educativo, permiten recordar mejor lo que se ha aprendido.

4. **¿Te parece divertido trabajar en equipo o con otros estudiantes en proyectos de Lengua y Literatura, como resolviendo acertijos o adivinanzas?**

Tabla 4

Nivel de satisfacción del trabajo colaborativo en el desarrollo de competencias en Lengua y Literatura

Cuadro 5. Nivel de satisfacción del trabajo colaborativo en el desarrollo de competencias en Lengua y Literatura

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	32	64%
A veces	17	34%
Nunca	1	2%
Total	50	100,00%

Elaborado por: Las autoras

Fuente: Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Figura 4

Nivel de satisfacción del trabajo colaborativo en el desarrollo de competencias en Lengua y Literatura

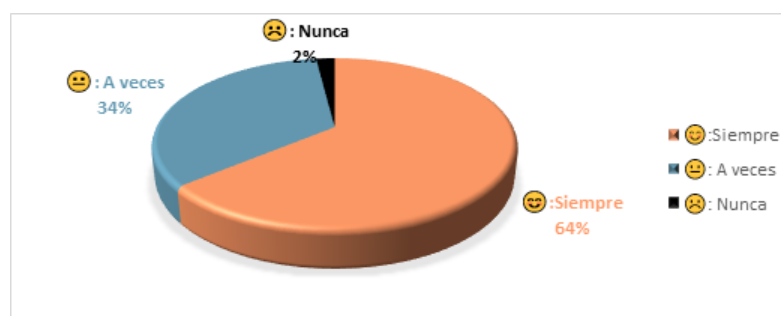


Figura 4. Nivel de satisfacción del trabajo colaborativo en el desarrollo de competencias en Lengua y Literatura

Fuente: Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Las autoras

Análisis e interpretación: Los resultados señalan un nivel considerable de satisfacción por el trabajo colaborativo, donde el 64% de los estudiantes indicaron que encuentran divertido trabajar en equipo mientras que, un 34% seleccionó la opción "A veces", indicando una percepción moderada en cuanto al nivel de satisfacción en el trabajo colaborativo. Solo un reducido 2% expresó que nunca encuentra divertido trabajar en equipo en este contexto. Estos hallazgos respaldan la idea de que la colaboración en proyectos de Lengua y Literatura es mayormente percibida de manera positiva.

5. ¿Te gustaría leer libros o cuentos en línea con imágenes y sonidos para hacer la lectura más interesante?

Tabla 5
Receptividad de la fusión entre la multimedia y la Literatura

Cuadro 6.Receptividad de la fusión entre la multimedia y la Literatura

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	29	58%
A veces	17	34%
Nunca	4	8%
Total	50	100,00%

Elaborado por: Las autoras

Figura 5
Receptividad de la fusión entre la multimedia y la Literatura

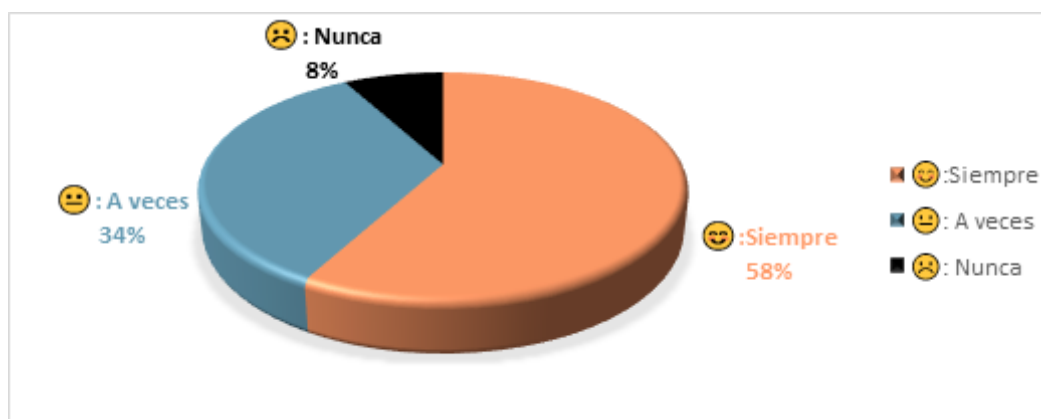


Figura 5.Receptividad de la fusión entre la multimedia y la Literatura

Fuente: Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Las autoras Los resultados revelan una receptividad positiva hacia la fusión entre la multimedia y la literatura.

Análisis e interpretación: Los resultados obtenidos indican que el 58% de los participantes optaron por la opción "Siempre", evidenciando un fuerte interés en la integración de imágenes y sonidos para mejorar la experiencia de lectura. Adicionalmente, un 34% seleccionó la opción "A veces", indicando una disposición moderada hacia la integración de contenido multimedia. Por último, un 8% indicó que nunca optaría por esta modalidad. Estos resultados sugieren una tendencia favorable hacia la incorporación de elementos multimedia en la lectura.

6. ¿Tu profesor/a usa libros digitales, audios o vídeos juegos para dar sus clases?

Tabla 6
Recursos interactivos en el aula.

Cuadro 7. Recursos interactivos en el aula

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	14%
A veces	38	76%
Nunca	5	10%
Total	50	100,00%

Elaborado por: Las autoras

Figura 6
Recursos interactivos en el aula

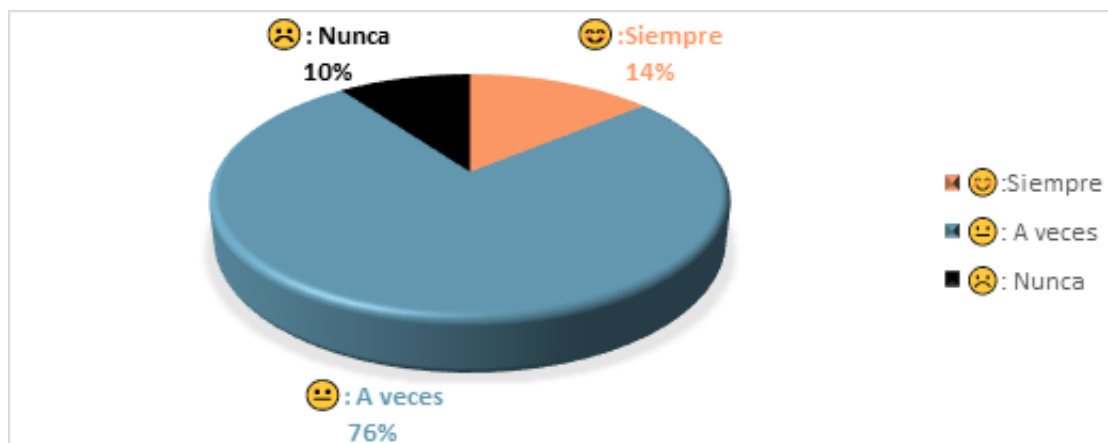


Figura 6. Recursos interactivos en el aula.

Fuente: Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Las autoras

Análisis e interpretación: Los resultados revelan que el 14% de los encuestados experimentan un uso constante de recursos digitales interactivos como libros digitales, audios o vídeos juegos por parte de sus profesores; mientras que el 76% señala su aplicación ocasional. En contraste, el 10% indica que sus profesores nunca emplean tales recursos. La prevalencia de respuestas ante el uso ocasional o nulo de los recursos interactivos destaca la necesidad de fomentar la accesibilidad a los recursos interactivos en las plataformas virtuales como, por ejemplo, Canvas.

7. ¿Te resulta fácil entender las clases con ayuda de libros digitales, audios o videojuegos?

Tabla 7
Efectividad de los recursos interactivos en la comprensión del contenido educativo.

Cuadro 8.Efectividad de los recursos interactivos en la comprensión del contenido educativo

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	30	60%
A veces	17	34%
Nunca	3	6%
Total	50	100,00%

Elaborado por: Las autoras

Figura 7
Efectividad de los recursos interactivos en la comprensión del contenido educativo.

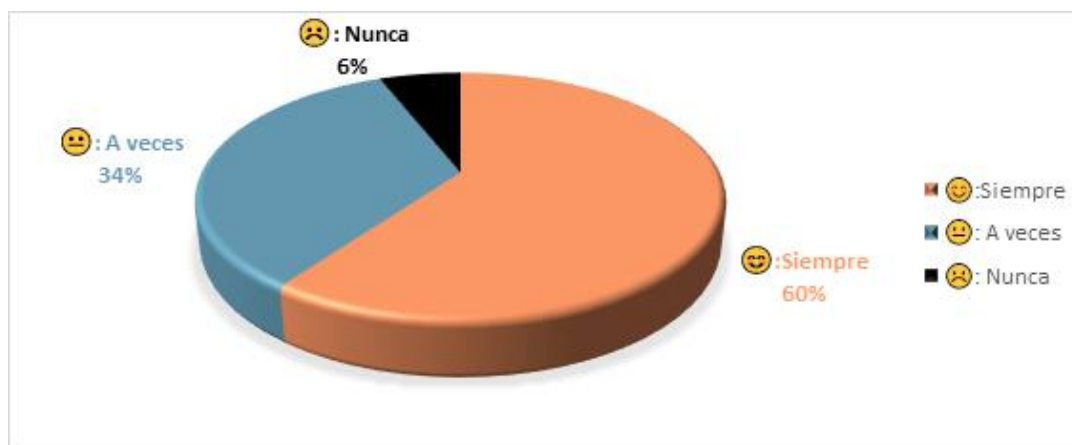


Figura 7.Efectividad de los recursos interactivos en la comprensión del contenido educativo

Fuente: Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Las autoras

Análisis e interpretación: Los resultados indican que el 60% de los participantes afirman que siempre encuentran fácil entender las clases con la ayuda de libros digitales, audios o videojuegos. Un 34% indica que esto ocurre ocasionalmente, mientras que solo el 6% señala que nunca experimenta facilidad en la comprensión con el uso de estos recursos. Estos resultados destacan la eficacia percibida de estos recursos por parte de los estudiantes.

8. ¿Crees tú que el chat facilita la comunicación con tu profesor en cuanto a las tareas de Lengua y Literatura?

Tabla 8
El Chat como Herramienta de Comunicación Educativa

Cuadro 9.El Chat como Herramienta de Comunicación Educativa

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	22	44%
A veces	23	46%
Nunca	5	10%
Total	50	100,00%

Elaborado por: Las autoras

Figura 8
El Chat como Herramienta de Comunicación Educativa

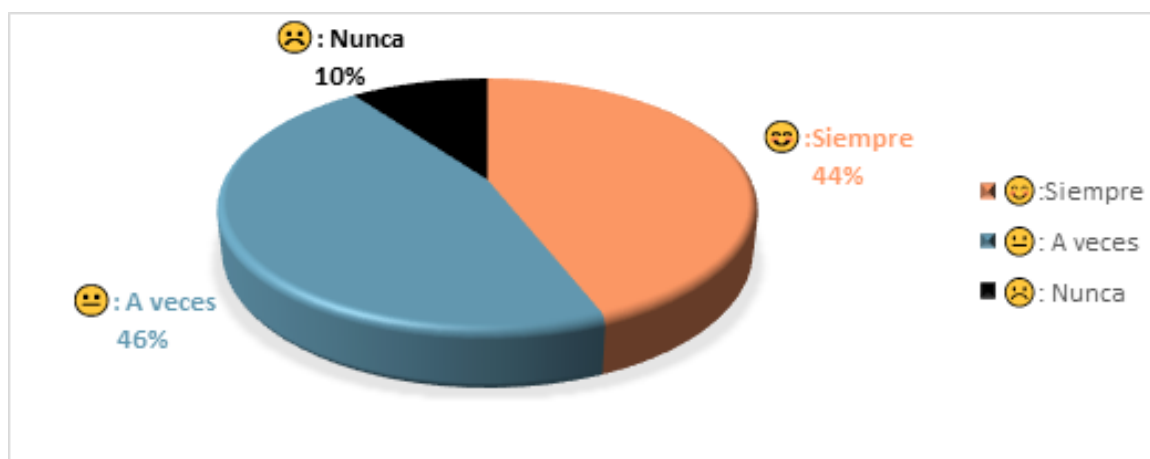


Figura 8.El Chat como Herramienta de Comunicación Educativa

Fuente: Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Las autoras

Análisis e interpretación: Los resultados indican que un 44% de los encuestados considera que el chat siempre facilita la comunicación con su profesor, en cuanto a las tareas de Lengua y Literatura. Asimismo, el 46% indica que esto sucede a veces, mientras que un 10% afirma que nunca experimenta esta facilidad. Estos resultados sugieren una percepción generalmente positiva hacia la utilidad del chat como herramienta de comunicación educativa en la materia de Lengua y Literatura.

9. **¿Consideras que puedes aprender mejor cuando lo haces a tu propio ritmo y sin prisa?**

Tabla 9
Aprendizaje autónomo

Cuadro 10. Aprendizaje autónomo

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	37	74%
A veces	13	26%
Nunca	0	0%
Total	50	100,00%

Elaborado por: Las autoras

Figura 9
Aprendizaje autónomo

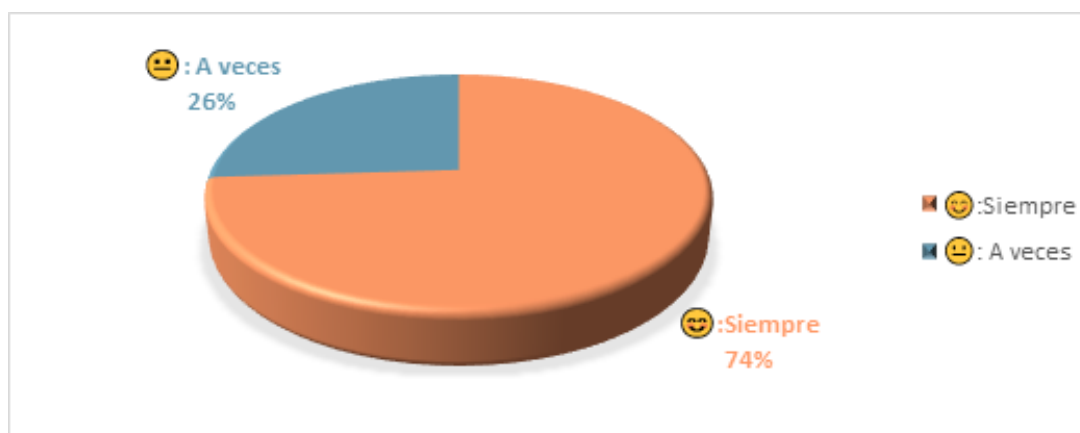


Figura 9. Aprendizaje autónomo

Fuente: Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Las autoras

Análisis e interpretación: Los resultados obtenidos indican que un 74% de los encuestados considera que puede aprender mejor cuando tiene la posibilidad de hacerlo a su propio ritmo, sin sentirse apresurado. Sin embargo, el 26% indica que esto ocurre a veces. Estos resultados reflejan una clara preferencia por un ritmo de aprendizaje más flexible. Destacando la importancia percibida de la autonomía en el proceso educativo, se resalta la importancia de ofrecer modalidades de estudio más adaptables a las necesidades individuales de los estudiantes.

10. ¿Has utilizado alguna vez una biblioteca virtual?

Tabla 10
Utilización de Bibliotecas virtuales

Cuadro 11. Utilización de Bibliotecas virtuales

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	4%
A veces	23	46%
Nunca	26	52%
Total	50	100,00%

Elaborado por: Las autoras

Figura 10
Utilización de Bibliotecas virtuales

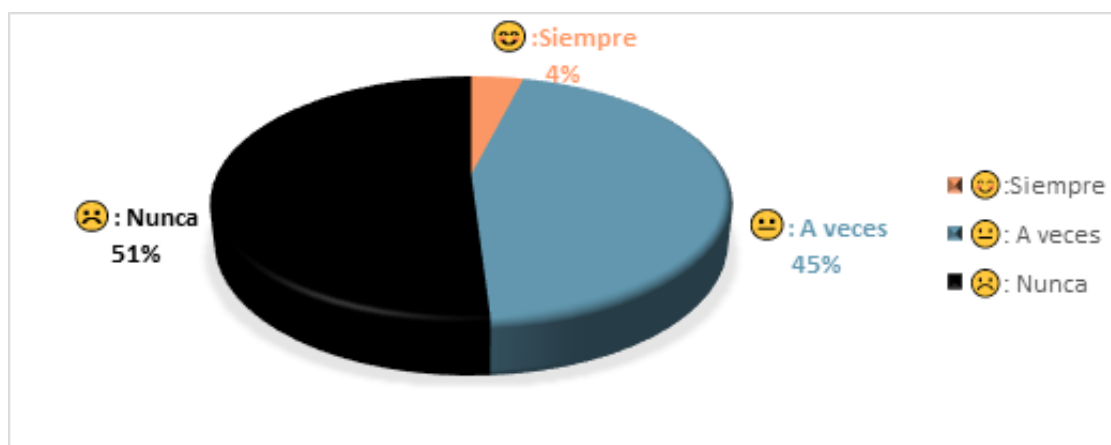


Figura 10. Utilización de Bibliotecas virtuales

Fuente: Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Elaborado por: Las autoras

Análisis e interpretación: Los resultados indican que el 52% de los estudiantes, nunca ha utilizado una biblioteca virtual; mientras que el 46% lo hace ocasionalmente. Solo un 4% indica utilizarla siempre. Estos resultados sugieren una tendencia hacia la subutilización de bibliotecas virtuales entre los encuestados. La prevalencia de respuestas indicando el uso ocasional o nulo de estas plataformas destaca la necesidad de fomentar la accesibilidad a las bibliotecas virtuales en el proceso educativo.

Discusión de los resultados

En base a lo que indicaron Del Prete y Cabero (2019), “las plataformas virtuales son recursos que potencian la didáctica”. Su pensamiento se ajusta con los resultados obtenidos, la mayoría de las respuestas, indica que la enseñanza potenciada por medio de estímulos, es decir, con ayuda de: audios, imágenes y vídeos, encontradas en las plataformas con actividades interactivas brindan un cambio de metodología en la educación, permitiendo un aprendizaje más autónomo y significativo para los estudiantes. Tomando en consideración la preferencia por el aprendizaje con imágenes y sonidos, la disposición favorable hacia la lectura en línea con elementos multimedia y la utilización de medios digitales en las clases, esto indican una receptividad hacia la integración de la tecnología en el proceso educativo. Estos hallazgos proporcionan una base sólida para proponer estrategias que mejoren la experiencia de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, alineadas con las preferencias y necesidades expresadas por los propios estudiantes.

Los resultados obtenidos respaldan las afirmaciones de Párraga y Palma quienes sostienen que el empleo adecuado de plataformas mejora significativamente el hábito de la lectura. Por lo que el análisis de resultados respalda esta afirmación al demostrar que los estudiantes muestran un mayor nivel de interés por la lectura cuando se incorporan elementos visuales o auditivos en la lectura, lo que los impulsa a leer de forma voluntaria. En línea con estas investigaciones, Jessica Córdova quien destaca la relevancia de incorporar aplicaciones digitales como herramientas complementarias en la enseñanza. Ella sostiene que el uso de estos recursos no solo impulsa la motivación de los estudiantes, sino que también facilita la adquisición de nuevos conocimientos. Por lo cual, se comparte plenamente esta perspectiva, debido a que los hallazgos indican que los estudiantes desde su experiencia entienden mejor el contenido cuando se integran recursos interactivos que las plataformas proporcionan.

Con base al análisis de los resultados obtenidos del instrumento aplicado, se revela una clara inclinación de los estudiantes hacia metodologías educativas que incorporen recursos interactivos en el ámbito de Lengua y Literatura. Tanto la investigación de Párraga y Palma, Del Prete y Cabeiro como las conclusiones de Jessica Córdova encuentran eco en nuestros propios resultados, consolidando la idea de que las plataformas digitales, enriquecidas con elementos multimedia, juegan un papel crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

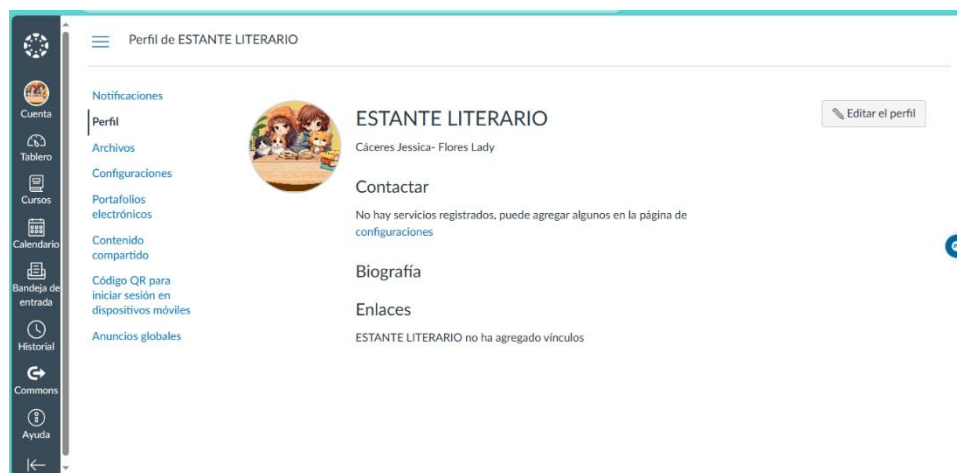
Imagen 1. Logo de la plataforma virtual CANVAS



Propuesta de utilización de plataforma virtual para el área de Lengua y Literatura

Se ha desarrollado una propuesta innovadora que tiene como objetivo fortalecer las capacidades lingüísticas y de pensamiento de los estudiantes a través de una plataforma cuidadosamente diseñada. Esta iniciativa se fundamenta en la integración de diversos recursos interactivos que buscan potenciar de manera efectiva y atractiva las habilidades lingüísticas de los estudiantes. La plataforma, estructurada en módulos como el "Rincón de Lectura", "Desafía tu ingenio", "Café Literario" y "Expresión Creativa". Cada módulo ofrece un enfoque integral que abarca desde la inmersión en textos literarios variados hasta la creación autónoma de contenidos escritos. En la plataforma se han incluido diferentes recursos interactivos de otras plataformas como Word Wall y Quizzis, para el seguimiento del progreso de los estudiantes e identificar áreas de mejora.

Imagen 2. Página principal de la plataforma virtual Canvas



Módulos

Rincón de Lectura:

- **Contenido:** Selección de cuentos, fábulas y obras literarias de diversas culturas y géneros.
- **Objetivo:** Fomentar la lectura, comprensión y análisis crítico de textos literarios, promoviendo el gusto por la lectura.

Desafía tu ingenio

- **Contenido:** Adivinanzas y acertijos
- **Objetivo:** Estimular el pensamiento lógico, la creatividad y la resolución de problemas en los estudiantes

Café Literario:

- **Contenido:** Frases motivadoras, temas de debate y preguntas reflexivas.
- **Objetivo:** Estimular la reflexión personal, el pensamiento crítico y el intercambio de ideas entre los estudiantes, mediante foros, creando un espacio virtual de discusión literaria.

Expresión Creativa:

- **Contenido:** Herramientas y pautas para que los estudiantes creen sus propias historias, cuentos, retahílas y adivinanzas.
- **Objetivo:** Desarrollar la creatividad, la expresión escrita y la capacidad de narración, permitiendo a los estudiantes explorar su propia voz literaria.

Imagen 3. Módulos de la plataforma Canvas

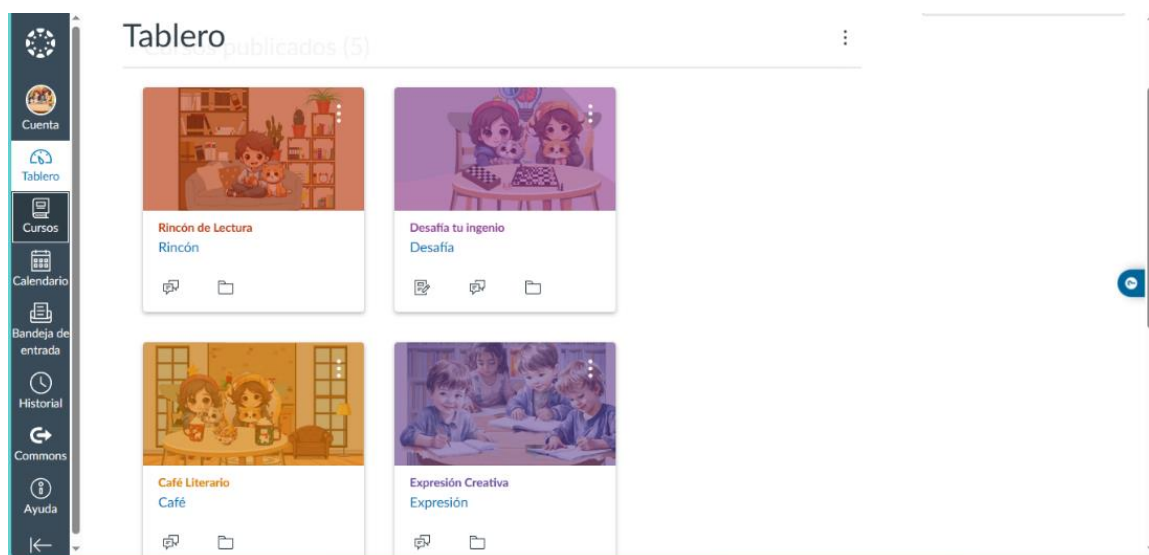


Imagen 4. Actividades en la plataforma

The screenshot displays a course management interface. At the top, the breadcrumb navigation shows 'Rincón > Módulos'. The main content area is titled 'Módulos' and contains a list of course modules, each with a title, a list icon, a visibility icon, and a plus icon:

- Leo con mis padres
- Empiezo a Leer
- Ya leo solo
- Soy un buen lector
- Soy un gran lector
- Soy un lector experto

At the top of the module list, there are control buttons: 'Expandir Todo', 'Ver progreso', 'Publicar todo' (with a green checkmark), and '+ Módulo'. On the right side, the 'Estado del curso' (Course Status) section shows 'Publicado' (Published) with a green checkmark. Below this, there are several action buttons: 'Cancelar publicación', 'Importar contenido existente', 'Importar desde Commons', 'Elegir página de inicio', 'Ver flujo de información del curso', 'Nuevo anuncio', 'Nuevas analíticas', and 'Ver notificaciones del curso'. At the bottom right, the 'Próximos' (Next) section indicates 'Nada para la siguiente semana' (Nothing for the next week) and includes a 'Ver el calendario' (View calendar) link.

CONCLUSIONES

- Al finalizar la investigación, se pudo obtener una visión detallada de las percepciones de los estudiantes de quinto y sexto grado de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau sobre la motivación y eficacia de los recursos interactivos en su proceso de enseñanza-aprendizaje, específicamente en el área de Lengua y Literatura.
- Se identificó que los recursos más recurrentes en actividades asincrónicas son el uso del chat y lo crucigramas, mientras que el empleo de libros digitales, audios y vídeos juegos es limitado. La optimización de estos recursos adicionales podría potenciar la experiencia de aprendizaje permitiendo una mayor participación de los estudiantes, una comprensión más profunda de los contenidos y la creación de ambientes educativos más dinámicos.
- Los resultados del análisis de la percepción de los estudiantes revelaron aspectos cruciales sobre cómo experimentan la motivación y utilidad de los recursos interactivos en el área de Lengua y Literatura. Los recursos interactivos tienen una receptividad positiva, la mayoría de los estudiantes considera beneficioso el aprendizaje con recursos multimedia, esto refuerza la pertinencia de incorporar de manera más extensa estos recursos durante las actividades asincrónicas de Lengua y Literatura, contribuyendo así a una experiencia educativa más enriquecedora y al fomento de una comprensión más profunda de los contenidos.
- Se diseñó la plataforma Canvas para diversificar estrategias pedagógicas y alinearse con preferencias identificadas, incluye recursos adicionales de plataformas como Word Wall y Quizzis. Esto fortalece el monitoreo del progreso estudiantil y la identificación de áreas de mejora, contribuyendo a un ambiente interactivo y estimulante para los estudiantes, así como a una experiencia educativa más enriquecedora y a una comprensión más profunda de los contenidos.

RECOMENDACIONES

- Fomentar la creación de contenidos multimedia educativos adaptados al plan de estudios de Lengua y Literatura. Estos recursos pueden incluir presentaciones visuales, grabaciones de lecturas, podcasts y vídeos explicativos que complementen los temas abordados en clase.
- Capacitación regular de los docentes para el dominio técnico y pedagógico sobre los recursos interactivos. En el aspecto técnico para utilizar y comprender las herramientas tecnológicas y recursos interactivos y en el aspecto pedagógico para integrar de manera efectiva las herramientas interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Fomentar la creatividad de los estudiantes, permitiéndoles crear y compartir sus propias creaciones literarias. Esto no solo fortalecerá sus habilidades de expresión escrita, sino que también les proporcionará un sentido de logro y motivación.

REFERENCIAS

- Area, M. (2019). GUÍA PARA LA PRODUCCIÓN Y USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES. *Universidad de La Laguna*, 1–47. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/16086/Manuel%20Area%20GU%c3%8dA%20PARA%20LA%20PRODUCCI%c3%93N%20Y%20USO%20DE%20MATERIAL%20DID%c3%81CTICOS%20DIGITALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Azuero Azuero, Á. E. (2019). Significatividad del marco metodológico en el desarrollo de proyectos de investigación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 4(8), 110. <https://doi.org/10.35381/r.k.v4i8.274>
- Blanco Villamil, K., & Gómez Torres, A. (2021). Diseño de contenidos para recursos educativos digitales en el marco del aprendizaje invertido. *Repositorio Institucional de La Universidad Distrital Francisco José de Caldas*. . <http://hdl.handle.net/11349/29091>
- Cárdenas Espinoza, M. A., & Vera Zambrano María Eugenia. (2021). *Los recursos tecnológicos y su impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje en lengua y literatura. Diseño de una guía didáctica de aplicación de recursos tecnológicos, que mejoren el aprendizaje de Lengua y Literatura*. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/62816/1/CARDENAS%20ESPINOZA%20MAITE-%20VERA%20ZAMBRANO%20MARIA%20.pdf>
- Carnacho, B. (2021). *CAPÍTULO 7 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA INTRODUCCIÓN*.
- Castro Piedra, L. F., Tello Salazar, D. M., García Jaramillo, S. M., Molina Proaño, A. E., Guanga Inca, U. R., & Segovia Segovia, N. R. (2023). Actividades Digitales Asincrónicas para Fortalecer el Aprendizaje de Estudiantes Adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7799–7816. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5917

- Chama, G. L., Moreno, Z., Ruíz, M., González, S., & Castillo, M. (2021). LINEAMIENTOS Y CRITERIOS DE VALIDACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES. *Universidad Veracruzana*, 1–20. https://www.uv.mx/afbg/files/2021/06/Lineamientos-y-criterios-de-validacio%CC%81n-para-la-publicacio%CC%81n-de-recursos-digitales-04junio2021.pdf?fbclid=IwAR0KD3W8cl5wCde_LPWqC6zs2KmeDWQi-TXmG5JDVaX0HZU-mIT4U5rcBa0
- Córdova, J. (2023). 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.”
- Del Prete, A., & Cabero Almenara, J. (2019). The learning management system: Variables that determine its use. *Apertura*, 11(2), 138–153. <https://doi.org/10.32870/Ap.v11n2.1521>
- Euroinnova. (2021, noviembre 25). *Qué es la investigación exploratoria*. Euroinnova. <https://www.euroinnova.pe/blog/que-es-la-investigacion-exploratoria>
- Euroinnova. (2023). *Recursos interactivos*. Uroinnova.Ec.
- Giraldo, V. (2019, February 14). *Plataformas digitales: ¿Qué son y qué tipos existen?* Rockcontent.Com. <https://rockcontent.com/es/blog/plataformas-digitales/>
- GUTIÉRREZ, G., & ACHA, M. (2020, September 28). Uso de recursos asincrónicos interactivos: las presentaciones interactivas y el podcast . *En Blanco & Negro Pontificia Universidad Católica Del Perú*, 61–69. <file:///C:/Users/User/Downloads/23192-Texto%20del%20art%C3%ADculo-90980-1-10-20210101.pdf>

Magda, B., Aranda, E. G., Lenin, M., & Rojas, E. F. (2019). *ESCUELA DE POSGRADO PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN GESTIÓN PÚBLICA La Calidad de la Gestión Municipal y la Participación Ciudadana en la.*

Mollo et al. (2022). Implementación de Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación para la Educación Superior: Revisión sistemática. *Revista Ciencia & Sociedad*, 3, 16–30.

Recuperado a partir de

<http://www.cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/58>

Palma Posligua, L. A., & Párraga Álava, J. A. (2022). Estrategia didáctica basada en el uso de la plataforma Leoteca en el área de Lengua y Literatura de séptimo año de educación básica. *MQRInvestigar*, 6(4), 702–728. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.6.4.2022.702-728>

PAUTE, B., & VÁSQUEZ, B. (2022). Elaboración de recursos digitales para fortalecer conocimientos en el área de lengua extranjera para el nivel a1 en la plataforma evera (entorno virtual emergente para reforzar el aprendizaje), año lectivo 2020-2021. *universidad politécnica salesiana*, 1–100.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22394/1/UPS-CT009710.pdf>

Ramos Mejía, C. F. (2021). *Aplicaciones web para comprensión lectora como apoyo a las actividades didácticas en séptimo año de EGB, de las instituciones educativas de general Villamil-Playas, año 2021.*

Rivera, A. (2021, December 2). *Recursos educativos digitales y su importancia en la educación del siglo XXI*. Lucaedu.Com. <https://www.lucaedu.com/recursos-educativos-digitales/>

Rivero López, M. A. (2018). Percepción estudiantil sobre la calidad de un ambiente de aprendizaje mixto apoyado por Moodle. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 53, 193–205. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i53.13>

Vivero, L., & Sánchez, B. (2018). *La investigación documental: sus características y algunas herramientas*. Unidades de Apoyo Para El Aprendizaje.CUAED/Facultad de Arquitectura-UNAM.

https://repositorio-uapa.cuaieed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/1516/mod_resource/content/3/contenido/index.html

Vlasica, J. (2020, April 14). *Lo síncrono y lo asíncrono: cómo diseñar una sesión online*. Innovacioneducativa.Upc.Edu.Pe.

<https://innovacioneducativa.upc.edu.pe/2020/04/14/como-disenar-un-curso-online-definicion-de-sesion-online-lo-sincrono-y-lo-asincrono/>

Anexos

Anexo A: CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO

La Libertad, diciembre de 2023.

En calidad de tutor del Proyecto de Investigación, **“RECURSOS INTERACTIVOS PARA ACTIVIDADES ASINCRÓNICAS EN LA PLATAFORMA CANVAS, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO Y SEXTO GRADO, DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN JACOBO ROUSSEAU PROVINCIA DE SANTA ELENA, CANTÓN LA LIBERTAD”**, elaborado por las estudiantes Cáceres Romero Jessica Celina y Flores Rosales Lady Mercedes, de la CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciadas en EDUCACIÓN BÁSICA, me permito declarar que una vez analizado en el sistema anti plagio, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente proyecto ejecutado, se encuentra con el 8% de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe. Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,



Dr. Aníbal Puya Lino, Ph.D

C.I.: 1305299172

DOCENTE TUTOR

Reporte de COMPILATIO

Anexo 1. Certificado de Antiplagio



CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

CÁCERES JESSICA Y FLORES LADY. TIC 2023-2

8%
Textos
sospechosos



8% Similitudes
1% similitudes entre comillas
0% Idioma no reconocido
0% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: CÁCERES JESSICA Y FLORES LADY. TIC 2023-2.docx
ID del documento: 19deaf09965c24df0c0a3bd00a52a9607e332c17
Tamaño del documento original: 1,02 MB

Depositante: ANIBAL JAVIER PUYA LINO
Fecha de depósito: 10/12/2023
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 10/12/2023

Número de palabras: 9060
Número de caracteres: 63.327

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	repositorio.upse.edu.ec Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena... https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/9455	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (96 palabras)
2	ciencialatina.org https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/6104/9270	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (89 palabras)
3	idus.us.es idUS - Percepción estudiantil sobre la calidad de un ambiente de apre... https://idus.us.es/handle/11441/86806 2 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (62 palabras)
4	www.lucaedu.com Recursos educativos digitales y su importancia en la educació... https://www.lucaedu.com/recursos-educativos-digitales/#:-:text=Los recursos interactivos fortalece... 2 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (58 palabras)

Anexo B: Matriz de consistencia

Título: Recursos interactivos para actividades sincrónicas y asincrónicas en la plataforma CANVAS, en el área de Lengua y Literatura.


Anexo 2. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general		Enfoque: Cuantitativo
¿Cuáles son las percepciones de los estudiantes de quinto y sexto grado, de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau, provincia de Santa Elena, en relación con la motivación y eficacia de los recursos interactivos para el diseño de actividades asincrónicas en la plataforma Canvas en el área de Lengua y Literatura?	Identificar las percepciones de los estudiantes de quinto y sexto grado, de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau, provincia de Santa Elena, en relación con la motivación y eficacia de los recursos interactivos para la propuesta de un diseño de actividades asincrónicas en la plataforma Canvas en el área de Lengua y Literatura.	La presente investigación es un estudio exploratorio y al mismo tiempo es un proyecto factible; por lo tanto, no es necesario plantear una hipótesis.	Variable independiente: Recursos interactivos Variable dependiente: Actividades asincrónicas en la plataforma virtual CANVAS	Nivel: Bibliográfico, descriptivo y de campo Diseño: Exploratorio y de observación directa, con técnica cuantitativa, con el uso de encuesta. Población: Estudiantes de quinto y sexto curso de Educación Básica media, de la “Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau”, provincia
Problemas específicos	Objetivos específicos			

<p>¿Cuáles son los principales recursos interactivos que emplean los docentes que forman parte de esta investigación en actividades asincrónicas en el uso de plataformas virtuales?</p>	<p>Identificar los principales recursos interactivos que emplean los docentes en actividades asincrónicas en el uso de plataformas virtuales.</p>	<p>de Santa Elena, cantón La Libertad, periodo lectivo 2023-2024.</p> <p>Muestra: No es necesaria porque la población es pequeña.</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>Técnica: Encuesta</p>
<p>¿Qué apreciación tienen los estudiantes que formaron parte de la investigación acerca de la motivación que generan y la utilidad que poseen los recursos interactivos para su proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?</p> <p>¿A partir de los resultados obtenidos en el cuestionario, qué actividades interactivas asincrónicas se podrían utilizar en el diseño de recursos interactivos en la plataforma Canvas que fortalezca las competencias lingüísticas?</p>	<p>Analizar la percepción que tienen los estudiantes acerca de la motivación y utilidad que generan los recursos interactivos para su proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.</p> <p>Diseñar un conjunto de recursos interactivos en la plataforma Canvas que fortalezca las competencias lingüísticas, con base a los resultados obtenidos del cuestionario</p>	

Anexo C: Solicitud de la institución educativa para aplicar los instrumentos de recolección de datos a los estudiantes de quinto y sexto de Educación Básica media

Anexo 3. Solicitud de la institución educativa para aplicar los instrumentos de recolección de datos a los estudiantes de quinto y sexto de Educación Básica media



UPSE

**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OFICIO No. UPSE-CEB-2023-772-AP
La Libertad, 9 de noviembre del 2023

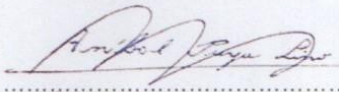
M.Sc. Susana Almudema Gomezjurado Devine.
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JUAN JACOBO ROUSSEAU"
Presente. –

De mis consideraciones:

El suscrito, Lic. Aníbal Puya Lino, Mgt., director de la Carrera de Educación Básica, perteneciente a la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me dirijo a usted con el propósito de solicitar permiso en su institución educativa, para que el/la estudiante **Flores Rosales Lady Mercedes y Cáceres Romero Jessica Celina**, puedan desarrollar su proyecto de investigación. El tema de investigación es el siguiente: **"RECURSOS INTERACTIVOS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA PARA ACTIVIDADES SINCRÓNICAS Y ASINCRÓNICAS EN LA PLATAFORMA MIL AULAS"**.


El/la estudiante, una vez que cuente con su permiso y autorización aplicará los instrumentos de investigación, entre ellos: encuestas y entrevistas a los miembros de la institución educativa. Esta actividad de investigación está prevista a desarrollarse en el transcurso del periodo académico 2023-2 (noviembre/2023). Este proceso se realizará de manera virtual mediante la plataforma Zoom o de manera presencial.

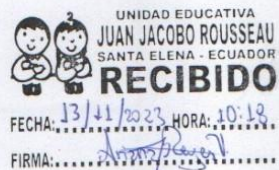
Por la favorable acogida que usted dará a la presente, le anticipo mis más sinceros agradecimientos. Atte.



.....

Lic. Aníbal Puya Lino, MSc.
DIRECTOR DE CARRERA
CC: Carrera de Educación Básica
APL/MDC





UNIDAD EDUCATIVA
JUAN JACOBO ROUSSEAU
SANTA ELENA - ECUADOR
RECIBIDO
FECHA: 13/11/2023 HORA: 10:18
FIRMA:

Campus matriz, La Libertad - Santa Elena - ECUADOR
Código Postal: 240204 - Teléfono: (04) 781 - 732

UPSE ¡crece SIN LÍMITES!

f @ t v www.upse.edu.ec

Anexo D: Instrumento de recolección de datos “Encuesta”

Instrumento de recolección de datos

Encuesta dirigida a estudiantes de Básica media de la U.E Juan Jacobo Rousseau.

Estimado estudiante.

El presente cuestionario es de uso académico, su participación en esta encuesta es esencial para nuestro trabajo de investigación, que tiene como objetivo mejorar la experiencia de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

Indicaciones:

- Lee cada pregunta con atención
- Marque con una (X) la respuesta que más se parezca a lo que sientes o piensas.
- Usaremos una escala para responder, como estas caritas:

😊 = Siempre

😐 = A veces

☹ = Nunca

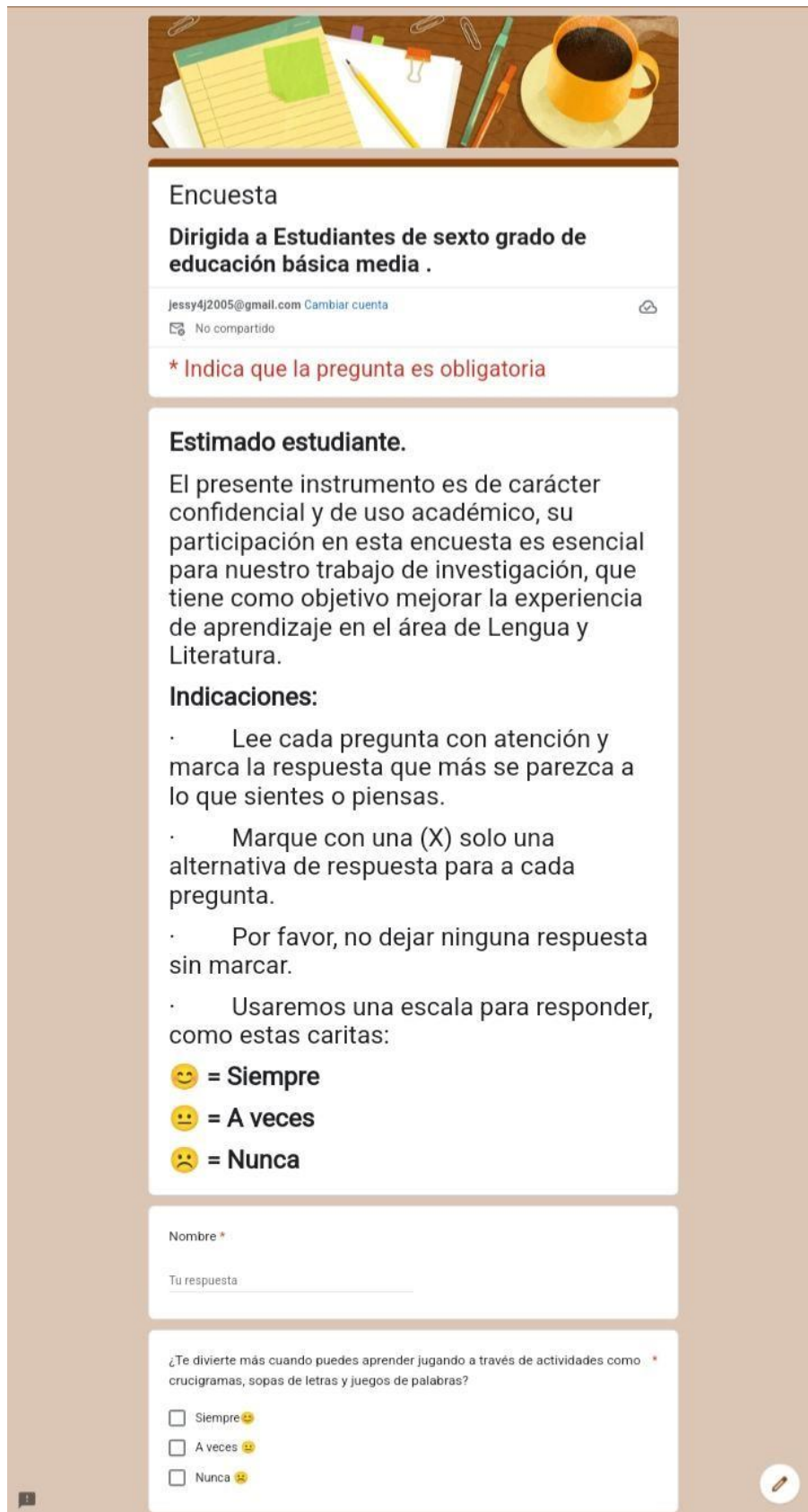
Anexo 4. Instrumento de recolección de datos “Encuesta”

Nº	Preguntas	Siempre 😊	A veces 😐	Nunca ☹
1.	¿Te diviertes más cuando puedes aprender jugando a través de actividades como crucigramas, sopas de letras y juegos de palabras?			
2.	¿Te gustaría que tu docente utilizara más juegos o actividades interactivas en clase?			
3.	¿Consideras que aprender con imágenes y sonidos, como ver videos o escuchar historias, te ayuda a recordar mejor lo que has aprendido?			
4.	¿Te parece divertido trabajar en equipo o con otros estudiantes en proyectos de Lengua y Literatura, como resolviendo acertijos o adivinanzas?			
5.	¿Te gustaría leer libros o cuentos en línea con imágenes y sonidos para hacer la lectura más interesante?			
6.	¿Tu profesor/ra usa libros digitales, audios o vídeos juegos para dar sus clases?			
7.	¿Te resulta fácil entender las clases con ayuda de libros digitales, audios o vídeo- juegos?			
8.	¿Crees tú que el chat facilita la comunicación con tu profesor en cuanto a las tareas de Lengua y Literatura?			
9.	¿Consideras que puedes aprender mejor cuando puedes hacerlo a tu propio ritmo, sin prisa?			
10.	¿Has utilizado alguna vez una biblioteca virtual?			

¡Muchas gracias por su colaboración!

Anexo E: Captura de pantalla de la encuesta tomada por medio de Google forms

Anexo 5. Captura de pantalla de la encuesta tomada por medio de Google forms



Encuesta

Dirigida a Estudiantes de sexto grado de educación básica media .

Jessy4j2005@gmail.com [Cambiar cuenta](#)

No compartido

*** Indica que la pregunta es obligatoria**

Estimado estudiante.

El presente instrumento es de carácter confidencial y de uso académico, su participación en esta encuesta es esencial para nuestro trabajo de investigación, que tiene como objetivo mejorar la experiencia de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

Indicaciones:

- Lee cada pregunta con atención y marca la respuesta que más se parezca a lo que sientes o piensas.
- Marque con una (X) solo una alternativa de respuesta para a cada pregunta.
- Por favor, no dejar ninguna respuesta sin marcar.
- Usaremos una escala para responder, como estas caritas:

😊 = Siempre
 😐 = A veces
 😞 = Nunca

Nombre *

Tu respuesta

¿Te divierte más cuando puedes aprender jugando a través de actividades como *
 crucigramas, sopas de letras y juegos de palabras?

Siempre 😊

A veces 😐

Nunca 😞

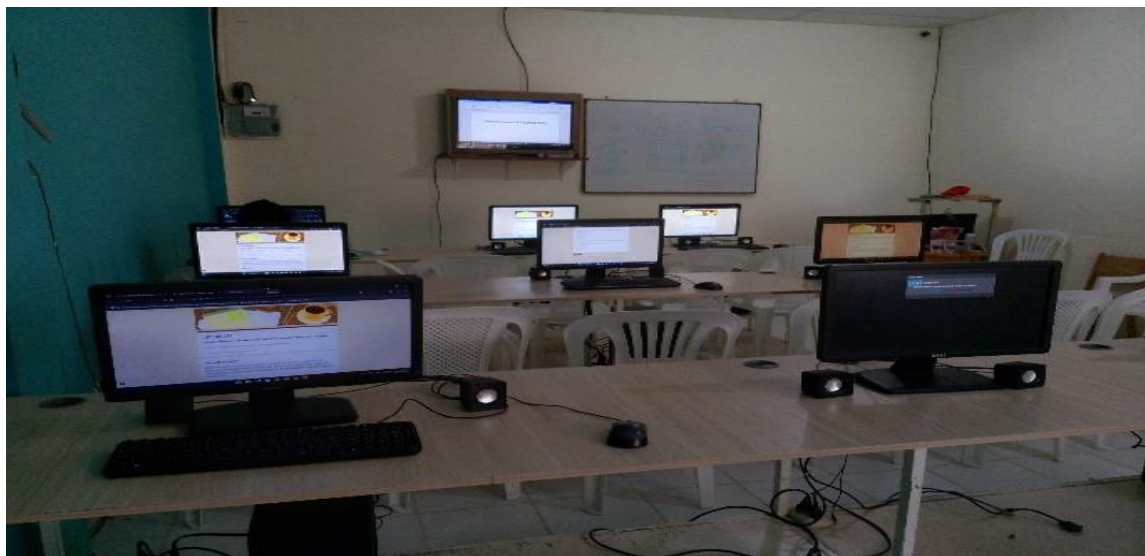
Anexo F: Exterior de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau.

Anexo 6. Exterior de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau.



Anexo G: Sala de computación de la institución.

Anexo 7. Espacio donde se aplicó la encuesta a los estudiantes.



Espacio donde se aplicó la encuesta a los estudiantes.

Anexo 8. Socialización a los estudiantes de quinto y sexto grado de Educación Básica media, de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau, el motivo de nuestra visita.



Socialización a los estudiantes de quinto y sexto grado de Educación Básica media, de la Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau, el motivo de nuestra visita.

Anexo H: Encuesta aplicada a los estudiantes

Anexo 9. Explicación sobre la encuesta a realizada, a los estudiantes de quinto y sexto grado de Educación Básica media



Explicación sobre la encuesta a realizada, a los estudiantes de quinto y sexto grado de Educación Básica media.

Anexo 10. Estudiantes de Educación Básica media respondiendo la encuesta



Estudiantes de Educación Básica media respondiendo la encuesta.