

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

“De la Enseñanza Tradicional al uso de las TIC para el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño del área de Lengua y Literatura en Educación Básica”

Trabajo de titulación previa la obtención del
Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación

Autor: Héctor Fernando Valencia Fuentes

Tutor: Dra. María Teresa Rodríguez de Verenzuela

Tulcán, 2024

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que el maestrante Héctor Fernando Valencia Fuentes con el número de cédula 0401230750 ha elaborado el trabajo de titulación: “Magister en Tecnología en Innovación Educativa”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en el Reglamento de la Unidadde Titulación de Postgrado con RESOLUCIÓN N° 150-CSUP- 2020, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva.

DOCENTE TUTORA

Tulcán, junio del 2024

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Tecnología e Innovación Educativa.

Yo, Valencia Fuentes Héctor Fernando, con cédula de identidad número 0401230750 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

f.....

Héctor Fernando Valencia Fuentes

AUTOR

Tulcán, junio del 2024

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Valencia Fuentes Héctor Fernando, declaro ser autor de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “Magister en Tecnología en Innovación Educativa” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Héctor Fernando Valencia Fuentes

AUTOR

Tulcán, junio del 2024

AGRADECIMIENTO

Al finalizar este trabajo de investigación, quiero dejar mi profundo agradecimiento a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, verdadero templo del saber que me permitió ingresar y así durante este tiempo recibir una acertada formación profesional, la misma que pondré en práctica en mi labor docente.

Héctor Fernando Valencia Fuentes

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación va dedicado a Dios, por brindarme la salud y la fortaleza a mi familia, pilares fundamentales en la realización de este tema, siendo la motivación para seguir adelante y culminar mi objetivo trazado.

Héctor Fernando Valencia Fuentes

“Nunca consideres al estudio como una obligación, sino como una oportunidad para penetrar en el bello y maravilloso mundo del saber”

Albert Einstein

ÍNDICE DE CONTENIDOS

ÍNDICE DE CONTENIDOS	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
ÍNDICE DE ANEXOS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
CAPÍTULO I	14
PROBLEMA	14
1.1 Planteamiento del problema	14
1.2 Preguntas de investigación	17
1.3 Objetivos de investigación	18
1.4 Justificación	18
CAPÍTULO II	22
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	22
2.1 Antecedentes de investigación	22
2.2 Marco Teórico.....	25
2.3 Marco Legal	62
CAPÍTULO III	65
METODOLOGÍA	65
3.1 Descripción del área de estudio/grupo de estudio.....	65
3.2 Enfoque y tipo de investigación.....	66
3.3 Definición y operacionalización de variables	68
3.4 Procedimientos	60
3.5 Consideraciones bioéticas	61
CAPÍTULO IV.....	62
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	62
4.1 Resultados.....	62
4.2 Matriz de análisis de contenidos	68
4.3 Discusión	79
CAPÍTULO V.....	83
PROPUESTA.....	83
5.1 Presentación.....	83
5.2 Justificación	83

5.3	Objetivo de la Propuesta.....	85
5.4	Estrategias didácticas vinculadas a las TIC	86
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	140
	REFERENCIAS	142
	ANEXOS	149

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Ventajas y desventajas de la educación presencial	33
Tabla 2. Macro Destrezas	46
Tabla 3. Definición y operacionalización de variables	68
Tabla 4. Escala de Likert	68
Tabla 5. Estrategia didáctica N°1	86
Tabla 6. Beneficios de Escrilandia	88
Tabla 7. Instructivo de acceso	90
Tabla 8. Estrategia didáctica N°2	91
Tabla 9. Beneficios de Story Dice	93
Tabla 10. Instructivo de acceso	95
Tabla 11. Estrategia didáctica N°3	96
Tabla 12. Beneficios de Kahoot	98
Tabla 13. Instructivo de acceso	100
Tabla 14. Estrategia didáctica N°4	102
Tabla 15. Beneficios del caldero mágico.....	104
Tabla 16. Instructivo de acceso	106
Tabla 17. Estrategia didáctica N°5	108
Tabla 18. Beneficios de Educaplay	110
Tabla 19. Instructivo de acceso	113
Tabla 20. Estrategia didáctica N°6	115
Tabla 21. Beneficios de WordWorld.....	117
Tabla 22. Instructivo de acceso	119
Tabla 23. Estrategia didáctica N°7	120
Tabla 24. Beneficios de Quizizz.....	122
Tabla 25. Instructivo de acceso	124
Tabla 26. Estrategia didáctica N°8	126
Tabla 27. Beneficios de Genially.....	128
Tabla 28. Instructivo de acceso	130
Tabla 29. Estrategia didáctica N°9	132
Tabla 30. Beneficios de Wordwall.....	134
Tabla 31. Instructivo de acceso	136

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ubicación de la Unidad Educativa "Pimampiro"	66
Figura 2. Métodos de enseñanza	62
Figura 3. Uso de dispositivos en clase	63
Figura 4. Como evalúo mi clase	64
Figura 5. Satisfacción de aprendizaje.....	65
Figura 6. TIC utilizadas en clase	65
Figura 7. Estrategias que utiliza en lengua y literatura	66
Figura 8. Capacitación Docente TIC.....	67
Figura 9. Implementos que dispone la institución	67
Figura 10. Autorregular la comprensión de textos	69
Figura 11. Usar estrategias y procesos de pensamiento	70
Figura 12. Producir textos narrativos.....	71
Figura 13. Organización de ideas en párrafos	72
Figura 14. Empleo de diferentes recursos	73
Figura 15. Apoyar el discurso con recursos audiovisuales.	74
Figura 16. Escribir instrucciones con secuencia lógica.....	75
Figura 17. Acceder a bibliotecas y recursos digitales.	75
Figura 18. Escritura colaborativa.....	76
Figura 19. Recrear textos.....	77
Figura 20. Registrar información	78
Figura 21. Producción de escritos	79

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Solicitud de validación de instrumentos	149
Anexo B. Cuestionario guía entrevista.	151

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo proponer estrategias metodológicas para el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño del área de Lengua y Literatura, en los quintos años de Educación Básica de la Unidad Educativa Pimampiro. El enfoque fue mixto, de tipo descriptiva, documental y de campo. La población objetivo está conformada por 2300 estudiantes, 90 docentes, 3 administrativos y 3 apoyo del Departamento de Consejería estudiantil, y 4 de servicio. La muestra fue de 10 docentes de forma aleatoria, asegurando la idoneidad y representatividad del grupo. Se aplicó una entrevista a 4 docentes y 4 directivos, con la finalidad de conocer la estrategia metodológica, uso y capacitación sobre TIC, implementos tecnológicos disponibles en la institución y su manejo por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de lengua y literatura. Se realizó un análisis de contenido a las planificaciones didácticas, sobre el uso de las TIC, para establecer el nivel de coherencia con el currículo nacional 2016. Los resultados develaron que los docentes desconocen el uso de las TIC y por ende no emplean estos dispositivos tecnológicos en las clases de Lengua y Literatura. De igual forma, un 60% de los estudiantes, no cuentan con las capacitaciones necesarias para el uso de herramientas tecnológicas. Se propone un diseño de estrategias de enseñanza basadas en el uso de las TIC, para el desarrollo de las destrezas del área de Lengua y Literatura en Educación Básica. Se concluye que, los docentes de Lengua y Literatura desconocen las estrategias metodológicas adecuadas, en el proceso de enseñanza aprendizaje, integrando las nuevas tendencias tecnológicas contempladas en el currículo nacional vigente, además, los estudiantes no desarrollan las destrezas con criterio de desempeño relacionadas con las TIC.

Palabras clave: Currículo, destrezas, estrategias metodológicas, Lengua y Literatura, Educación Básica.

ABSTRACT

The objective of the research was to propose methodological strategies for the development of skills with performance criteria in the area of Language and Literature, in the fifth years of Basic Education of the Pimampiro Educational Unit. The approach was mixed, descriptive, documentary and field. The target population is made up of 2,300 students, 90 teachers, 3 administrative staff, 3 support staff from the Student Counseling Department, and 4 service staff. The sample was 10 teachers at random, ensuring the suitability and representativeness of the group. An interview was applied to 4 teachers and 4 managers, with the purpose of knowing the methodological strategy, use and training on ICT, technological implements available in the institution and their management by teachers in the teaching-learning process in the area of language and literature. A content analysis was carried out on the teaching plans, on the use of ICT, to establish the level of coherence with the 2016 national curriculum. The results revealed that teachers are unaware of the use of ICT and therefore do not use these technological devices. In Language and Literature classes. Likewise, 60% of students do not have the necessary training to use technological tools. A design of teaching strategies based on the use of ICT is proposed for the development of skills in the area of Language and Literature in Basic Education. It is concluded that Language and Literature teachers are unaware of the appropriate methodological strategies in the teaching-learning process, integrating the new technological trends contemplated in the current national curriculum; in addition, students do not develop skills with performance criteria related to the TIC.

Keywords: Curriculum, skills, methodological strategies, Language and Literature, Basic Education.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

En el contexto actual, múltiples desafíos sociales han dejado una marcada influencia en los procesos educativos. En el caso específico de Ecuador, más allá de las repercusiones de la pandemia que introdujo la modalidad educativa virtual y alteró significativamente el proceso de enseñanza, se han suscitado efectos adversos adicionales. Entre ellos, sobresale la crisis económica, la cual ha conllevado a un notorio aumento del desempleo y, como consecuencia, a un incremento en los índices de delincuencia.

Estos antecedentes afectaron de manera sustancial el sistema educativo, mismo que no estaba preparado para sobrellevar estos acontecimientos, provocando el aislamiento social, la incertidumbre y las preocupaciones relacionadas con la aprobación del año lectivo en curso que afectaron la salud mental de estudiantes, docentes y padres. De manera similar, la interrupción de la enseñanza presencial, junto con los desafíos inherentes a la educación a distancia, ha ocasionado una disminución en el proceso de aprendizaje para numerosos estudiantes. La ausencia de interacción directa y supervisión en el entorno aula también ha sido un factor contribuyente a esta pérdida.

En adición, surgen desafíos significativos relacionados con la adaptación acelerada de los educadores a nuevas modalidades de enseñanza. Este proceso no solo implica la adquisición rápida de habilidades en tecnología educativa, sino también la necesidad de replantear estrategias de evaluación. Este cambio brusco ha llevado a los educadores a una profunda reflexión sobre el propósito fundamental de la educación y la imperiosa importancia de cultivar habilidades clave en los estudiantes. Aspectos como la resiliencia, la adaptabilidad y la competencia digital emergen como habilidades esenciales en un entorno educativo que está experimentando una transformación significativa. Este desafío no solo afecta a los educadores directamente, sino que también impacta la calidad y la naturaleza misma de la educación impartida a los estudiantes

Así, el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene varios desafíos, algunos de los problemas más comunes incluyen la falta de innovación pedagógica, puesto que el enfoque tradicional permanece en las aulas, lo que afecta a los miembros de la comunidad educativa en su conjunto y por ende puede dejar rezagados a los estudiantes que aprenden a diferentes ritmos o tienen estilos de aprendizaje distintos.

En este contexto el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo ofrecen muchas oportunidades, pero también presentan ciertos desafíos a superar como la brecha digital, porque no todos los estudiantes tienen igual acceso a la conectividad; esto puede ampliar las diferencias entre aquellos que disponen de recursos digitales y aquellos que no, creando desigualdades en el aprendizaje.

En el ámbito de lengua y literatura, se destacan problemas como la escasa comprensión lectora y dificultades en la redacción. Esto se debe a que algunos estudiantes encuentran dificultades al enfrentarse a textos más complejos, lo que impacta negativamente en su capacidad para analizar, interpretar y sintetizar información. Estas habilidades son esenciales para abordar de manera efectiva problemas comunes y cotidianos. La problemática radica en que los estudiantes que experimentan debilidades educativas se enfrentan a una serie de desafíos cotidianos que impactan significativamente en diversos aspectos de sus vidas. Entre las dificultades que estos niños pueden enfrentar se encuentran problemas académicos, baja autoestima, comportamientos disruptivos, aislamiento social, falta de motivación, conflictos familiares y desinterés por la escuela. Estos factores interrelacionados crean un entorno adverso que obstaculiza su desarrollo integral y su experiencia educativa.

Los estudiantes que experimentan debilidades educativas enfrentan unas dificultades multifacéticas que repercute en varios aspectos cotidianos de sus vidas. Ello incluye dificultades académicas, baja autoestima, problemas de comportamiento, aislamiento social, falta de motivación, conflictos familiares y desinterés por la escuela. Ello contribuye a crear un entorno adverso que afecta negativamente su desarrollo integral y compromete su experiencia educativa, generando obstáculos adicionales para su aprendizaje y bienestar emocional.

Este hecho sugiere que es necesario contribuir al desarrollo de habilidades pedagógicas del siglo XXI como la creatividad, el pensamiento crítico, la cooperación y la comunicación en los estudiantes para que puedan adaptarse mejor al mundo. Según Herrera *et al.*, (2020) “en el caso particular de los procesos educativos donde existe desequilibrios, las tecnologías y nuevas tendencias en educación están orientadas a regular la enseñanza por medio de la motivación y lo lúdico” (p. 15).

Además, es crucial reconocer que los juegos digitales son una forma de tecnología omnipresente en la vida cotidiana de los alumnos en la actualidad, lo que los convierte en una herramienta educativa poderosa que puede contribuir de manera significativa a su proceso de aprendizaje (Ortiz *et al.*, 2018). Por lo tanto, la teoría suele ser fácil de entender, pero aplicarla o tratar de relacionarla con un tema puede ser difícil para los docentes, pues utilizar elementos del juego no es tarea fácil para mantenerlos motivados en el aprendizaje del tema. Así, algunas instituciones educativas y docentes ven en la gamificación una posible solución a este problema de fidelización y retención de los estudiantes, adaptando alternativamente las estrategias didácticas actuales de la misma manera.

Este requerimiento fue atendido mediante la implementación de un currículo priorizado en aprendizajes mínimos imprescindibles y el uso de diferentes plataformas educativas que requirieron el uso de metodologías activas tales como la gamificación, aula invertida, aprendizaje cooperativo, aprendizaje en base a proyectos, entre otras, pero pocas de ellas fueron replicadas en la institución.

Según lo descrito, es pertinente resaltar que el Ministerio de Educación (MINEDUC) en concordancia con los últimos cambios propone el desarrollo de un currículo actualizado en base a competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016). En este ámbito, diversas investigaciones sobre el tema evidencian que el uso de las TIC y la gamificación son muy efectivos, así pues, Guayara, *et al.*, (2018) establecen que este uso permite valorar no solamente el rendimiento académico, sino también, aspectos transversales como la colaboración, los intereses de clase y la revisión de las tareas diarias.

Todas estas referencias permiten visualizar la problemática latente sobre el actual analfabetismo digital; según Fernández (2020), afirma que la recopilación sistemática de información, la adquisición de conocimientos y el grado de desarrollo de la competencia permiten dilucidar que una debilidad a nivel nacional es la escasa capacitación y actualización tecnológica docente, que es la base para emprender procesos de transformación de la práctica docente de acuerdo a la época contemporánea.

Pues como manifiesta, García (2020) los educadores conocen y se esfuerzan por implementar procesos pedagógicos que promuevan el aprendizaje significativo y el pensamiento crítico al ofrecer nuevos planes de estudio e incorporar las TIC. Estos hechos conllevan a reconocer problemáticas que serían las causas esenciales que obstaculizan la transformación de la práctica educativa mediante el uso de estrategias digitales lúdicas, problemáticas que hacen referencia a el desconocimiento de metodologías digitales activas, el escaso uso de la tecnología y por ende el abandono de procesos innovadores.

1.2 Preguntas de investigación

- ¿De qué manera las estrategias metodológicas para el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño ayudan en el proceso de aprendizaje en el área de lengua y literatura en los quintos años de básica de la Unidad Educativa Pimampiro?
- ¿Cuáles son las estrategias didácticas empleadas por los docentes, para la enseñanza del área de Lengua y Literatura en los quintos años de Educación Básica de la Unidad Educativa Pimampiro del año lectivo 2022-2023?
- ¿Las estrategias metodológicas empleadas por los docentes, guardan coherencia y pertinencia con las destrezas con criterio de desempeño declaradas en el currículo nacional del área de Lengua y Literatura?
- ¿Qué diseño de estrategias de proceso de enseñanza basados en el uso de las TIC, favorece el desarrollo de las destrezas del área de lengua y literatura en educación básica?

1.3 Objetivos de investigación

1.3.1 Objetivo General

Proponer estrategias metodológicas, para el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño del área de lengua y literatura en los quintos años de Educación Básica de la Unidad Educativa Pimampiro.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Identificar las estrategias metodológicas, para el desarrollo de destrezas del área de lengua y literatura en los quintos años de Educación Básica de la Unidad Educativa Pimampiro del año lectivo 2022-2023.
- Determinar la coherencia y pertinencia de las estrategias metodológicas empleadas por los docentes, y las destrezas con criterio de desempeño declaradas en el currículo nacional del área de lengua y literatura.
- Diseñar las estrategias de enseñanza, basadas con el uso de las TIC, para el desarrollo de las destrezas del área de Lengua y Literatura en Educación Básica.

1.4 Justificación

La educación es un proceso que promueve el aprendizaje o la adquisición de conocimientos y destrezas, habilidades, valores y hábitos; este proceso educativo se lleva a cabo a través de investigaciones, debates, relatos, discusiones, conferencias y otros ejemplos. La formación integral que se logra aplicando estrategias metodológicas activas como la gamificación, estrategia que según García *et al.* (2020) tiene su fundamento en el diseño de juegos, en cambio para Gómez (2020) se define como el proceso de integración de las funciones, la mecánica y la estética del juego con el objetivo principal de aumentar la motivación en un proceso de aprendizaje dominado por una imagen cómica compatible con tales habilidades.

El origen de este trabajo nace en la necesidad de implementar una forma didáctica de enseñanza, donde se traslade la mecánica del juego al ámbito educativo con el fin de conseguir los mejores resultados tanto en lo académico como en el desarrollo de destrezas, que les permita interiorizar conocimientos

de forma divertida, generando una experiencia positiva de un aprendizaje significativo capaz de ser aplicado en su vida diaria.

La gamificación es un término asociado al mundo de los juegos y video juegos, pero cuando se utiliza en entornos no lúdicos como el aula, puede ser una herramienta importante que aumenta la concentración y motivación de los estudiantes; además, permite la introducción de nuevas tecnologías en el aula desde el inicio de la educación, y se generaliza el uso de plataformas virtuales, donde los alumnos pueden asumir determinados roles y disfrutar de la sensación de estar involucrados en las actividades (Guevara, 2018).

El aporte de este trabajo a los docentes es permitirles innovar al momento de impartir sus clases, mediante la utilización de herramientas tecnológicas, que, a más de alivianar su trabajo docente, les permita despertar el interés por aprender en cada uno de sus estudiantes, convirtiendo sus salones de clases tradicionales en un interactuar constante con el uso de las TIC.

Estas ideas preliminares nos permiten determinar que es muy interesante contar con la posibilidad de gamificar tanto el proceso de enseñanza y aprendizaje como el proceso de evaluación. Para Iquise y Rivera (2020) las evaluaciones basadas en juegos informan mejoras en los criterios analíticos para el proceso de aprendizaje, por lo que la experiencia adquirida con los juegos puede beneficiarse de habilidades mejoradas en términos de criterios de desempeño, que en realidad se reflejarán en evaluaciones óptimas.

La evaluación es el eje trascendental del proceso de aprendizaje; porque permite la identificación y examen de la extensión y abstracción de conocimientos, metas y habilidades, no con fines evaluativos, sino para la observación y análisis del proceso de aprendizaje y logros de desempeño implementados en un grupo específico de escuelas cómo progresivas. Reyes (2018) destaca que la evaluación parte de la comprensión de los estudiantes hacia la retroalimentación entre iguales y la autoevaluación mediante un proceso permanente con la finalidad de valorar el nivel de desempeño en relación con el desarrollo de sus competencias.

En el mismo sentido, se enfatiza la necesidad de un cambio de perspectiva en el proceso para conformar una evaluación formativa en la que no solo se analice el

producto final, sino también el proceso. La gamificación se convierte entonces en un excelente mediador en el proceso enseñanza-aprendizaje, debido a que es el medio adecuado para fijar el aprendizaje en los estudiantes y promover la innovación en los docentes; en la institución educativa este trabajo será referente para futuras investigaciones relacionadas al tema de la gamificación tanto en el área de lengua y literatura, como en el resto de las áreas del currículo.

Finalmente esta investigación encuentra su justificación al responder a El Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 Creando oportunidades, en el Eje 2, de manera particular al ámbito sobre Educación diversa y de calidad que en su objetivo 7 contempla: “Oportunidades para que los ciudadanos promuevan una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles” objetivo que se viabiliza mediante la aplicación de la política 5.5 de dicho plan misma que contempla: “Mejorar la conectividad digital y el acceso a nuevas tecnologías de la población” (Secretaría Nacional de Planificación, 2021).

Con todo esto según el Plan Nacional de desarrollo del Ecuador 2021-2025 se persigue cristalizar la premisa de “no dejar nadie atrás” establecida en la Agenda 2030, la universalidad, igualdad, progreso, calidad y eficiencia de las instituciones nacionales, que también buscan promover la inclusión y la igualdad social en áreas como la educación, la ciencia y la tecnología, y subrayan la importancia de promover la conectividad y universalidad de las tecnologías digitales, la falta de que pueden limitar el disfrute de derechos fundamentales como la educación.

Por ello existe la necesidad de proponer estrategias metodológicas, para el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño del área de lengua y literatura en los quintos años de Educación Básica de la Unidad Educativa Pimampiro, que permitan resolver o disminuir problemáticas como el rezago educativo, dificultades con la lectura, la comprensión de palabras, la escritura y, la ortografía. La Línea de Investigación en la que se inserta esta investigación es Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad. Las teorías que sustentan esta investigación son la Teoría del aprendizaje Ya que explican cómo se procesa la información durante la educación, divididas en conductismo, cognitvismo y constructivismo. El conductismo ya que se centra en el aprendizaje observable

con figuras como Pavlov y Skinner. El cognitivismo ya que estudia el procesamiento mental y el conocimiento, con Piaget y Vygotsky. El constructivismo ya que sostiene que el aprendizaje se basa en experiencias previas, con destacados como Piaget y Vygotsky. Estas teorías guían la creación de experiencias educativas y resaltan la importancia de la interacción y la construcción significativa del conocimiento.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Antecedentes de investigación

El presente apartado muestra investigaciones que giran en entorno a las variables de investigación del presente estudio, que en este caso en particular tienen la intención de determinar el uso de las estrategias metodológicas vinculadas a las TIC, en las clases de Lengua y literatura, así mismo, si estas permiten un aprendizaje significativo en los estudiantes de 5to año de la Unidad Educativa “Pimampiro”, tomando en cuenta que han recibido clases de forma presencial y virtual, en donde las actividades que se implementen deben ser innovadoras e interactivas para obtener resultados positivos y acorde a los objetivos planteados. Así mismo, se mencionan las diferentes perspectivas de autores sobre las estrategias metodológicas y su aplicación en la educación actual, relacionándolo directamente sobre el aprendizaje dentro del área de lengua y literatura.

Para Villón (2019) expone el trabajo llamado, *“Estrategias Metodológicas para la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura para los estudiantes de cuarto grado de la escuela Veinticuatro de Julio, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, período lectivo 2018 – 2019”*, en el cual se manifiesta que existen dificultades en el aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado, específicamente en la lectura, escritura y comprensión de la misma, ya que no existe una motivación ni el uso de estrategias adecuadas y llamativas por parte del personal docente.

Asimismo, Vélez (2019) presenta el trabajo, *“Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del tercer grado de la escuela de Educación Básica Leonardo W. Berry de la parroquia San José de Ancón, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, período lectivo 2018-2019”*, quien recalca la importancia que existe en la implementación de estrategias didácticas que potencien el desarrollo del pensamiento creativo porque mediante la observación previa de los estudiantes, se pudo determinar que existen bajos niveles de expresión creativa, poca iniciativa de ellos, ausencia de clubs de danza o teatro y de actividades extracurriculares, además de

metodologías antiguas. Por lo mencionado, se realizó la propuesta sobre la creación de clubs de danza y teatro para los niños de tercer grado de la escuela indicada, con sus características, objetivos, factibilidad y contenido pedagógico inicial para cada club.

Además, en el estudio de Pibaque (2021) llevado a cabo en la Universidad Estatal de la Península de Santa Elena, se enfatiza la importancia de las estrategias didácticas como elementos fundamentales para orientar el proceso de enseñanza en el entorno educativo. Estas estrategias fomentan la interacción activa entre los miembros de la comunidad educativa. En este contexto, el objetivo principal de la presente investigación fue identificar las estrategias didácticas empleadas por los docentes para la enseñanza de Lengua y Literatura en la modalidad virtual, específicamente en el segundo año básico elemental de la escuela "Presidente Alfaro", ubicada en el cantón Salinas, durante un período lectivo determinado.

Valverde y Balladares (2017) en su estudio, "Enfoque sociológico del uso del b-learning en la educación digital del docente universitario", afirma: La educación híbrida utiliza de manera combinada áreas presenciales y virtuales, se ha realizado una revisión de la literatura en diferentes fuentes bibliográficas relacionadas a experiencias y resultados de investigaciones del uso del b-learning para el desarrollo profesional en línea del profesorado universitario; se percibe que debería pensarse en una formación digital permanente que recupere las buenas prácticas cotidianas y una formación continua con TIC a través del uso del Blended Learning o b-learning (p. 123).

Para Paz y Crosetti (2021) en su artículo, "El Aprendizaje-Servicio en el Entorno de las Tecnologías Digitales", considera que: El aprendizaje servicio es una estrategia pedagógica, métodos de aprendizaje vivencial y un compromiso solidario con la sociedad que permite a los estudiantes trabajar sobre las necesidades reales del entorno para mejorarlo; la ciencia dactiloscópica se incluye en el aprendizaje servicio, los proyectos de difusión y su promoción; al promover y ayudar al proceso de reparación, también le da un nuevo significado a lo que vemos como parte del ciclo local y presencial, que requiere nuevos enfoques de integración en un sistema que a menudo se implementa en diferentes áreas, como la educación inclusiva o la capacitación en servicios de

salud.

Para Madrid (2019) en su estudio, “El sistema educativo de Ecuador: un sistema, dos mundos”, afirma: El sistema educativo ecuatoriano muestra tendencias decrecientes, esto se explica por tres grupos de factores: socioeconómicos, infraestructura educativa y modelo de educación, esta situación, a su vez, afecta la disponibilidad de la educación superior y sugiere que existen dos mundos en el sistema educativo nacional y que ambos tienen una relación funcional; aunque los descendientes de la clase dominante en la mayoría de los casos adquieren los resultados de aprendizaje y las habilidades de la situación social, los gobernados naturalizan sus propios hábitos de dominación (p. 8).

Según Vargas (2020) en su estudio, “*Enseñanza aprendizaje virtual en tiempos de pandemia*”, afirma lo siguiente: Dado que los estudiantes son los que marcan el ritmo, muchos de ellos hacen más prácticos sus objetivos de aprendizaje; Los objetivos generales de este trabajo son: Determinar las metodologías de enseñanza virtual en tiempo de pandemia, para esta investigación se aplicaron métodos de tipo cualitativo, cuantitativo, descriptivo, analítico; de los resultados de esta investigación entre lo más relevante de este estudio es que, la problemática sanitaria por COVID-19 ha obligado a la utilización de herramientas tecnológicas (p. 11).

Para López y Doménech (2018) en su artículo: *Juegos y gamificación en las clases de ciencia: ¿Una oportunidad para hacer mejor clase o para hacer mejor ciencia?*, manifiestan que: Aunque los juegos siempre han sido una herramienta educativa omnipresente, la aparición de los videojuegos digitales y las estrategias de creación de juegos en los últimos años ha llevado a un renacimiento de esta forma de educación; para ello, analizamos y comparamos dos juegos de mesa, dos videojuegos y dos estrategias de creación de juegos para la enseñanza y el aprendizaje de diferentes contenidos de química y biología.

Para López *et al.* (2021) en su estudio: *Estrategia de enseñanza gamificada en Ciencias Naturales para estudiantes de quinto grado*: El objetivo era desarrollar estrategias de aprendizaje lúdicas en ciencias; este estudio se basó en un enfoque cualitativo utilizando un diseño de investigación acción y utilizando

encuestas de diagnóstico, diarios de campo y criterios de evaluación como herramientas de recolección de datos. Los hallazgos del diagnóstico encontraron que las prácticas docentes son deficientes debido a la falta de enfoques o técnicas innovadoras para mejorar las estrategias de enseñanza en ciencias (p. 10).

Otro referente es el de Chicango y Vallejo (2022) quienes en su estudio *Gamificación para el aprendizaje de Ciencias Naturales en los niños de tercer grado en la escuela Cristo Rey de la ciudad de Tulcán*, afirman que: La gamificación es una técnica de aprendizaje que transfiere la mecánica del juego a un entorno educativo para permitir que los estudiantes aprendan mejor algunos conocimientos y desarrollen habilidades. La propuesta fue implementar una estrategia de gamificación para la enseñanza de las ciencias naturales a través del diagnóstico con uso de la gamificación para el aprendizaje en estudiantes de tercer grado en la Escuela Cristo Rey. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo de investigación descriptivo; se aplicó una encuesta sus preguntas tenía la escala de Likert en concordancia con los objetivos; los principales resultados muestran que los estudiantes aprendieron fácilmente el contenido de ciencias y también crearon interés y curiosidad por aprender (p. 6).

2.2 Marco Teórico

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo ha generado un cambio significativo en la forma de enseñanza y aprendizaje. Específicamente, en el área de lengua y literatura en educación básica, las TIC pueden ser herramientas valiosas para el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño.

En este marco teórico, se abordarán las estrategias metodológicas aplicadas al uso de las TIC en el área de lengua y literatura en educación básica, enfocadas en el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño, en primer lugar, se presentarán las definiciones conceptuales, el impacto de las variables en la educación y su relación con el área de lengua y literatura. Luego, se describirán las destrezas con criterio de desempeño del área de lengua y literatura y su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

2.2.1 Las TIC y la educación en la actualidad

En los últimos años, la humanidad ha presenciado un impacto significativo de la tecnología en el ámbito educativo, lo que ha generado una transformación sustancial en la forma en que se abordan los procesos de enseñanza y aprendizaje. Ello ha resultado en mejoras sustanciales en el acceso al sistema para un amplio espectro de estudiantes, otorgándoles la oportunidad de mejorar su experiencia académica ya que incorporan ventajas innegables y es muy probable que continúe desempeñando un papel central en la educación en el futuro (Reyes, 2018).

Las TIC, están transformando la educación notablemente, cambiado tanto la forma de enseñar y de aprender, así como el rol del docente y del estudiante, según los autores (Arteaga *et al.*, 2021, pág. 114). Esta transformación radica en su capacidad para funcionar como herramienta fundamental que facilita la interacción y promueve el aprendizaje entre los estudiantes. Algunas de las formas en que la tecnología ha afectado la educación son las siguientes:

- **Mayor acceso a la educación:** la tecnología ha hecho que los estudiantes aprendan en cualquier momento y desde cualquier lugar, ahora pueden acceder a información y materiales que antes no podían.
- **Aprendizaje personalizado:** gracias a la tecnología, los maestros pueden adaptar los planos de lecciones y las tareas a las necesidades y habilidades únicas de sus alumnos. Los maestros ahora pueden personalizar el aprendizaje y ayudar a los estudiantes a aprender a su propio ritmo con el uso del software de aprendizaje adaptativo.
- **Mejor colaboración y comunicación:** la tecnología ha permitido que los estudiantes y los maestros trabajen juntos y se comuniquen. Los estudiantes pueden colaborar en proyectos y tareas, y los maestros pueden brindar comentarios y apoyo utilizando herramientas en línea.
- **Mayor productividad:** los maestros ahora son más eficientes y productivos gracias a la tecnología. Los maestros pueden calificar las tareas y proporcionar comentarios más rápidamente con la automatización, liberando tiempo para otras tareas (Acosta *et al.*, 2020).

- **Problemas:** La tecnología en la educación tiene muchos beneficios, pero también hay desafíos. La necesidad de que los maestros se adapten a las nuevas tecnologías y aprendan a usarlas de manera efectiva es uno de los mayores desafíos. El riesgo de que la tecnología distraiga a los estudiantes es otro problema.

Por su parte, Martínez *et al.* (2018) afirman que los docentes deben asumir nuevos roles, siendo conveniente un cambio de valores con relación al desarrollo y organización del proceso de enseñanza. Esto implica la predisposición por parte del profesorado, así como la formación del mismo en el empleo de las TIC y en la aplicación de las estrategias metodológicas más adecuadas en el aula.

Las TIC se relacionan con aspectos de la información, es decir son los recursos y herramientas que facilitan gestionar la información y transmisión mediante la integración y aplicación de dispositivos electrónicos (Alonso, 2021). Según, Basantes *et al.* (2021), se puede mencionar algunas características resaltantes de las TIC enfocadas en la educación:

- **Acceso a la información:** Las TIC permiten a los estudiantes acceder a una gran cantidad de información y conocimiento de forma rápida y sencilla. Los estudiantes pueden acceder a Internet en cualquier momento y lugar porque es una fuente inagotable de información y conocimiento.
- **Aprendizaje personalizado:** Las TIC han hecho posible la educación personalizada para cada estudiante. Los programas y aplicaciones de aprendizaje en línea permiten a los estudiantes aprender al ritmo de sus necesidades propias y habilidades.
- **Colaboración y comunicación:** Las TIC han hecho posible que los estudiantes y los profesores trabajen juntos y se comuniquen con todo el mundo.
- **Innovación en la enseñanza:** Las TIC han abierto nuevas posibilidades para la enseñanza, como el uso de videos educativos, simulaciones y juegos educativos, que hacen que el aprendizaje sea más interactivo y atractivo para los estudiantes.
- **Flexibilidad:** Las TIC han permitido a los estudiantes y profesores tener más

flexibilidad en la forma en que aprenden y enseñan. Los estudiantes pueden acceder a los materiales de aprendizaje en línea en cualquier momento y lugar, mientras que los profesores pueden crear y compartir materiales educativos en línea de forma más eficiente. A partir de estas premisas, las TIC han cambiado la educación y han abierto nuevas perspectivas para el aprendizaje y la enseñanza.

La dinámica moderna hace posible que los docentes universitarios ecuatorianos a través de las TIC desarrollen competencias en cuanto al acceso técnico, creación de contenidos, entre otros aspectos con los cuales ofrecen espacios idóneos para impulsar un proceso educativo enriquecedor, actualizado y generador de buenas oportunidades en el plano profesional (Acosta, 2018).

En base a los autores antes mencionados es pertinente entender que, gracias a las TIC el ser humano se relaciona con la tecnología y evoluciona constantemente permitiéndole utilizarlas en beneficio propio y de la sociedad actual, las TIC desarrollan competencias en los estudiantes, mejorando los ambientes e impulsando los procesos educativos. Además, pueden complementar, enriquecer y transformar la educación, ya que mediante estas herramientas obtendremos aprendizajes significativos (David Ausubel), estudiantes más activos acordes a la realidad en la que vivimos, pero también el maestro debe estar bien capacitado para desenvolverse en la época digital en la cual el estudiante se desarrolla.

En su calidad de agencia principal de las Naciones Unidas para la Educación, la UNESCO, orienta el quehacer internacional con miras a ayudar a los países a entender la función que puede desarrollar esta tecnología en acelerar el avance hacia el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS4), una visión plasmada en la Declaración de Qingdao. La UNESCO, también nos comparte los conocimientos en lo referente a las diversas formas en que la tecnología puede facilitar el acceso universal a la educación, reducir las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje reforzar la integración y perfeccionar la gestión y administración de la educación.

El impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación es un tema de creciente relevancia en la actualidad. A medida que la

tecnología ha avanzado, su influencia en las formas de enseñanza y aprendizaje ha sido muy significativa, toda vez que han transformado a la educación de múltiples maneras, desde el acceso a la información hasta la forma en que se imparten las lecciones. En palabras de George Siemens, en su teoría del aprendizaje conectado, "Las TIC han creado un entorno de aprendizaje donde la información es accesible en cualquier momento y en cualquier lugar, lo que cambia fundamentalmente la naturaleza de la educación".

- **Acceso global al conocimiento:** Las TIC "han democratizado el acceso al conocimiento, permitiendo a cualquier persona con una conexión a Internet aprender y acceder a recursos educativos en cualquier momento y en cualquier lugar" (Castells, Manuel). De allí que, los estudiantes pueden acceder a recursos educativos de alta calidad desde cualquier lugar del mundo. Esto ha eliminado las barreras geográficas y ha brindado oportunidades de aprendizaje a personas que anteriormente podrían haber estado excluidas de la educación.
- **Aprendizaje personalizado:** "Las TIC permiten la personalización del aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que mejora la efectividad del proceso educativo" (Papert, Seymour). Cabe destacar que, los programas y sistemas de aprendizaje en línea pueden ajustarse según el ritmo y el nivel de habilidad de cada estudiante, lo que facilita un aprendizaje más efectivo y personalizado.
- **Interactividad y participación:** Las herramientas digitales, como los simuladores, juegos educativos y plataformas de aprendizaje en línea, hacen que el aprendizaje sea más interactivo y atractivo. Los estudiantes pueden participar activamente en su proceso de aprendizaje, lo que aumenta la retención de la información. Para (Johnson, Larry). "Las herramientas digitales fomentan la participación activa de los estudiantes en su aprendizaje, lo que aumenta la retención de la información"
- **Colaboración global:** Las TIC facilitan la colaboración entre estudiantes y docentes de todo el mundo. A través de herramientas de videoconferencia y plataformas en línea, se pueden realizar proyectos colaborativos que enriquecen la experiencia de aprendizaje y fomentan la comprensión

intercultural. "Las TIC permiten la colaboración global en proyectos educativos, conectando a estudiantes y docentes de todo el mundo" (Dutton, Jane).

En este contexto, es esencial replantear la educación como un medio para empoderar a los individuos y promover el desarrollo de la sociedad, con el respaldo de la Tecnología de la Información como herramienta de apoyo. Los docentes, en particular, juegan un papel clave en la implementación de un plan educativo a corto, mediano y largo plazo para formar a la futura generación del país. La educación se entiende como la preparación de los individuos para la vida adulta, el trabajo y la adquisición de cultura, además de situarlos en la sociedad y el mundo en el que viven. Es una experiencia de vida continua, donde se desarrollan habilidades y se fomenta el aprendizaje a lo largo de toda la vida de una persona.

Las TIC ofrecen ventajas significativas en el ámbito educativo, ya que permiten el acceso, almacenamiento y recuperación de información y conocimientos de manera ilimitada en términos geográficos. Según el informe Universidad 2000, los estudiantes de educación superior están adoptando cada vez más las TIC, lo que impulsa su inclusión en los planes de estudio y métodos de enseñanza universitaria. Además, desde la perspectiva de la oferta educativa, se ha comprobado que las TIC aportan importantes ventajas competitivas en la prestación de servicios universitarios, desde la formación hasta la gestión administrativa y la investigación. Estas tecnologías han transformado la manera en que las universidades funcionan y colaboran a nivel internacional.

2.2.2 Contraste entre las distintas modalidades de aprendizaje

Rama (2021) manifiesta que la disrupción digital ha creado múltiples brechas sociales y la pandemia develó con severidad esas debilidades del desarrollo digital y el diferenciado nivel de acceso y uso se conformó como derivación de las brechas digitales entre los diversos sectores y regiones. La pandemia no solo dimensionó la desigualdad del desarrollo digital, sino que mostró los riesgos de su escaso avance. Su desarrollo desigual mostró una brecha que develó la escasa modernización de las estructuras productivas, de los mercados de trabajo, de las políticas públicas, de las inversiones en tecnologías y sin duda

también de los sistemas educativos y de las formas de acceso al conocimiento.

Esta debilidad en el desarrollo digital de la región se manifiesta de muchas formas, tales como en las limitaciones para la realización del teletrabajo y de la educación a distancia, pero también en muchas otras áreas: los servicios de tele salud, tele justicia, comercio digital, gobierno digital, banca digital, etc., que han tenido múltiples restricciones para desarrollar y prestar sus servicios en igualdad de condiciones.

En casi todos los casos, ello deriva de limitaciones legales, estructuras productivas, tipos de infraestructuras, nivel de formación y competencias técnicas de los diversos actores, limitados modelos de gestión innovadores que les den sustentación administrativa o resistencias ideológicas y culturales. Y ellas, a su vez, develaron resistencias de actores o empresas que se benefician del escaso desarrollo digital y de la ausencia de sectores que coloquen este tema, no solo en términos de derechos, sino de luchas de sus intereses sectoriales.

Por ello, a pesar de estar insertos en una enorme disrupción digital a escala mundial con nuevos sectores de producción, de intercambio y de consumo, así como de nuevas formas de organizar la vida social, y sin duda la laboral o la educativa, América Latina tiene un débil desarrollo digital con una dependencia a formas de producción no digitales, trabajo basado en una baja capacitación, así como estructuras menos eficientes que refuerzan la baja productividad del trabajo y las escasas competencias laborales en materia digital.

La pandemia reveló en este sentido la clara necesidad de una política activa para reducir la brecha digital, no solo en el campo tecnológico, sino también en la generalización de su uso, en los precios, en las capacidades técnicas y profesionales de gestión; en el uso en la administración pública y privada, y en los servicios de acceso, y entre ellos los educativos. En este sentido, la pandemia está acelerando estrategias y acciones en el impulso a la disrupción digital, que se tornarán aún más desarrolladas en el futuro pos pandémica.

2.2.3 Educación presencial y su contexto

La educación presencial ha sido un tema controversial en los últimos años y ha

generado tensiones debido a la escasa o nula incorporación de tecnologías de comunicación e información, especialmente a nivel organizacional, esto incluye la forma de estructurar el funcionamiento en el aula, institución, o cualquier organización del sistema educativo, así como la gobernanza de las instituciones y la forma en la cual se organiza la enseñanza.

Según la información recopilada de Rama (2021): En un nivel micro, las pedagogías son las formas por las cuales se organizan los procesos de enseñanza. La pedagogía es una ciencia multidisciplinaria que estudia la metodología y las técnicas que se aplican a la enseñanza y la educación. El uso de métodos y formas para transmitir el conocimiento es la base de la pedagogía. Ella no existe sin métodos, y ha ido evolucionando desde pedagogías tradicionales centradas en la transmisión de conocimiento e información entre el maestro o la persona que sabe, y el que aprende.

La educación presencial contrasta entre el aprendizaje pasivo y el aprendizaje activo, entre la mera transmisión de información y un carácter práctico en el aprendizaje y la enseñanza; entre la clase catedrática y actividades centradas en el aprendizaje cooperativo. Sin embargo, fue con la irrupción del libro, cuando cambiaron más intensamente las concepciones sobre la enseñanza y se estructuró un cambio en la sincronía previa (p. 13).

Rodrigo (2015) define la educación presencial como una modalidad donde la figura del profesor inmediato es la base para este tipo de educación. Además, bajo dicha modalidad se distinguen los comportamientos no verbales que reducen la distancia física y psicológica entre los maestros y los estudiantes.

Entre los comportamientos del profesor inmediato destacan los comportamientos orales tales como hablar de las experiencias acerca de lo ocurrido fuera del salón de clases. A continuación, se observa una tabla de ventajas y desventajas con relación a las características de la educación presencial.

Tabla 1.

Ventajas y desventajas de la educación presencial

Característica	Descripción	Ventaja	Desventaja
Asistencia regular a encuentros presenciales en espacios físicos preestablecidos.	Este elemento es característico de la educación presencial ya que el participante debe asistir a un mínimo de sesiones presenciales con el objeto de aprobar el curso	Se mantiene una relación estrecha con docentes y compañeros de clases, lo cual es un elemento motivacional para el aprendizaje.	El no cumplimiento de este requisito equivale a no tener derecho a calificación final.
Utilización frecuente de la clase magistral durante los encuentros presenciales.	La clase magistral es un género producido en el ámbito de la enseñanza universitaria que es dirigido por un enunciador experto (el profesor) a unos destinatarios (los alumnos) y que utiliza como canal prioritario la transmisión oral.	Ahorro de tiempo y de medios, presencia del profesor, atención a grupos numerosos, facilita mucha información elaborada, vitaliza las ideas y hechos que aparecen en los manuales haciéndolos más accesibles a los alumnos.	Se habla a una audiencia anónima hay poca participación por parte del alumno, se produce una ausencia casi absoluta de retroalimentación, no se atiende el aprendizaje autónomo.
Uso de un espacio - clase tradicional	En el espacio clase tradicional convergerá el profesor, los estudiantes y los contenidos del curso.	Espacio propicio para que el docente desarrolle al máximo sus competencias magistrales	Este tipo de configuración dificulta el desarrollo de otro tipo de relaciones que no sea la recepción pasiva de los conocimientos transmitidos por el docente.
Empleo de recursos de apoyo tradicionales en una sesión presencial de clases	Son aquellos elementos materiales tradicionales cuya función estriba en facilitar la comunicación entre el docente y el estudiante.	Una adecuada planificación en el empleo de estos recursos le permitirá al docente lograr una mayor eficacia en el proceso de enseñanza.	La elaboración de los materiales, los objetivos que con ellos pretendemos alcanzar y el número que empleamos en cada clase condicionan la eficacia del recurso.

Adaptado de: (Durán, 2015).

2.2.4 Potencialidades de la educación virtual

La educación virtual, aunque parezca contradictorio, sí permite un contacto personal entre el profesor y el estudiante: el intercambio de mensajes escritos y la posibilidad de seguimiento detallado del progreso proporciona al profesor un conocimiento del aprendiz muchas veces mayor que en cursos presenciales; también la información puede adaptarse a los usuarios por sus contenidos modulares de los contenidos.

Por ello, para operar dentro de la educación virtual es indispensable conocer los elementos para impartir el aprendizaje con el uso de la tecnología:

- **Exploración:** el uso de internet o, con más precisión, la World Wide Web como una herramienta de exploración les abre al profesor y al estudiante las puertas de una fuente inagotable de información y recursos.
- **Experiencia:** el estudiante virtual se ve involucrado en una nueva experiencia social y de aprendizaje que puede incluir comunicaciones directas con su profesor, discusiones con sus compañeros de curso o estudio individual de contenidos a su propio ritmo.
- **Compromiso:** los cursos virtuales ofrecen una oportunidad única al estudiante de compartir experiencias con otros, lo que refuerza el sentido de colaboración y comunidad. Además, el estudiante recibe el control de su tiempo y sus recursos y puede escoger el mejor camino de aprendizaje de acuerdo con sus preferencias y capacidades.
- **Flexibilidad:** desde cualquier lugar y a cualquier hora, los estudiantes pueden tener acceso a sus cursos virtuales. Se estima que aproximadamente 80% de las empresas ya tienen solucionado su acceso a internet, por lo cual los obstáculos técnicos de acceso de los estudiantes que trabajan ya están superados.
- **Actualidad:** los profesores tienen la oportunidad de actualizar sus materiales y temas de discusión instantáneamente, lo que hace que los cursos se mantengan frescos y consistentes con la actualidad. Lo anterior supone que el docente, al utilizar las TIC como herramientas en el acto didáctico, enfrente desafíos culturales y técnicos que lleven a un cambio dinámico y complejo en

el que enseñar, cómo enseñar y para qué enseñar. Por ello, la educación virtual apoya a la pedagogía a través de estrategias innovadoras para desarrollar el proceso de aprendizaje al flexibilizar las grandes barreras y bloqueos cognitivos que surgen con la educación tradicional.

2.2.5 Educación híbrida hacia una modalidad contextualizada

En el texto de Claudio Rama llamado “La nueva educación híbrida” se hace referencia a un debate acerca de la educación híbrida que ha sido de gran importancia en la educación actual, sobre todo para el caso de la educación superior. Actualmente, estudiantes y maestros abogan por no regresar al tipo de modelo educativo que se practicaba antes de la pandemia, y enfatizan la necesidad de aprovechar esta coyuntura para iniciar cambios que, desde tiempo atrás, se vislumbraban como necesarios.

La virtualidad se ha impuesto forzosamente al contexto educativo, se considera que es el nuevo *modus operandi* de las universidades y de, en general, las instituciones de educación en el Ecuador. Varios estudiosos consideran que debe ser la tecnología el eje constructor de la nueva pedagogía y la didáctica. Así también, existen otras personas que plantean lo contrario, como Claudio Rama de quien hablamos en el párrafo anterior, que argumenta a favor de lo que él llama la educación híbrida. Expresión que, a pesar de requerir aún de muchas definiciones y precisiones, demuestra que la pandemia, el encierro forzoso y la distancia social, permitieron poner en práctica una combinación virtuosa de la educación presencial y la educación virtual.

El modelo híbrido, según Rama (2021) ofrece bondades. Permite un uso más eficiente de la infraestructura, por ejemplo, la ampliación de la cobertura educativa, pero mucho más importante, el otorgar al estudiante una mayor libertad para construir su proceso de aprendizaje. También los profesores se ven beneficiado con este nuevo enfoque de la docencia y de la investigación.

El uso de las tecnologías educativas que están hoy a disposición, y que seguramente se desarrollarán mucho más en el futuro cercano, permite combinar lo que es posible hacer a distancia con la presencialidad que también es imprescindible en ciertas profesiones relacionadas a la salud, por ejemplo.

Sin duda, la educación híbrida es un tema polémico, pero es necesario ampliar el debate y la discusión en torno a estas nuevas alternativas que la pandemia dejó al descubierto. Se puede percibir que esta fue una situación poco común en nuestro tiempo que ha dejado importantes aprendizajes que no se pueden ignorar y, sobre todo, que se deben aprovechar.

El concepto de la educación híbrida se estructura como una combinación de modalidades en función de los objetivos del aprendizaje. Ello implica la construcción de una dinámica curricular basada en la articulación de las modalidades, permitiendo la continuación de las trayectorias de aprendizaje utilizando diversas tecnologías digitales edificadas en un enfoque curricular sobre la base de la pertinencia y eficacia de cada una de las tecnologías informáticas para alcanzar una competencia específica.

El uso de los componentes sincrónicos, sea con docentes, colaborativos o de actividades prácticas, o de tipo asincrónico, incluyendo plataformas LMS o MOOC, se estructuran en el marco de la contribución de ellas a la competencia integradora o final del curso o seminario. Individualmente, cada una de las modalidades puede aportar conocimientos o destrezas, pero será a través de su articulación donde se podrán adquirir las competencias que se establezcan, variando la incidencia de cada modalidad, en función de las competencias esperadas, tanto como se aprecian en el esquema de planificación.

2.2.6 La formación del estudiante en el área de Lengua y Literatura

La influencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el aprendizaje del lenguaje y la literatura es innegable. La producción, el intercambio y el consumo de información han experimentado transformaciones significativas gracias a las TIC, lo que ha tenido un impacto profundo en la manera en que las personas interactúan con el lenguaje y la literatura en el contexto educativo. La forma en que se utiliza y aprende el lenguaje y la literatura ha sido significativamente afectada por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). La producción, el intercambio y el consumo de información han cambiado gracias a las TIC, lo que ha tenido un impacto significativo en la forma en que las personas interactúan con el lenguaje y la literatura.

En la era digital que estamos atravesando los estudiantes manejan a la perfección las redes sociales sin embargo al momento de realizar una tarea utilizando alguna herramienta tecnológica no sabe ejecutarla por tal motivo la importancia de emprender este viaje de aprendizaje hacia la innovación tecnológica, relacionándola con el área de lengua y literatura.

Las TIC están relacionado con el área de lengua y la literatura; toda vez que brindan acceso a una gran variedad de información, como obras literarias y recursos lingüísticos. En Internet se pueden encontrar numerosas fuentes de información relacionadas con el estudio y el disfrute de la lengua y la literatura, incluidas bibliotecas virtuales, bases de datos de literatura y diccionarios en línea (Banco Interamericano de Desarrollo, 2021).

En primer lugar, las TIC han facilitado el acceso a una gran cantidad de información en línea. Esto ha permitido a los estudiantes y a los amantes de la literatura tener acceso a una variedad de textos que antes eran difíciles de conseguir, así como a una gran cantidad de recursos en línea, como enciclopedias, diccionarios y bases de datos de información literaria, además, las TIC han permitido la creación y distribución de nuevas formas de literatura, como la literatura digital, que utiliza recursos multimedia para contar historias y transmitir mensajes (Ministerio de Educación del Ecuador, 2017).

Los estudiantes también pueden utilizar las TIC para crear sus propios textos y compartirlos con una audiencia más amplia, como por ejemplo podemos utilizar Office 365. que permite crear, editar y organizar documentos en Word, Power Point, Excel y One Note, que pueden ayudar a los estudiantes a mejorar su gramática y ortografía, programas de reconocimiento de voz que pueden ayudar a los estudiantes a mejorar su pronunciación, guardarlos en One Drive y compartirlos en línea con quien se desee, todas estas herramientas antes mencionadas, han permitido en los estudiantes que mejoren sus habilidades lingüísticas de hablar, escuchar, leer y escribir.

La capacidad de usar el idioma de manera efectiva y persuasiva, que incluye hablar, escribir y comprender un idioma, se conoce como habilidades lingüísticas; estas habilidades son muy valoradas por los empleados porque demostraron iniciativa, trabajo en equipo y habilidades interpersonales,

habilidades de comunicación verbal y escrita excelentes y una base sólida para el trabajo avanzado en programas de posgrado y escuelas profesionales (Ministerio de Educación, 2020).

Los estudiantes de lingüística desarrollan habilidades interculturales, comprensión de las características del discurso, cambio y variación del lenguaje, organización y explicación de conceptos complejos. Estas habilidades son útiles en muchos campos profesionales, como la psicología, la educación, la informática y los estudios clásicos. Las habilidades lingüísticas también son cruciales para hablar fluidamente ante un auditorio selecto.

No es una sorpresa que los estudiantes puedan mostrar oposición a la realidad debido a que esta materia es principalmente teórica. En la actualidad, es necesario reconsiderar la metodología de enseñanza de lengua y literatura, ya que el uso de las TIC es fundamental para muchos aspectos. Las metodologías activas permiten que el estudiante sea el protagonista del proceso de enseñanza aprendizaje y que el maestro sea el mediador (Ortiz *et al.*, 2018).

Finalmente, las TIC han permitido una mejor interacción y colaboración entre estudiantes y profesores. Los estudiantes pueden usar las TIC para comunicarse con maestros y compañeros de clase y colaborar en proyectos de literatura y lenguaje, por eso debemos recordar que las TIC han cambiado significativamente la forma en que se interactúa con el lenguaje y la literatura, con mayor accesibilidad a la información y han creado nuevas formas de literatura, herramientas y recursos para mejorar las habilidades lingüísticas.

Las características de las TIC, Transformación de la enseñanza y el aprendizaje

La forma en que se enseña y se aprende también ha evolucionado con las TIC. En su libro "Enseñar y aprender en la era digital", Marc Prensky argumenta que los métodos tradicionales de enseñanza ya no son efectivos para las generaciones actuales de estudiantes, que están inmersas en la tecnología desde una edad temprana. Las TIC permiten la personalización del aprendizaje y la creación de experiencias educativas más interactivas y atractivas.

Colaboración y aprendizaje en línea

Las TIC han fomentado la colaboración y el aprendizaje en línea. En palabras de Jane Dutton, autora de "Facilitar el aprendizaje en línea", las plataformas en línea y las redes sociales han permitido la creación de comunidades de aprendizaje en línea donde los estudiantes pueden interactuar y colaborar en proyectos educativos, independientemente de su ubicación geográfica.

Evaluación y retroalimentación mejoradas

La evaluación y la retroalimentación también han experimentado mejoras significativas gracias a las TIC. En su artículo "Evaluación formativa y tecnología educativa", Paul Black destaca cómo las TIC permiten la evaluación continua y formativa, lo que facilita a los docentes brindar retroalimentación oportuna y personalizada a los estudiantes para mejorar su aprendizaje.

El enfoque didáctico de las TIC se centra en el uso de herramientas y recursos tecnológicos para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estas tecnologías incluyen una variedad de dispositivos y aplicaciones, incluidas tabletas, computadoras, pizarras digitales, software educativo, recursos en línea y redes de comunicación. El enfoque didáctico de las TIC se basa en aprovechar las ventajas y oportunidades que ofrecen estas tecnologías para mejorar la adquisición de conocimientos y habilidades de los estudiantes.

La segunda mitad del siglo XX llevó a la sociedad a un nuevo proceso transformador radical, estas transformaciones en particular, tal y como lo estableció McLuhan (2013), han estado marcadas por los cambios profundos que se han ido sucediendo en los sistemas de comunicación; sistemas que la sociedad misma genera para facilitar sus interrelaciones. Los cambios en la sociedad debidos a la irrupción de los TIC digitales son ya palpables y están siendo ampliamente debatidos (Graells, 2013). El problema radica en que dicha inexorabilidad hace que el debate de su implementación en el aula sea visto, preponderantemente, desde su necesaria adecuación y no desde su adecuada necesidad. Dicho de otro modo, la discusión sobre la irrupción de las TIC en el aula implica abordar cuestiones fundamentales que aún no han sido resueltas en el ámbito educativo (Herrera, 2017).

Para la Secretaría de Educación de Colombia (2020), las TIC en la educación se pueden utilizar de varias maneras, algunas de las cuales se mencionan a continuación:

Las TIC permiten a los estudiantes adaptarse a sus habilidades, ritmos de aprendizaje y conocimientos previos, construyendo su propio aprendizaje. Además, las herramientas digitales brindan acceso a la información necesaria para lograr los diversos objetivos planteados por los maestros, y la información está disponible sin límites y se actualiza constantemente. Las plataformas de aprendizaje electrónicas también permiten a los estudiantes comunicarse y compartir información entre ellos y con los maestros de manera organizada, fomentando las relaciones sociales que se dan en el aula en situaciones en las que el contacto directo no es posible, como sucedió durante el confinamiento por COVID-19. Cada estudiante es el protagonista de su propio proceso.

2.2.7 Las TIC y los Paradigmas emergentes en la educación

En la actualidad han surgido nuevas creencias y perspectivas que transforman el ámbito educativo, modelan la forma en que la comunidad aborda el conocimiento y los problemas e influyen en la percepción y la comprensión de la realidad. Es así como surge el paradigma tecnológico que marca una metamorfosis en la concepción, implementación y experimentación del proceso educativo. Para Papert (1980) la tecnología no es meramente una herramienta poderosa; más bien, se configura como un medio que transforma radicalmente la educación, convirtiéndola en una experiencia más participativa y centrada en el estudiante.

El paradigma tecnológico en la educación marca una metamorfosis sustancial en la forma en que concebimos, implementamos y experimentamos el proceso educativo. Según Papert (1980) la tecnología no es simplemente una herramienta poderosa, sino un medio que transforma radicalmente la educación, convirtiéndola en una experiencia más participativa y centrada en el estudiante. Este cambio va más allá de considerar la tecnología como una adición al entorno educativo; es un agente de cambio que permea cada rincón de la enseñanza y el aprendizaje.

En contraposición al modelo educativo unidireccional histórico, el paradigma tecnológico otorga a los estudiantes un papel activo, convirtiéndolos en cocreadores de su experiencia educativa. La participación activa y la centralidad en el estudiante son la esencia de este cambio paradigmático. Antes de la irrupción de la tecnología, las limitaciones físicas del aula y las herramientas convencionales restringían el proceso educativo. La tecnología, según la declaración de Papert, no solo introduce herramientas poderosas, sino que también transforma fundamentalmente la dinámica del aprendizaje. Los estudiantes asumen un rol más activo, con acceso a recursos globales, herramientas interactivas y la capacidad de colaborar en tiempo real.

Este cambio se traduce en una serie de prácticas innovadoras. Las aulas virtuales, recursos en línea, plataformas de colaboración y herramientas de creación de contenido son ejemplos tangibles de cómo la tecnología cataliza esta evolución. La educación deja de ser un proceso estático para convertirse en un entorno dinámico y adaptable, donde los estudiantes no solo consumen conocimiento, sino que también lo crean, cuestionan y aplican en contextos significativos. Además, la flexibilidad y personalización se vuelven fundamentales en este nuevo paradigma. Las TIC son beneficioso para ajustar los pasos necesarios en el proceso de aprendizaje, reduciendo las diferencias entre los estudiantes al permitir una mayor personalización para atender sus características y capacidades únicas. La adaptación se vuelve inherente a través de las TIC, permitiendo a los estudiantes construir su propio aprendizaje a partir de sus habilidades, ritmo y conocimientos previos.

La accesibilidad se amplía con las herramientas digitales, ofreciendo a los estudiantes información actualizada sin límites. Las relaciones interpersonales se fomentan a través de plataformas de aprendizaje electrónico, incluso en situaciones donde el contacto directo no es posible, como se evidenció durante el confinamiento por el COVID-19. La responsabilidad recae en cada estudiante, convirtiéndose en el protagonista de su propio proceso de aprendizaje. La cooperación se promueve, estimulando la colaboración entre compañeros. En conjunto, estas transformaciones no solo enriquecen el proceso educativo, sino que también preparan a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más digital y colaborativo.

En los últimos años, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han desempeñado un papel fundamental en este cambio de paradigma ya que proporcionan flexibilidad y personalización al proceso educativo, reconociendo y adaptándose a las diferencias individuales de aprendizaje. Facilitan el acceso a la información, fomentan la colaboración, estimulan el pensamiento crítico. Las TIC, al romper barreras y ofrecer oportunidades ilimitadas, han redefinido la forma en que concebimos la educación.

A continuación, se detallan algunos aspectos clave del paradigma tecnológico en la educación:

- **Participación Activa del Estudiante:** El paradigma tecnológico fomenta un enfoque más participativo y centrado en el estudiante. Las TIC permiten que los estudiantes no solo consuman información, sino que también participen activamente en la creación, exploración y aplicación del conocimiento. Se convierten en agentes activos en su proceso de aprendizaje.
- **Personalización del Aprendizaje:** Las tecnologías de la información y comunicación permiten la adaptación del proceso educativo a las necesidades individuales de cada estudiante. La personalización del aprendizaje implica ajustar el ritmo, el estilo y el contenido de la enseñanza según las características y preferencias de cada estudiante.
- **Acceso a Recursos Globales:** La tecnología derriba las barreras físicas y geográficas, proporcionando a los estudiantes acceso a una amplia gama de recursos educativos globales. Esto amplía significativamente las oportunidades de aprendizaje y la diversidad de perspectivas.
- **Colaboración y Conectividad:** Las herramientas digitales facilitan la colaboración entre estudiantes y profesores. A través de plataformas en línea, los participantes pueden conectarse, compartir información y colaborar en proyectos, incluso superando las limitaciones de la distancia.
- **Herramientas Interactivas:** La introducción de herramientas interactivas en el proceso educativo enriquece la experiencia de aprendizaje. Aplicaciones, simulaciones y otros recursos interactivos permiten a los estudiantes interactuar con el contenido de manera más dinámica y atractiva.

- **Flexibilidad y Adaptabilidad:** El paradigma tecnológico trae consigo la capacidad de adaptarse y ajustarse a las necesidades cambiantes del aprendizaje. La flexibilidad en la entrega del contenido y en la evaluación permite una respuesta más ágil a las demandas educativas.
- **Desarrollo de Habilidades del Siglo XXI:** La integración de la tecnología en la educación no solo se trata de adquirir conocimientos, sino también de desarrollar habilidades críticas para el siglo XXI, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la alfabetización digital.

2.2.8 Destrezas con criterio de desempeño en lengua y literatura

La destreza se conceptualiza como la habilidad intrínseca del ser humano para llevar a cabo actividades específicas, conformando lo que se conoce como "Saber Hacer". Es fundamental que el maestro no solo reconozca esta destreza en sus estudiantes, sino que también promueva su desarrollo a través de experiencias de aprendizaje que no solo contribuyan a su formación integral y académica, sino que también las transformen en competencias sociales sólidas. Estas competencias sociales, según Zuleta (2021, p. 14) capacitan a los estudiantes para abordar con destreza y discernimiento problemas cotidianos, fomentando así el pensamiento crítico y el análisis reflexivo.

Dentro del panorama educativo, los docentes se erigen como actores centrales cuyos objetivos no solo dirigen el proceso de enseñanza, sino que también guían a los estudiantes hacia resultados favorables, permitiéndoles expresar sus características de manera destacada en su entorno. Esta perspectiva se vincula directamente con el logro detallado en el elemento de competencia, resaltando la importancia de una educación que combine calidad y calidez.

Los criterios de desempeño, según Zuleta (2021, p. 14) representan pautas claras y observables que se aplican en diversos contextos, desde el ámbito laboral hasta el educativo. Estos criterios describen estándares de calidad para evaluar los resultados de desempeño y determinar si el estudiante alcanza los objetivos establecidos en el elemento de competencia. En el contexto educativo, los criterios de desempeño se convierten en herramientas valiosas para evaluar el desarrollo de habilidades con criterios específicos, especialmente en áreas como lengua y literatura.

Los estándares de desempeño, según la perspectiva de Vargas (2019) buscan medir o evaluar actividades específicas en el desarrollo de una clase mediante estándares de calidad educativa. Estos estándares se centran en aspectos fundamentales de competencia y actitud, utilizando criterios de evaluación que expresan características de resultado asociadas de manera significativa con el logro de un determinado elemento, contenido o proceso de formación del estudiante. Estos estándares no solo proporcionan pautas concretas para evaluar el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño, sino que también establecen un marco para medir el progreso educativo en general.

En el marco de la evaluación educativa, Vargas (2019) destaca que cada actividad desarrollada por los estudiantes debe ser medida en base a criterios de evaluación específicos. Estos criterios no solo deben estar vinculados estrechamente con los contenidos a enseñar, sino también con las destrezas que se pretenden desarrollar, buscando una eficacia óptima en el aprendizaje en un tiempo determinado y alineándose con los objetivos previamente establecidos.

En el dominio específico de lengua y literatura, las habilidades con criterio de desempeño adquieren una relevancia especial. Según Vargas (2019) estas habilidades son específicas y se evalúan mediante criterios precisos y observables que destacan su importancia en el desarrollo de competencias en esta área particular. Estos criterios no solo ofrecen una medida de progreso, sino que también sirven como guía para ajustar y perfeccionar las estrategias pedagógicas destinadas a fortalecer estas habilidades esenciales en los estudiantes. Estos criterios describen los requisitos de calidad para los resultados obtenidos en el desempeño de las destrezas y permitir determinar si el estudiante alcanza o no los resultados especificados en el elemento de competencia. Las habilidades lingüísticas y literarias que pueden ser evaluadas según el (Ministerio de Educación del Ecuador (2017) serían las siguientes:

- **Comprensión lectora:** la habilidad de comprender y analizar textos de una amplia gama de géneros y niveles de complejidad, capacidad de los estudiantes en entender el significado de los textos con la capacidad de extraer las oraciones más relevantes para poder emitir su propio criterio.

- **Producción de textos:** la capacidad de producir textos escritos con coherencia, cohesión y corrección gramatical de diversos géneros y niveles de complejidad.
- **El análisis literario** se refiere a la capacidad de analizar y comprender textos literarios de diversos géneros y épocas, así como de identificar elementos como estructura, lenguaje, personajes y temas.
- **La capacidad de comunicarse** de manera efectiva y coherente en situaciones orales utilizando un lenguaje adecuado y una estructura coherente se conoce como comunicación oral. Las habilidades con criterio de desempeño en lengua y literatura son habilidades específicas que los estudiantes deben desarrollar en este campo y que se evalúan mediante criterios claros y observables. Estas habilidades son cruciales para el desarrollo de las habilidades de comunicación y comprensión crítica de los estudiantes.

Las macro destrezas en Lengua y literatura (hablar, escuchar, leer y escribir) pueden ser desarrolladas mediante estrategias lúdicas dentro y fuera del aula, obteniendo buenos resultados Montalván *et al.* (2019) manifiestan que los juegos ayudan a convertir a los estudiantes en mejores comunicadores y desarrollar la comprensión lectora. Las dinámicas del juego deben hacer parte de los espacios de aprendizaje, cambiando el ambiente y ofreciendo beneficios, a los estudiantes y los profesores (Patiño *et al*, 2020).

Estas destrezas básicas del área de Lengua y Literatura y de acuerdo al criterio de Patiño, señala que la actividad lúdica con la utilización de las TIC son el complemento perfecto para que los estudiantes desarrollen habilidades y mejoren los aprendizajes, el área lúdica desempeña un papel muy importante permitiendo en ellos desarrollar la habilidad de comunicadores y de esta manera desarrollar la lectura comprensiva.

Las destrezas con criterio de desempeño (DCD) en lengua y literatura son los aprendizajes básicos que se pretenden fomentar en los estudiantes en un área y un subnivel determinado de su escolaridad. Las DCD se refieren a los contenidos de aprendizaje en sentido amplio que se espera que los estudiantes alcancen al final de un proceso de aprendizaje. Estos contenidos incluyen

procedimientos de pensamiento, actitudes y valores.

Las DCD en el campo de la lengua y la literatura se organizan en torno a los siguientes bloques curriculares:

Tabla 2.

Macro Destrezas

HABLAR	Expresarse mediante el uso de estructuras básicas de la lengua oral en los diversos contextos de la actividad social y cultural, para exponer sus puntos de vista y respetar los ajenos. Participar de manera oral en diversos contextos sociales y culturales, a partir de un esquema previo; utilizar recursos audiovisuales y de las TIC para expresar sus opiniones y evaluar la pertinencia de los argumentos.
ESCUCHAR	Comprender discursos orales en diversos contextos de la actividad social y cultural y analizarlos con sentido crítico. Analizar, con sentido crítico, discursos orales relacionados con la actualidad social y cultural para evitar estereotipos y prejuicios.
LEER	Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, y utilizar estrategias cognitivas de comprensión de acuerdo al tipo de texto. Seleccionar textos, demostrando una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible en diversas fuentes para hacer uso selectivo y sistemático de la misma. Aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos.
ESCRIBIR	Escribir relatos y textos expositivos, descriptivos e instructivos, adecuados a una situación comunicativa determinada para aprender, comunicarse y desarrollar el pensamiento.

Fuente: (Ministerio de Educación, 2022)

Currículo básico nacional

El currículo es un documento que define la estructura de las materias o asignaturas que se cursan en cada nivel escolar, tanto en la educación primaria como en la secundaria o en la educación profesional hasta la universidad. Es un recurso pedagógico para docentes de amplia disponibilidad porque contiene currículos, criterios, fundamentos, metodología y programas para brindar a los estudiantes una formación integralmente académica.

Además, contiene todos los recursos académicos, humanos y materiales necesarios para llevar a cabo el plan de estudios de acuerdo con la normativa vigente. El currículo se refiere a un proyecto educativo desarrollado por los miembros de un estado o nación para promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y de todos los miembros en general.

En términos generales, el currículo es un conjunto de criterios, planes de estudio, programas, métodos y procesos que contribuyen a la formación y construcción integral de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo los recursos humanos, académicos y físicos. implementar la política e implementar el proyecto educativo institucional. Según Perlo (2019): “es un proyecto pedagógico amplio y complejo, que involucra una concepción del ser, de la realidad y la naturaleza del encuentro humano”

El currículo priorizado

El currículo priorizado 2020 con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales de educación general básica Subnivel Medio publicado por el Ministerio de Educación del Ecuador manifiesta que:

Un currículo es un documento que orienta y guía el proceso de aprendizaje. Su contenido incluye los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes deben adquirir en cada etapa de su trayectoria educativa, y como tal, el currículo es uno de los insumos más importantes que los administradores y docentes deben tener en el desarrollo de programas educativos. En este marco, el curso en sí mismo no es un programa de estudio, ya que quienes entregan su cuerpo y su vida al programa son participantes del sistema educativo.

Así mismo podemos afirmar que el Currículo Básico Nacional es el plan y proceso mediante el cual alumnos y maestros intercambian experiencias y alcanzan resultados, quedando así mejor definido en su triple acepción de plan, proceso y resultado.

Aportes del currículo nacional 2016

El Currículo Nacional 2016 de Ecuador desempeñó un papel crucial al promover varios componentes fundamentales para el sistema educativo del país. Entre ellos, destaca el establecimiento del Perfil de Egreso, una iniciativa que delinea de manera específica las competencias que los estudiantes de primaria deben desarrollar para lograr una educación integral y un ajuste social efectivo. Este perfil se erige como un referente crucial en la formación de los estudiantes, abarcando aspectos cognitivos, emocionales y sociales para su desarrollo holístico.

Otro aspecto distintivo introducido por el Currículo Nacional 2016 son los enfoques multidisciplinares, diseñados con el objetivo de cultivar en los estudiantes valores, actitudes y habilidades esenciales. Dichos enfoques no solo se limitan a la transmisión de conocimientos, sino que se centran en aspectos clave como la ciudadanía, la comunicación intercultural, la vida laboral y la educación ambiental. Esta perspectiva amplia y holística busca formar individuos no solo académicamente competentes, sino también social y culturalmente conscientes.

El énfasis en el desarrollo de competencias constituye otro pilar esencial del Currículo Nacional 2016. Este enfoque se traduce en capacitar a los estudiantes para aplicar sus conocimientos en situaciones reales y resolver problemas de manera efectiva. La educación, según esta perspectiva, no solo es acumulación de información, sino una herramienta práctica para enfrentar los retos del entorno. La flexibilidad, como principio rector, caracteriza al currículo del 2016 al ser concebido como adaptable a las necesidades y características específicas de los estudiantes. Este enfoque permite a los docentes personalizar los currículos y métodos de enseñanza, reconociendo y atendiendo las particularidades de cada grupo estudiantil. La adaptabilidad se convierte así en un instrumento clave para la efectividad pedagógica.

Asimismo, el Currículo Nacional 2016 asume como objetivo vital la participación activa de la comunidad educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se propone fomentar la colaboración entre padres de familia, autoridades locales y otros actores relevantes. Esta participación comunitaria se percibe como un factor esencial para enriquecer la experiencia educativa y fortalecer la conexión entre la escuela y la comunidad.

En tal sentido, el currículo del 2016 se alinea con las demandas contemporáneas al promover decididamente el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la docencia. Este reconocimiento subraya la importancia de las TIC en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes, preparándolos así para los desafíos de un mundo cada vez más tecnológico y digitalizado.

En general, el Currículo Nacional de Ecuador de 2016 influyó en la educación del país con elementos importantes como el perfil de egreso, los enfoques interdisciplinarios, el desarrollo de habilidades, la flexibilidad, la participación comunitaria y el uso de las TIC. Estos elementos tienen como objetivo mejorar la calidad de la educación y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo moderno.

Según Herrera y Cochancela (2020) la nueva propuesta sirvió de base para el desarrollo de los currículos de las 14 nacionalidades del país de acuerdo con el Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe, que entraron en vigor en el año 2017, al igual que el Currículo Integrado de Alfabetización y las Adaptaciones curriculares para Educación Básica Superior y Bachillerato para personas con escolaridad inconclusa.

Del mismo modo, durante el año 2017 y 2018 se desarrolló un proyecto con las escuelas unidocentes, bidocentes y pluridocentes del Azuay, con la participación de 23 centros y 57 docentes para establecer una metodología de trabajo en este tipo de instituciones que permitiera trabajar con la nueva propuesta curricular. Se construyeron documentos a nivel meso-curricular, como el Plan Curricular Institucional y el Plan Curricular Anual, y a nivel microcurricular, incluyendo los Planes de Unidad.

Las instituciones fiscales, fisco misionales, municipales y particulares de Ecuador adoptaron este plan de estudios como eje rector de la educación como manifiesta (Freire Quintana *et al.*, 2018) los procesos educativos y el diseño curricular están estrechamente ligados en la efectivización de la labor docente en el aula. Este documento es el marco curricular nacional que contiene el perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica, los enfoques transversales, los conceptos clave y la progresión de los aprendizajes desde el inicio hasta el fin de la escolaridad, este documento nos permitirá tener una visión más clara de que es lo que queremos lograr con nuestros estudiantes.

La transformación curricular asigna nuevos papeles a los sujetos que interactúan en el hecho educativo y amplía la participación de los mismos. El centro de esta concepción es la persona humana con su dignidad esencial, su singularidad y su apertura hacia los demás, su autonomía, su racionalidad y el uso responsable de su libertad.

Algunas estrategias TIC para enseñar lengua y literatura son:

- **Foros de Discusión:** Crear foros de discusión en línea donde los estudiantes puedan debatir temas literarios, analizar obras y compartir sus perspectivas. Esto fomenta el pensamiento crítico y la comunicación escrita.
- **Videoconferencias Literarias:** Organizar videoconferencias con autores o expertos en literatura para que los estudiantes puedan interactuar directamente y hacer preguntas sobre obras literarias o procesos de escritura.
- **Recursos Multimedia:** Utilizar recursos multimedia, como videos, podcasts y audiolibros, para enriquecer la comprensión y el análisis de textos literarios. Esto puede hacer que la literatura sea más accesible y atractiva para los estudiantes.
- **Juegos Educativos:** Incorporar juegos educativos en línea relacionados con la lengua y la literatura, que ayuden a mejorar la ortografía, el vocabulario o la comprensión lectora de manera lúdica.
- **Herramientas de Análisis de Texto:** Emplear herramientas en línea que faciliten el análisis de textos literarios, como marcadores de texto, resúmenes automáticos o generadores de nubes de palabras. Esto puede ayudar a los

estudiantes a desglosar y comprender mejor los elementos literarios.

- **Proyectos Colaborativos:** Promover proyectos de escritura colaborativa en línea donde los estudiantes trabajen juntos para crear narrativas o investigaciones literarias. Esto fomenta la colaboración y la construcción colectiva del conocimiento.
- **Redes Sociales Educativas:** Utilizar redes sociales educativas o grupos en plataformas sociales para compartir recursos, discutir temas literarios y colaborar en proyectos relacionados con la lengua y la literatura.
- **Evaluación en Línea:** Implementar herramientas en línea para la evaluación de habilidades literarias, como pruebas de comprensión lectora, análisis de textos o presentaciones multimedia. Estas estrategias TIC pueden enriquecer significativamente la enseñanza de lengua y literatura al aprovechar el potencial de la tecnología para involucrar a los estudiantes, fomentar la creatividad y mejorar las habilidades literarias.
- **Aprendizaje por proyectos:** Los estudiantes pueden usar la tecnología para realizar proyectos de investigación, análisis y creación de textos literarios, utilizando herramientas digitales para la búsqueda de información, elaborar presentaciones y crear contenido multimedia.
- **Uso de procesadores de texto:** Los procesadores de texto ofrecen herramientas para organizar y estructurar textos y corregir errores ortográficos y gramaticales, lo que los convierte en una herramienta útil para la enseñanza de la escritura.
- **Creación de blogs y wikis:** Los blogs y wikis pueden ser útiles para la reflexión y el análisis crítico, así como para la creación y publicación.

2.2.9 Teorías del aprendizaje

De acuerdo al autor (López, 2018) en el aporte que realiza manifiesta que las Teorías del aprendizaje son marcos conceptuales que describen como la información es absorbida, procesada y retenida durante el aprendizaje. Tomando en cuenta que el aprendizaje reúne influencias y experiencias cognitivas, emocionales y ambientales para adquirir o hacer cambios en sus conocimientos,

habilidades, valores y visiones del mundo. En sí, hay tres categorías principales de las teorías del aprendizaje: conductismo cognitivo y constructivismo.

Las teorías del aprendizaje explican cómo se absorbe, procesa y guarda la información durante el aprendizaje en los estudiantes, tomando en cuenta que el aprendizaje es una combinación de factores y experiencias que permiten mejorar o modificar conocimientos, habilidades, valores y perspectivas del mundo.

Al abordar este tema de estudio las teorías del aprendizaje están inmersas en nuestra investigación por lo tanto analizaremos brevemente las más principales.

Teoría conductista.

Esta teoría se enfoca en el aprendizaje observable y medible, y sostiene que el comportamiento humano es moldeado por los estímulos del ambiente. En la enseñanza de lengua y literatura, esto significa que los estudiantes deben recibir refuerzos positivos por sus logros, y correcciones para sus errores, para ir moldeando su comportamiento lingüístico.

Entre los preeminentes pensadores de la teoría conductista se destacan figuras significativas que dejaron una huella indeleble en el campo de la psicología. Iván Pavlov, fisiólogo ruso, se distingue por sus estudios pioneros sobre el condicionamiento clásico, especialmente en experimentos con perros. Edward Thorndike, psicólogo estadounidense, aportó a la teoría conductista con su trabajo en el condicionamiento operante y la formulación de la ley del efecto.

John B. Watson, también psicólogo estadounidense, es venerado como el fundador del conductismo, centrándose en el estudio del comportamiento observable y la relación entre estímulos y respuestas. Burrhus Frederic Skinner, otro destacado psicólogo estadounidense, dejó una marca indeleble con sus contribuciones al condicionamiento operante y el análisis experimental de la conducta. Edward C. Tolman, psicólogo estadounidense, enriqueció la teoría conductista con su trabajo en la teoría del aprendizaje cognitivo y la conceptualización de los mapas cognitivos.

En conjunto, estos eminentes pensadores jugaron un papel crucial en la gestación y desarrollo de la teoría conductista, una corriente que se enfoca en el estudio del comportamiento observable y la conexión entre estímulos y

respuestas.

La teoría cognitiva.

Se centra en el procesamiento de información y cómo los estudiantes construyen el conocimiento en su mente. Esto significa que, en la enseñanza de lengua y literatura, se debe enfatizar la comprensión lectora, el análisis y síntesis de información y las estrategias meta cognitivas para que los estudiantes tengan control sobre su propio proceso de aprendizaje, es decir, aprenden a su ritmo de acuerdo con sus capacidades intelectuales.

Entre los destacados pensadores de la teoría cognitiva, se encuentran figuras influyentes cuyas contribuciones han dejado una marca indeleble en el ámbito de la psicología. Jean Piaget, el renombrado psicólogo suizo, es conocido por su teoría del desarrollo cognitivo, que se enfoca en la forma en que los niños construyen su conocimiento del mundo en diversas etapas. Jerome Bruner, psicólogo estadounidense, ha dejado su huella en la teoría de la instrucción y el aprendizaje por descubrimiento.

Lev Vygotsky, distinguido psicólogo ruso, es reconocido por su teoría sociocultural del desarrollo cognitivo, la cual destaca la influencia del entorno social y cultural en el aprendizaje y desarrollo. Ulric Neisser, psicólogo estadounidense, ha contribuido significativamente a la teoría de la percepción y la memoria, definiendo la psicología cognitiva como el estudio de los procesos mentales. George A. Miller, otro influyente psicólogo estadounidense, es famoso por su trabajo en la teoría de la memoria y la capacidad cognitiva limitada.

En su conjunto, estos destacados pensadores han aportado de manera significativa al desarrollo de la teoría cognitiva, que se centra en el estudio de los procesos mentales y cómo las personas adquieren, procesan y utilizan la información. Las contribuciones de estos visionarios se enfocan en comprender cómo funciona la mente humana y cómo los procesos cognitivos influyen en el comportamiento. La teoría cognitiva, por ende, se erige como un campo fundamental para explorar la complejidad de la mente y sus manifestaciones en el comportamiento humano.

El aprendizaje social.

Es una teoría del aprendizaje que se centra en cómo los demás influyen en lo que aprendemos. Según los teóricos del aprendizaje social, la observación, la imitación y el modelado son los medios por los cuales ocurre el aprendizaje.

Aprendizaje experiencial. - Se basa en el uso de la experiencia como fuente de aprendizaje. Los teóricos del aprendizaje experiencial sostienen que la participación activa en experiencias significativas conduce al aprendizaje.

Teoría constructivista.

Se originó en el siglo XX, surgió del trabajo de pensadores como; Piaget con la Psicogenética, Lev Vygotsky con la Teoría Socio- Cultural y Ausubel con el Aprendizaje Significativo. Estas teorías del aprendizaje pueden ser utilizadas para guiar la creación de experiencias educativas. El enfoque conductista, por ejemplo, podría usarse para crear experiencias de aprendizaje que se basen en la asociación de estímulos y respuestas. Se pueden crear experiencias de aprendizaje basadas en la resolución de problemas y la construcción de significados utilizando el enfoque cognitivo. Se pueden crear experiencias de aprendizaje basadas en la influencia de otros utilizando el enfoque de aprendizaje social. Para crear experiencias de aprendizaje que se basen en la construcción del conocimiento por parte del alumno, se puede utilizar el enfoque constructivista.

Además, es importante prestar atención al ambiente de aprendizaje cuando se realizan actividades educativas. Por ejemplo, las condiciones de un salón de clases bien organizado pueden diferir de las condiciones del lugar de trabajo. Un entorno de aula formal puede requerir experiencias de aprendizaje estructuradas, mientras que un entorno de trabajo puede requerir experiencias de aprendizaje informal. A continuación, se analiza varios aportes de teóricos que dan a conocer la forma como los niños adquieren los conocimientos para en base a esta información proponer alternativas que favorezcan a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Jean Piaget (1896-1980). Planteó que el desarrollo del ser humano surge de la construcción de estructuras mentales de manera acumulativa y progresiva, que se reorganiza de manera permanente. El niño percibe el mundo exterior por

medio de los sentidos esta información es procesada por las estructuras cognitivas que el niño adquiere por medio de las experiencias que vive de manera directa y estas se van adaptando a las estructuras que ya tiene. En el caso de no tener alguna estructura el niño experimenta un mecanismo llamado asimilación – acomodación. El niño por naturaleza es curioso y su aprendizaje se basa en la interacción con el entorno en diferentes etapas las cuales le permiten llegar a un aprendizaje.

L. Vygotsky. (1896–1934). El desarrollo de las funciones psicológicas superiores surge de las relaciones sociales internalizadas. En primer lugar, a nivel social y posteriormente a nivel individual. Es decir, los niños aprenden de las interacciones que tiene con los demás. Este autor considera que la inteligencia humana es modificable sea cualquiera su condición inicial y principalmente dependería del entorno social que le rodea.

D. Ausubel. (1918-2008). Este autor defiende la idea de que existen diferentes formas de aprendizaje. Su mayor aporte es el aprendizaje significativo el cual hace referencia al aprendizaje que se incorpora a lo que ya se conoce. Para alcanzar este aprendizaje es necesario que el estudiante pase por varias actividades intelectuales como las acomodaciones, lo cual es incorporar el nuevo concepto desde lo que ya se sabe para encontrar explicaciones y entenderlo El aprendizaje significativo permite la adquisición de conocimientos por medio de mecanismos como el razonamiento, reflexión, deducción, síntesis, etc. En si el estudiante debe aprender a aprender.

Bruner. (1915-2016) este autor contribuyó a la educación con la idea de que el aprendizaje es el resultado que se tiene de la actividad. Al proponer actividades que involucren de manera directa al niño lo motiva. Esta motivación activa la selectividad de la percepción. A la vez que es necesario hacer uso del razonamiento inductivo puesto que sus resultados con positivos en el aprendizaje de los estudiantes.

Paradigmas emergentes

Los nuevos enfoques o formas de pensar que surgen como respuesta a los cambios y desafíos actuales en diversos campos del conocimiento se conocen como paradigmas emergentes. Estos paradigmas emergentes se distinguen por

romper con las formas tradicionales de abordar problemas y proporcionar nuevas perspectivas, métodos y soluciones. Los paradigmas emergentes se están desarrollando en varias disciplinas, como la ciencia, la tecnología, la economía, la psicología y la sociología, entre otras, para comprender y abordar fenómenos complejos y emergentes que no pueden explicarse completamente con los enfoques y teorías existentes.

Es importante mencionar, que el paradigma emergente se encuentra en una constante evolución, que hace de la ciencia un sustantivo más social, más cercano y más adaptable al dinamismo del comportamiento humano y de las sociedades en general; esto lo convierte en la punta de la lanza en las nuevas formas de producción del conocimiento en todos los ámbitos, ya que socializa los saberes obtenidos en el empirismo, los teoriza y los comunica; por ello se puede considerar flexible, no lineal y cíclico debido a que su objeto de estudio son fenómenos sociales centrados en el hombre como principal sujeto que es afectado o involucrado en el mismo. Por ello, la producción de nuevas aproximaciones teóricas, epistemes y constructos teóricos son más accesibles y concebidas por las comunidades y las sociedades del conocimiento que las producen a través de estrategias, mecanismos y métodos propios de cada entorno, según su naturaleza.

Ventajas de paradigmas emergentes

La integración de conocimientos; este paradigma emergente fomenta la integración de conocimientos de una variedad de disciplinas y enfoques, lo que permite abordar problemas complejos desde una variedad de puntos de vista. Además, la flexibilidad y adaptabilidad que fomenta permite la adaptación de teorías y enfoques a medida que se adquieren nuevos conocimientos y se abordan nuevos desafíos. Por otra parte, el enfoque holístico o paradigma emergente que considera los sistemas y los fenómenos en su totalidad, reconociendo las interconexiones y las relaciones entre las partes y el todo.

Desventajas

La resistencia al cambio, mencionando aquellos que están arraigados en paradigmas tradicionales y estructuras establecidas pueden oponerse al cambio del paradigma emergente. También la complejidad como enfoque emergente

requiere una comprensión profunda de una variedad de disciplinas y enfoques, lo que puede ser difícil y complejo de implementar. A ello se añade la falta de una estructura clara; porque el paradigma emergente no puede tener una estructura clara y definida, a diferencia de los paradigmas tradicionales, lo que puede dificultar su aplicación y evaluación. Por otro lado, el riesgo de falta de rigurosidad, donde el paradigma emergente puede carecer de rigurosidad científica en la generación y evaluación de conocimientos debido a su flexibilidad y adaptabilidad.

Las inteligencias múltiples

Gardner (1983) sostiene que sus estudios de la inteligencia y la cognición indican la existencia de muchas y distintas facultades intelectuales, o competencias, cada una de las cuales puede tener su propia historia de desarrollo

Según la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, hay varios tipos de inteligencia que poseen las personas. La inteligencia, según Gardner, es un conjunto de habilidades que se pueden desarrollar y nutrir a través de la educación y la experiencia, y no es una entidad y única fija. Los ocho tipos de inteligencia que identificaron a Gardner son los siguientes:

- **Inteligencia lingüística:** Howard Gardner identificó la inteligencia lingüística como uno de los ocho tipos de inteligencias múltiples. Se refiere a la capacidad de hablar y escribir correctamente. Dado que el lenguaje también es un fenómeno social, este tipo de inteligencia tiene que ver con nuestro aparato del habla, el lóbulo temporal del cerebro y la sociedad en la que vivimos.
- **Inteligencia lógico-matemática:** La inteligencia lógico-matemática se define como la capacidad de analizar situaciones o problemas de manera lógica, encontrar soluciones, realizar investigaciones científicas y resolver operaciones lógicas y matemáticas con facilidad.
- **Inteligencia espacial:** Es la capacidad de visualizar y manipular objetos en el espacio, reconocer patrones y relaciones entre objetos y navegar a través del espacio físico, la capacidad de pensar en tres dimensiones y visualizar las relaciones espaciales.

- **Inteligencia corporal-cinestésica:** Se refiere a la habilidad de manipular objetos y usar una variedad de habilidades físicas, así como al sentido del tiempo y la perfección de las habilidades a través de la unión mente-cuerpo. Las personas con elevada inteligencia cinestésica corporal suelen ser hábiles para el deporte, la danza, la cirugía y las manualidades. Las habilidades motoras, la coordinación y la conciencia de sus cuerpos son excepcionales. Algunas actividades simples, como participar en deportes, bailar, y experimentar con el movimiento, ayudan a desarrollar la inteligencia cinestésica corporal.
- **Inteligencia musical:** La capacidad de apreciar y producir habilidades musicales como sonidos, ritmos, letras y patrones se conoce como inteligencia musical. El sonido permite a las personas crear, comunicar y comprender el significado. Las personas con una gran inteligencia musical suelen tener habilidades en áreas como la composición, la interpretación y la crítica musical. Es fácil para ellos reconocer y crear patrones musicales, ritmos y melodías. Debido a la exposición a la instrucción musical o si nacen en una familia musical, los niños pueden mostrar precocidad musical. Los niños se desarrollarán mejor con más exposición. Escuchar varios géneros musicales, tocar un instrumento musical, cantar y componer música son actividades que pueden ayudar a desarrollar la inteligencia musical.
- **Inteligencia interpersonal:** La capacidad de comprender e interactuar eficazmente con los demás, la sensibilidad a los estados de ánimo y temperamentos de los demás, la capacidad de notar las diferencias entre otros y la capacidad de considerar múltiples puntos de vista son beneficios. Los políticos, los actores, los trabajadores sociales y los maestros muestran inteligencia interpersonal. Las personas con alta inteligencia interpersonal con frecuencia son capaces en campos como el asesoramiento, la enseñanza y la política.

Son buenos para comunicarse, resolver conflictos y entablar relaciones fácilmente. Algunas actividades simples para desarrollar la inteligencia interpersonal incluyen participar en actividades grupales, ser voluntario y practicar la escucha activa. Inteligencia intrapersonal: la capacidad de

comprenderse a uno mismo y a las propias emociones.

- **Inteligencia naturalista:** La capacidad de identificar, observar, categorizar, comprender y manipular objetos naturales como plantas, animales y el medio ambiente se conoce como inteligencia naturalista. Las personas con alta inteligencia naturalista están interesadas en nutrirse, explorar y aprender sobre otras especies y el medioambiente. Incluso se dice que son sensibles a los cambios más sutiles en su entorno, lo que les ayuda a encontrar patrones y relaciones con la naturaleza.

Se cree que la inteligencia naturalista se desarrollará en la época de los primeros seres humanos, cuando la supervivencia dependía de reconocer objetos útiles y peligrosos, monitorear los cambios climáticos y utilizar la tierra para obtener recursos como alimentos y agua potable; en la actualidad, la capacidad de identificar componentes del entorno.

Según Gardner, la inteligencia no es una entidad única y fija, sino un conjunto de habilidades que se pueden desarrollar y nutrir a través de la educación y la experiencia. Al comprender y reconocer estos diferentes tipos de inteligencia, los educadores pueden diseñar estrategias de enseñanza que satisfagan las diversas necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Según López (2019), manifiesta que el proceso de analizar, de entender y de evaluar forma parte del pensamiento crítico (p. 88). Esto está dentro de la inteligencia múltiple, donde la cognición está en el proceso de la información. Así mismo para Macías (2019), afirma que, entre los estudios, adecuaciones y certezas en la aplicación de las inteligencias múltiples, se demuestra que cada ser humano reacciona individualmente ante los estímulos del contexto sociocultural afectivo, que se convierte en inteligencia ponderada, según sea el caso, y aumenta el peso del córtex cerebral, especialmente en las zonas del cerebro vinculadas a la percepción visual y se ponderan las áreas lingüísticas y motrices.

En base a estos autores las inteligencias múltiples son el proceso mediante el cual el ser humano reacciona de manera diferente ante cualquier estímulo del entorno que le rodea, para desarrollar esta inteligencia en estudiantes de 9 a 12 años se deben realizar actividades de escritura creativa, descripciones, ensayos, competencias lectoras, narraciones, realizar lecturas grupales, debates,

programas radiales, conferencias, exposiciones y muchas más actividades que permitirán en el estudiante desarrollar esta gran inteligencia.

2.2.10 La gamificación en la enseñanza de lengua y literatura

En la sociedad actual, la creciente digitalización permite a los profesores proporcionar una amplia gama de información utilizando las nuevas tecnologías que son especialmente útiles y motivadoras, y también permite el desarrollo de nuevos medios de enseñanza porque no hay una sola causa de dificultad; el aprendizaje tiene muchas interpretaciones, cambian y están muy relacionadas con la tarea y el entorno psicosocial, como profesores, padres, compañeros, etc.

El rendimiento y el logro, así como la comprensión, se consideran posibles a través de recursos de aprendizaje, medios y juegos, y se alienta a los estudiantes a participar, compartir e interactuar con las actividades individualmente o con otros. Entendiendo que, "Muchos autores demuestran las ventajas de los juegos y las nuevas tecnologías en el entorno educativo como un enfoque especial e innovador para el aprendizaje que enfatiza la importancia fundamental de los juegos en el aprendizaje" (Carrión, 2018).

Es por tanto que, en última instancia, el objetivo de la gamificación es crear un entorno adictivo creado por juegos que permita a los estudiantes aprender de forma más creativa y sintetizar mejor el aprendizaje; es una educación que excluye el contenido de los cursos cotidianos.

Considerando que es una forma significativa de conocimiento y evaluación, que da paso a otra forma que se centra en la cooperación, la interacción, el debate y el aprendizaje por descubrimiento para cultivar las habilidades comunicativas, es decir, la expresividad y la comprensión, así como el desarrollo de habilidades sociales, interactuando, compartiendo, vinculando y ampliando el conocimiento (Carrión, 2018).

2.2.11 Estrategia pedagógica del aula invertida

El "aula invertida" o "flipped Classroom" es un enfoque pedagógico que invierte la estructura tradicional de la enseñanza en el aula; en lugar de que los estudiantes reciban la instrucción directa del maestro en el aula y luego realicen tareas en casa, en el aula invertida, los estudiantes acceden al material didáctico

(como videos, lecturas o recursos interactivos) en casa antes de la clase, y luego utilizan el tiempo en el aula para discusiones, actividades prácticas y colaborativas bajo la guía del maestro.

El proceso típico en un aula invertida sería, el acceso al material previo, donde los estudiantes dan lectura al contenido de la lección en casa, generalmente a través de recursos multimedia proporcionados por el maestro. El aula invertida es importante por varias razones: aprendizaje personalizado, permite a los estudiantes aprender a su propio ritmo y aquellos que necesitan más tiempo para comprender un concepto pueden revisar el material tantas veces como sea necesario, mientras que los que avanzan más rápido pueden explorar contenido adicional.

Además, reorganizar la docencia y el aprendizaje hacia un modelo Flipped Classroom, permite a los docentes reutilizar los contenidos digitales elaborados en otras materias relacionadas, en diferentes cursos, etc., lo que favorece que el esfuerzo invertido en realizar las píldoras o los vídeos explicativos suponga, a medio plazo, una gran ventaja de aplicabilidad y aprovechamiento del trabajo realizado.

- Aula invertida tradicional: los estudiantes visualizan los vídeos en casa y en el aula se realizan actividades comunes (resolución de ejercicios, dudas).
- Aula invertida orientada al debate: los vídeos presentados se enfocan para una reflexión y debate en el aula.
- Aula invertida para la experimentación: los vídeos son demostraciones que posteriormente podrán replicar los estudiantes.
- Aula invertida como aproximación: los estudiantes ven los vídeos en clase en pequeños grupos y, posteriormente, el docente va pasando por ellos para resolver dudas.
- Aula invertida basada en grupos: los estudiantes visualizan los vídeos por su cuenta y en el aula se unen en grupos o equipos para resolver las tareas.
- Aula invertida virtual: todo ocurre en la virtualidad: vídeos, tareas, evaluaciones, etc.

- Aula invertida en la que se invierte al profesor: los vídeos y demás actividades pueden ser realizados por los estudiantes si se desean valorar aprendizajes más profundos.

2.3 Marco Legal

Esta investigación se respalda en la Constitución de La República Del Ecuador (2008), como también en la LOEI, y en la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, documentos que afianzan este trabajo. La Constitución de la República del Ecuador 2008 en el Título II Derechos, Capítulo segundo, Derechos del buen vivir, Sección quinta, referente a educación en el Artículo 26 menciona:

2.3.1 Constitución de la república del Ecuador

La Constitución de la República del Ecuador es la ley suprema de la nación. Se incluye en la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas en 2008. La Constitución establece los principios fundamentales del Estado, los derechos y deberes de los ciudadanos, la organización del Estado, la estructura del poder público, la justicia, la educación, la cultura, el medio ambiente, la economía, la seguridad social, la comunicación y la participación ciudadana, entre otras cosas. Los derechos de la naturaleza, los pueblos indígenas, los montubios y los afros ecuatorianos son derechos que la Constitución reconoce y protege.

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Constitución de la República del Ecuador, 2008, p. 27).

Por lo tanto, podemos decir que la educación es un derecho irrenunciable del Estado que permite, garantizar la igualdad social de todas las personas, las familias y las comunidades tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Del mismo modo en el Artículo 27 alude, la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar (Constitución de la República del Ecuador, 2008, p. 27).

En garantía de la igualdad social, la Constitución de la República del Ecuador establece que la educación es un derecho ineludible y deber del Estado, la educación debe ser inclusiva, internacional, participativa y centrada en promover la igualdad de género y la paz en el desarrollo integral de las personas, promoviendo el pensamiento crítico, el arte y la cultura física, en Ecuador tiene como objetivo promover no sólo el crecimiento individual sino también el bienestar y avance de la sociedad en su conjunto.

2.3.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI

La (LOEI) Ley Orgánica de Educación Intercultural (2015), en su Art. 42 menciona:

Nivel de educación general básica. - La educación general básica desarrolla las capacidades, habilidades, destrezas y competencias de las niñas, niños y adolescentes, a la conclusión de la educación inicial, para participar en forma crítica, responsable y solidaria en la vida ciudadana y continuar los estudios de bachillerato. La educación general básica está compuesta por diez años de atención obligatoria en los que se refuerzan, amplían y profundizan las capacidades y competencias adquiridas en la etapa anterior, y se introducen las disciplinas básicas garantizando su diversidad cultural y lingüística. (p. 32).

2.2.3 Objetivos de Desarrollo Sostenible ODS

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) son un conjunto de 17 objetivos relacionados que están destinados a formar un "plan compartido para la paz y la prosperidad para las personas y el planeta, ahora y en el futuro".

Se incluyeron en la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas y fueron aprobados por los líderes mundiales en septiembre de 2015. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) tienen como objetivo abordar los desafíos globales más urgentes, como la pobreza, el hambre, la salud, la educación, la igualdad de género, el agua y el saneamiento, la energía, el crecimiento económico, la industria, la innovación y la infraestructura, la reducción de las desigualdades, el cambio climático, la vida submarina y la vida de los ecosistemas terrestres, la paz, la justicia

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) son universales y se aplican a todos los países, y se prevé que se alcancen en los próximos 15 años. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible son una visión integral, indivisible y colaborativa del futuro deseado, y para lograrlos, es necesaria la participación de todos los sectores de la sociedad.

En la misma dirección ha ido la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, al incluir en el ODS 4 la necesidad de alcanzar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todas las personas, procurando que nadie se quede atrás. Este Objetivo, compuesto por 10 metas y 43 indicadores, menciona expresamente que se debe asegurar a los grupos en situación de vulnerabilidad, incluidas las personas con discapacidad, un acceso igualitario a todos los niveles de enseñanza, y que los entornos de aprendizaje deben ser seguros, no violentos, inclusivos y tener en cuenta las necesidades de todas/os las/os niñas/os.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Descripción del área de estudio/grupo de estudio

El presente proyecto investigativo se desarrolló en la Unidad Educativa Pimampiro de la parroquia Pimampiro Cantón Pimampiro, Provincia de Imbabura, ubicada en la calle Paquisha 2 -139 y García Moreno. Esta institución fue creada en el año 2013, actualmente forma parte de la Zona 1, Distrito Educativo 10D01, perteneciente al Circuito C19a; está conformada por 2300 estudiantes, 90 docentes, 3 administrativos y 3 apoyo del Departamento de Consejería estudiantil, y 4 de servicio.

Misión

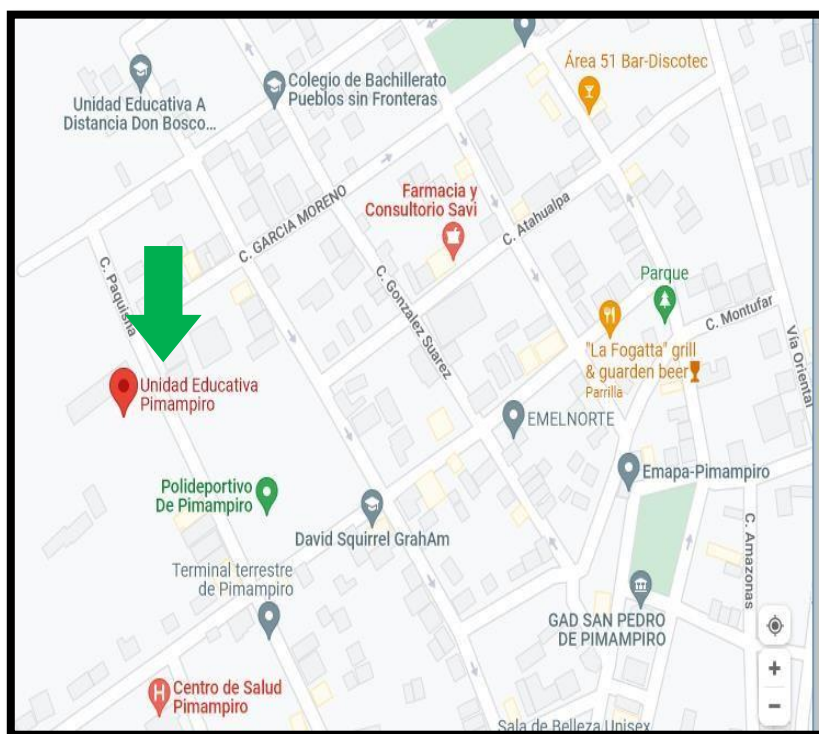
La Unidad Educativa Pimampiro, tiene como misión, guiar a la niñez y juventud Pimampireña, así como de los pueblos cercanos, por la senda del conocimiento, cimentando los valores humanos y apuntando siempre a la consecución de un objetivo personal que conlleve al desarrollo social (Unidad Educativa Pimampiro, 2022).

Visión

La Unidad Educativa Pimampiro, proyecta como visión consolidarnos en el 2024 como la institución educativa líder del cantón, donde se conjuguen cantidad y calidad para la formación de seres humanos eminentemente capaces y responsables de asumir retos de la modernidad (Unidad Educativa Pimampiro, 2022).

Figura 1.

Ubicación de la Unidad Educativa "Pimampiro"



Fuente: Google maps

3.2 Enfoque y tipo de investigación

El presente estudio asume un enfoque mixto con alcance descriptivo el cual es definido por, Pérez (2014), el cual plantea que es un proceso sistemático, activo y riguroso de indagación dirigida, lo que significa la adopción de nuevos métodos en la filosofía y ciencia del origen del concepto de lenguaje.

Este enfoque permitirá abordar el hecho de interés investigativo que en este particular lo constituye para el abordaje de los objetos de estudio como son currículo, proceso de enseñanza aprendizaje y la coherencia de la planificación micro curricular, que nos permitirá dar respuesta al objetivo de investigación.

Tipo de Investigación

Descriptiva

Se asume una investigación descriptiva por cuanto se pretende caracterizar el enfoque y las estrategias metodológicas empleadas por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel de educación Básica Los estudios

descriptivos son definidos por Gay (2016), la investigación descriptiva implica recopilar datos para probar hipótesis o responder preguntas sobre el estado actual del objeto en estudio, define e informa sobre cómo existe el objeto, a los efectos de este estudio, será posible describir las características de las herramientas curriculares utilizadas en la enseñanza de la lengua y las habilidades literarias en la educación primaria.

Documental

Se considera investigación documental, porque se analizará cada uno de los documentos curriculares de básica media que posea la institución como también las evaluaciones de los estudiantes, de la Unidad Educativa Pimampiro, la investigación documental, es una de las técnicas de la investigación cualitativa que se encarga de recolectar, recopilar y seleccionar información de las lecturas de documentos, revistas, libros, registros, películas, periódicos, artículos, recuerdos de acontecimientos, etc. obtenidos en la investigación, incluido observaciones en el análisis de datos, identificación, selección y vinculación de datos con el objeto investigado (Guerrero, 2020).

De campo

Será de campo, ya que esta investigación se aplicará en la U.E. Pimampiro con los actores involucrados directamente como son: 160 estudiantes, 4 docentes y autoridades. En tal sentido para efectos de esta investigación se analizarán documentos claves, que sustenten las variables involucradas en los objetivos planteados, estos son: son currículo, proceso de enseñanza aprendizaje y la coherencia de la planificación micro curricular.

Estos estudios son esenciales para realizar otros estudios, como los exploratorios, correlacionales o híbridos, de hecho, el método hipotético-deductivo utilizado en economía suele ser un paso después de que se ha establecido la hipótesis (Arias, 2020).

3.3 Definición y operacionalización de variables

Tabla 3.

Definición y operacionalización de variables

Variable	Dimensión	Indicadores	Técnica	Instrumento
VARIABLE INDEPENDIENTE Estrategias metodológicas aplicadas con el uso de las TIC por los docentes en el área de lengua y literatura.	Dimensión 1: Identificación de Ideas Principales y Secundarias	Indicador de Desempeño 1: Distingue claramente las ideas principales de las secundarias en un texto.	Herramientas de investigación aplicadas a los involucrados	Cuestionario-encuesta
		Indicador de Desempeño 2: Identifica detalles relevantes que respaldan las ideas principales.		
		Indicador de Desempeño 3: Relaciona las ideas secundarias con el tema central del texto.		
	Dimensión 2: Inferencia e interpretación de Textos	Indicador de Desempeño 1: Realiza inferencias lógicas basadas en la información proporcionada en el texto.		
		Indicador de Desempeño 2: Explica el significado implícito de expresiones o metáforas utilizadas en el texto.		
		Indicador de Desempeño 3: Relaciona la información del texto		

			con experiencias personales o conocimientos previos.	
VARIABLE DEPENDIENTE	Dimensión 1: Claridad y Coherencia en la Escritura	Indicador de Desempeño 1: Expresa ideas de manera clara y comprensible.	Foros de discusión en línea: Configurar foros de discusión para que los estudiantes participen en debates sobre textos literarios.	Matriz de análisis de contenidos
Desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño del área de lengua y literatura en educación básica.		Indicador de Desempeño 2: Mantiene una estructura lógica y coherente en la redacción.	Utilizar plataformas educativas que admitan la creación de foros o considerar herramientas específicas como Padlet o Edmodo.	
	Dimensión 2: Variedad y Precisión del Vocabulario	Indicador de Desempeño 3: Utiliza conectores y transiciones efectivas entre ideas.	Recursos multimedia interactivos: Integrar videos, podcasts o animaciones que complementen los contenidos literarios.	
		Indicador de Desempeño 1: Emplea un vocabulario amplio y preciso para expresar ideas.	Utilizar recursos en línea como TED-Ed, Audible o YouTube	
		Indicador de Desempeño 2: Utiliza sinónimos y antónimos para evitar repeticiones innecesarias.		
		Indicador de Desempeño 3: Adapta el lenguaje al propósito y la audiencia de manera efectiva.		

Educativo.

Plataformas de aprendizaje en línea:

Utilizar plataformas educativas como Moodle o Google Classroom para organizar y entregar materiales.

Compartir recursos digitales, asignar tareas y evaluar a través de estas plataformas.

3.4 Procedimientos

Fase1: las estrategias metodológicas empleadas por los docentes para el desarrollo de destrezas del área de lengua y literatura en los quintos años de Educación Básica.

Se procedió con la técnica de análisis de contenidos con su instrumento matriz de análisis, aplicado al currículo nacional 2016 de lengua y literatura, esto permitió abordar la variable currículo, para develar la propuesta del ministerio de educación. La técnica del análisis de información será descriptivo; en atención a la variable proceso de enseñanza-aprendizaje se aplicó la técnica de la encuesta con su instrumento, cuestionario dirigida a 4 docentes y 4 directivos de la unidad Educativa Pimampiro, por medio de un muestreo por conveniencia con la finalidad de conocer la estrategia metodológica, uso y capacitación sobre TIC, implementos tecnológicos disponibles en la institución y su manejo adecuado por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de lengua y literatura.

Fase 2: coherencia y pertinencia de las estrategias metodológicas empleadas por los docentes y las destrezas con criterio de desempeño declaradas en el currículo nacional 2016 del área de lengua y literatura

Se procedió con la aplicación de la técnica de análisis de contenidos a las planificaciones didácticas, permitiendo establecer el nivel de coherencia con lo establecido en el currículo nacional 2016 en lo relacionado a uso de las TIC, utilización de recursos digitales en la web, producción de textos, tomando en cuenta que, la coherencia y pertinencia de las estrategias metodológicas empleadas por los docentes en el área de lengua y literatura son fundamentales para el éxito educativo de los estudiantes.

Fase 3: estrategias de enseñanza, basadas con el uso de las TIC, para el desarrollo de las destrezas del área de Lengua y Literatura en Educación Básica

Basados en los resultados de la aplicación de los instrumentos, se elaboró como estrategia metodológica una guía didáctica que integra la gamificación y la integración de TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) en la enseñanza de la lengua y la literatura, destaca la adaptabilidad de estas herramientas y los

efectos positivos en la creación de un entorno de aprendizaje más dinámicos, aumentando la motivación de los estudiantes.

Esta guía presenta múltiples plataformas educativas y aplicaciones especializadas que ofrecen actividades y recursos personalizados, atendiendo a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad del estudiante, facilitando la creación de entornos virtuales afianzando la colaboración entre estudiantes, enfatizando estrategias didácticas innovadoras relacionadas con las TIC. mediante las principales herramientas digitales que permitirán potenciar las habilidades lingüísticas y literarias de los estudiantes en el área de lengua y literatura.

3.5 Consideraciones bioéticas

La investigación se desarrolló considerando los principios bioéticos de beneficencia, no maleficencia y autonomía. El trabajo investigativo se llevó a cabo con la autorización de las autoridades, de los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Pimampiro. A los sujetos involucrados en la investigación, se les informó de forma escrita, los aspectos más relevantes de la investigación: objetivos, procedimientos, la importancia de su participación, tiempo de duración, leyes, códigos y normas que lo amparan, carácter voluntario en la participación y beneficios. Así mismo, se tramitaron todos los permisos respectivos para tener acceso a la comunidad educativa y se respetó el anonimato de los involucrados.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

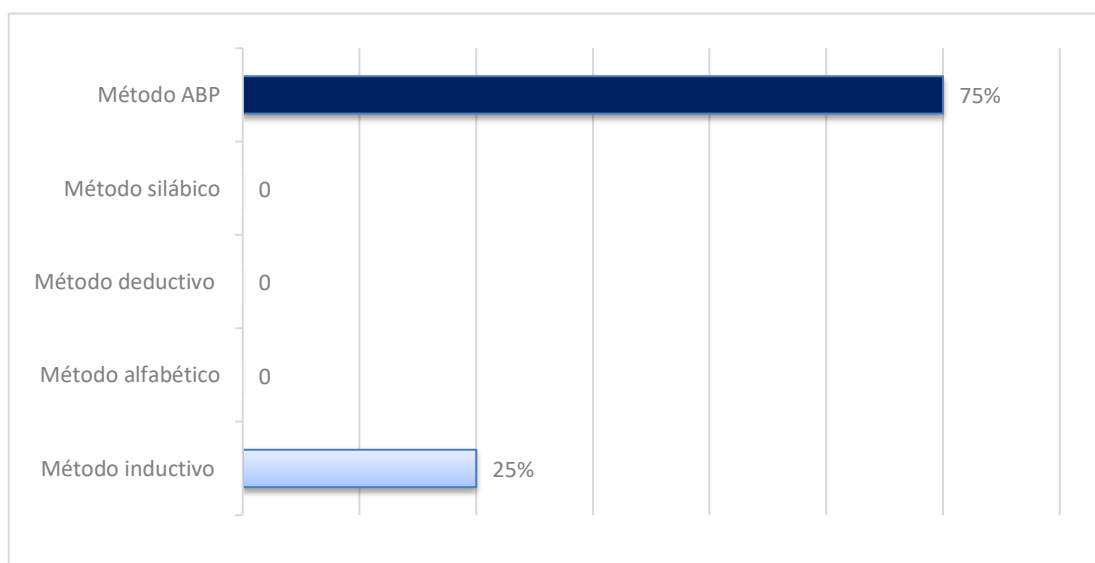
Fase 1: estrategias metodológicas empleadas por los docentes para el desarrollo de destrezas del área de lengua y literatura en los quintos años de Educación Básica.

1. Indique que métodos utiliza en el proceso enseñanza- aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, para el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño.

El análisis de los resultados de la encuesta indica una clara preferencia (75%) por el método alfabético en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, en contraste con el método inductivo (25%). Figura 2

Figura 2.

Métodos de enseñanza



Este enfoque estructurado, centrado en la decodificación del lenguaje, refleja una importancia atribuida a la organización del conocimiento. Este resultado es coherente con la teoría del constructivismo de Jean Piaget (1972) que destaca la necesidad de estructurar y organizar el aprendizaje para que sea efectivo. El método alfabético, al priorizar la secuencia de letras y sonidos, se percibe como una sólida base para el desarrollo de destrezas lingüísticas y criterios de

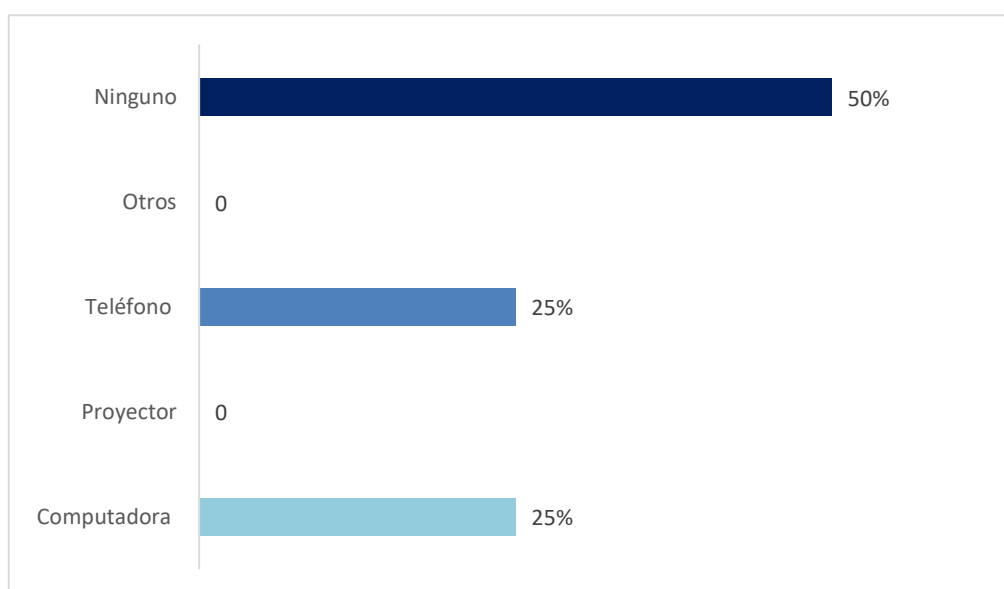
desempeño.

2. Dispositivos tecnológicos utilizados en la clase de lengua y literatura

Analizando los resultados sobre el uso de dispositivos tecnológicos en clases de lengua y literatura revela que el 50% de los encuestados no utiliza ningún dispositivo, indicando una posible resistencia a la adopción de tecnología en la educación. El 25% utiliza la computadora, mostrando una tendencia hacia la integración de tecnologías avanzadas, mientras que otro 25% emplea el teléfono, indicando adaptación a la movilidad y accesibilidad. Figura 3

Figura 3.

Uso de dispositivos en clase



Se sugiere explorar las razones detrás de la elección de no utilizar dispositivos, identificar barreras y estrategias para superarlas. Seymour Papert (1980) teórico del aprendizaje constructivista, abogaba por el uso reflexivo de la tecnología para que los estudiantes se conviertan en constructores de su propio conocimiento. La elección y el uso efectivo de dispositivos podrían influir en la calidad del proceso educativo, permitiendo una participación más activa y creativa de los estudiantes.

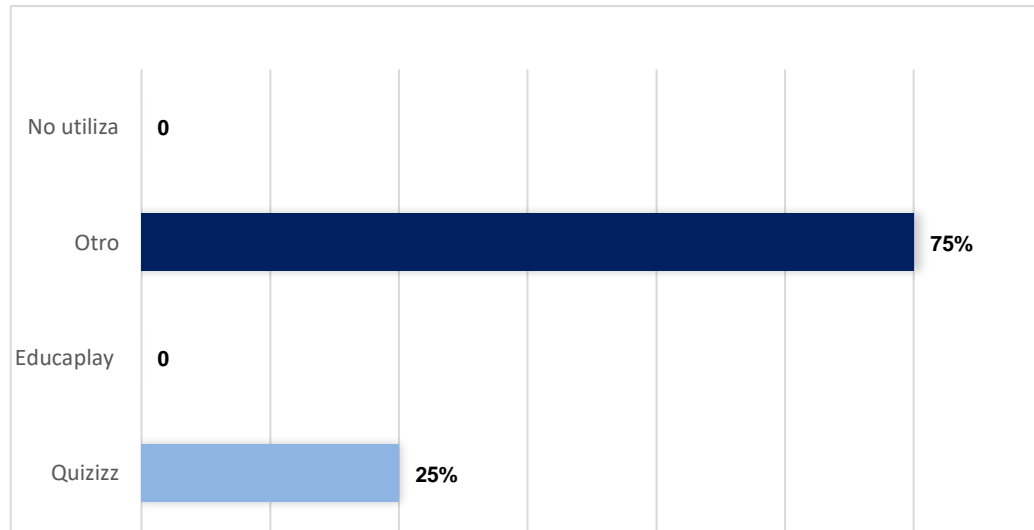
3. ¿Para evaluar las clases de lengua y literatura que herramienta tecnológica utiliza?

La encuesta revela que solo el 25% utiliza herramientas digitales, como Quizziz, para evaluar clases de lengua y literatura, mientras que el 75% recurre a métodos

tradicionales. Figura 4

Figura 4.

Evaluación con herramientas gamificadoras.



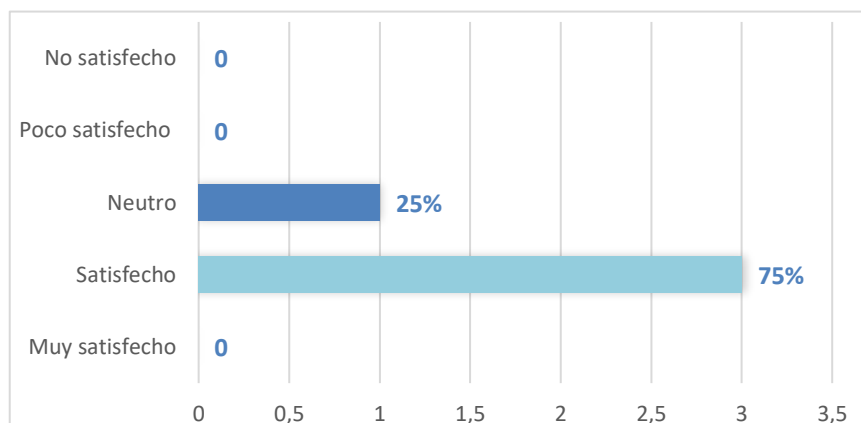
Este resultado indica una posible falta de adopción de tecnologías específicas para la evaluación. Desde la perspectiva teórica de Bloom (1956) se destaca la importancia de la congruencia entre la evaluación y los objetivos educativos, sugiriendo que herramientas digitales pueden facilitar una evaluación más formativa y personalizada. La baja utilización de estas herramientas podría señalar la necesidad de una mayor comprensión y capacitación sobre su potencial para mejorar los procesos de evaluación en el ámbito educativo.

4. ¿Al terminar su clase cómo se siente usted con el aprendizaje de sus estudiantes?

La encuesta refleja que el 75% de los docentes se sienten satisfechos con el aprendizaje de sus estudiantes al finalizar la clase, mientras que el 25% no está tan satisfecho. Figura 5

Figura 5.

Satisfacción de aprendizaje



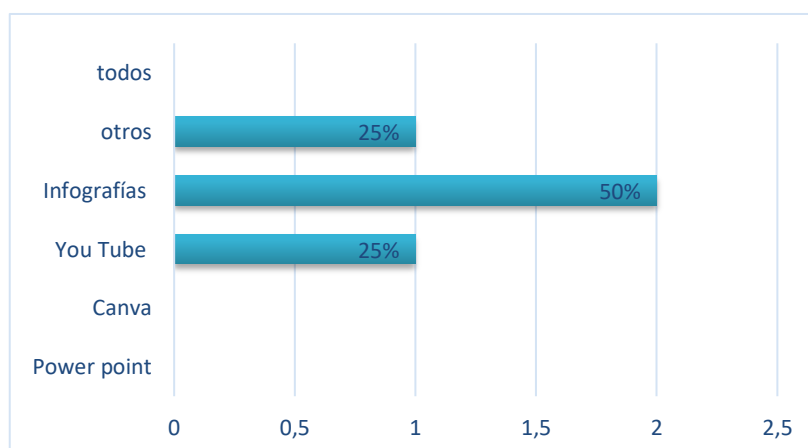
Este resultado sugiere en su mayoría experiencias positivas, pero también destaca un segmento de docentes con inquietudes. Teorías como la motivación de Maslow (1943) y el constructivismo podrían ayudar a comprender y abordar estas percepciones. Sería beneficioso realizar investigaciones más profundas para entender las razones detrás de la insatisfacción y mejorar estrategias pedagógicas y recursos utilizados.

5. ¿Para la realización de sus clases que herramientas digitales utiliza?

La encuesta revela una diversidad en el uso de herramientas digitales por parte de los docentes en el área de Lengua y Literatura. El 50% emplea infografías, mientras que el 25% utiliza YouTube y otro 25% se apoya en otras herramientas. Figura 6

Figura 6.

TIC utilizados en clase



Esta variación sugiere adaptabilidad y exploración en la integración de tecnología

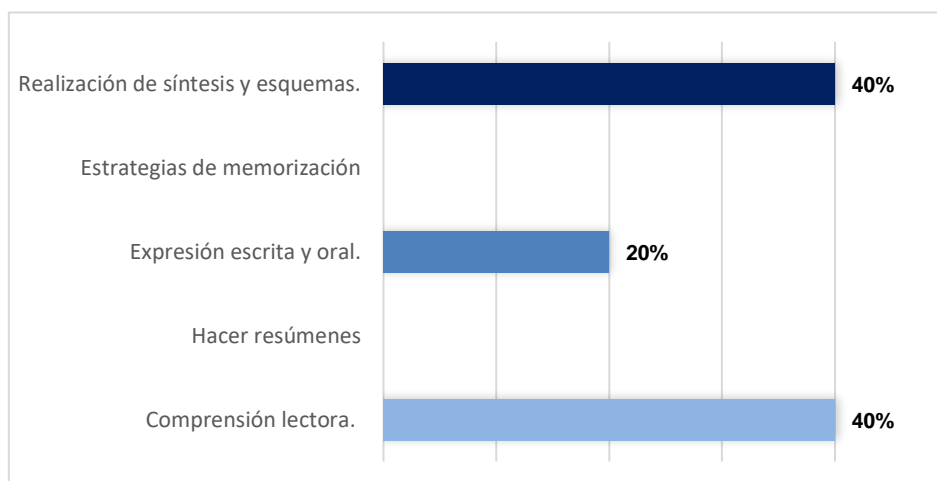
en las clases. Un enfoque estratégico en la elección y uso de herramientas digitales es esencial, como destaca Michael Fullan (1980) para lograr impactos significativos en la mejora de la enseñanza y el aprendizaje.

6.- ¿Qué estrategias metodológicas utiliza para la enseñanza de la lengua y literatura?

El resultado de la pregunta revela una distribución equitativa de estrategias metodológicas en la enseñanza de lengua y literatura. El 40% utiliza síntesis y esquemas, otro 40% se centra en la comprensión lectora, y el 20% destaca la expresión escrita y oral. Figura 7

Figura 7.

Estrategias que utiliza en lengua y literatura



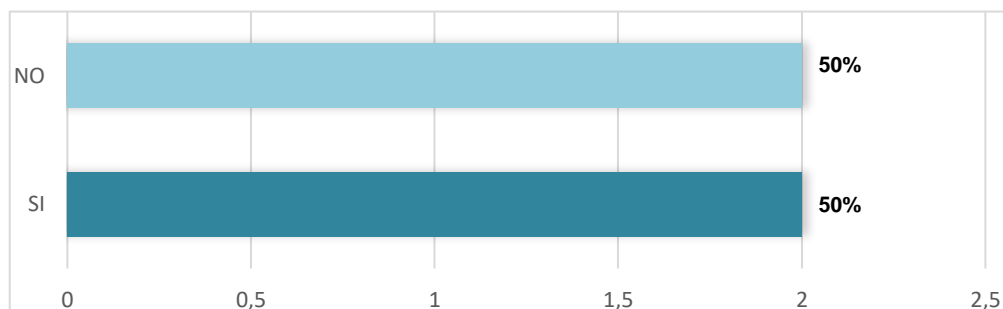
Este enfoque diverso refleja la aplicación de teorías como el constructivismo de Piaget, la pedagogía crítica de Freire (1970) y la teoría del desarrollo proximal de Vygotsky. La combinación de estas estrategias sugiere un enfoque integral que fomenta la participación activa, el pensamiento crítico y la comunicación efectiva en la enseñanza de lengua y literatura.

7.- ¿Ha recibido capacitación en las TIC en los últimos años?

La encuesta manifiesta que el 50% de los docentes ha recibido capacitación en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), mientras que el otro 50% no ha sido capacitado. Figura 8

Figura 8.

Capacitación Docente en TIC



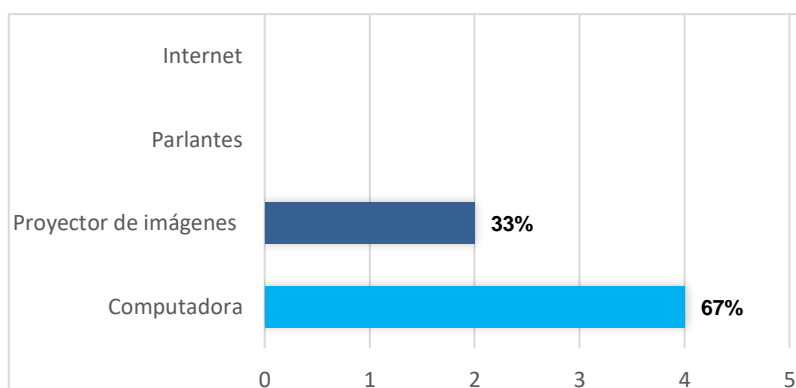
Esta división resalta la necesidad de programas de formación continua en TIC. Según la teoría del cambio tecnológico de Everett Rogers (1962) la capacitación puede ser clave para superar posibles resistencias y promover la adopción efectiva de las TIC en la enseñanza. La falta de formación subraya la importancia de abordar la preparación tecnológica del personal educativo para maximizar el impacto positivo de las TIC en el proceso educativo.

8.- ¿Cuenta en su institución con implementos tecnológicos para desarrollar su labor docente?

El análisis de la encuesta revela que, aunque un 67% de los docentes cuenta con computadoras en la institución, solo el 33% utiliza proyectores tecnológicos para enseñar lengua y literatura. Figura 9

Figura 9.

Implementos que dispone la institución



Esta brecha sugiere una posible subutilización de los recursos tecnológicos disponibles. En este contexto Neil (2017) destaca la importancia de no solo tener tecnología, sino de integrarla de manera reflexiva en las prácticas pedagógicas. La

institución podría beneficiarse de promover capacitaciones y estrategias pedagógicas que fomenten un uso más efectivo de la tecnología para mejorar las clases de lengua y literatura.

4.2 Matriz de análisis de contenidos

Fase 2: Determinar la coherencia y pertinencia de las estrategias metodológicas empleadas por los docentes y las destrezas con criterio de desempeño declaradas en el currículo nacional 2016 del área de lengua y literatura

A través de los siguientes ítems se valora la coherencia de las estrategias metodológicas aplicadas por los docentes en el área de lengua y literatura.

Tabla 4.

Escala de Likert

RESPUESTA	VALOR
Totalmente en desacuerdo	1
En desacuerdo	2
De acuerdo	3
Totalmente de acuerdo	4

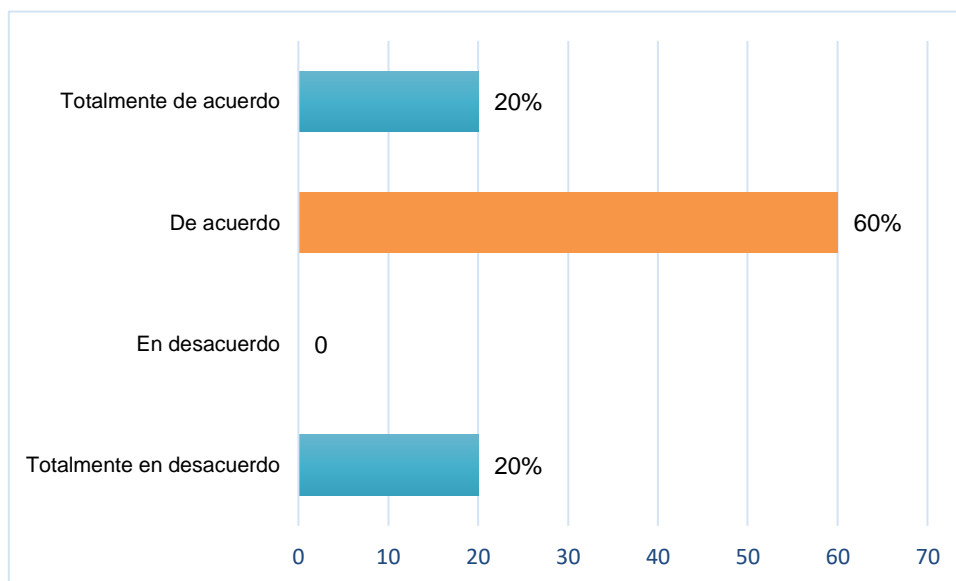
Coherencia.- Es la adecuada correspondencia o similitud entre dos cosas, es la unidad de sentido de un texto que permite correlacionar un determinado hecho.

1. Es coherente autorregular la comprensión de textos mediante el uso de estrategias cognitivas de comprensión: parafrasear, releer, formular preguntas, leer selectivamente, consultar fuentes adicionales.

La encuesta revela que el 60% de los docentes está de acuerdo en la importancia de autorregular la comprensión de textos mediante estrategias cognitivas. Sin embargo, un 20% se muestra totalmente en desacuerdo, indicando posibles discrepancias o falta de comprensión sobre la eficacia de estas estrategias. Figura 10

Figura 10.

Autorregular la comprensión de textos



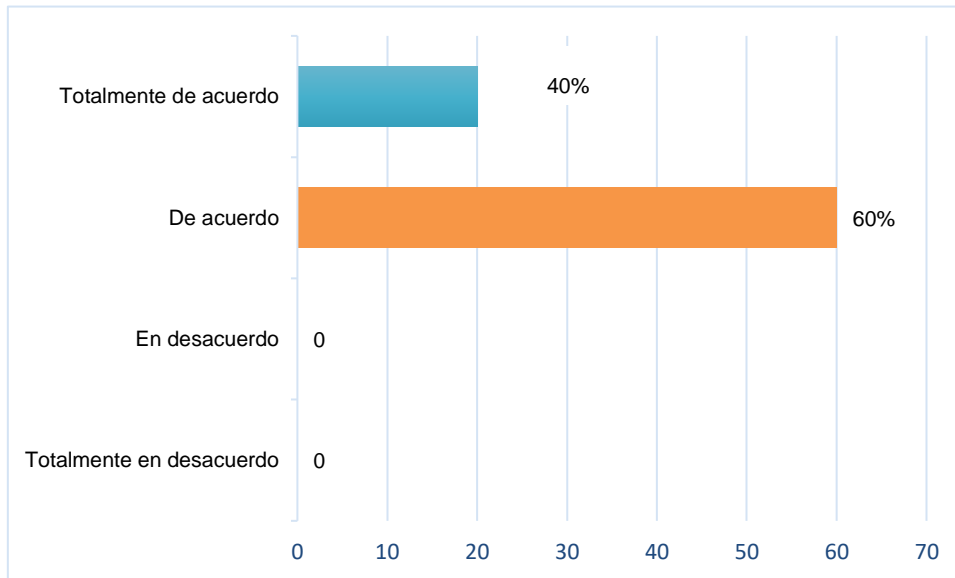
La teoría de la autorregulación del aprendizaje de Albert Bandura (1986) respalda la importancia de dirigir y controlar activamente el proceso de aprendizaje, sugiriendo que la promoción de la autorregulación en la comprensión de textos es fundamental para mejorar las habilidades de lectura. La discrepancia entre los docentes destaca la necesidad de sensibilizar sobre la evidencia que respalda estas estrategias y fomentar una comprensión más profunda de su impacto positivo en el proceso educativo.

2. Es conveniente usar estrategias y procesos de pensamiento que apoyen la escritura, en el área de lengua y literatura.

Esta pregunta refleja que el 60% de los docentes reconoce la conveniencia de emplear estrategias y procesos de pensamiento que respalden la escritura en el área de lengua y literatura. Sin embargo, un 40% muestra total acuerdo, indicando divergencias en la percepción de la utilidad de estas prácticas. Figura 11

Figura 11.

Usar estrategias y procesos de pensamiento



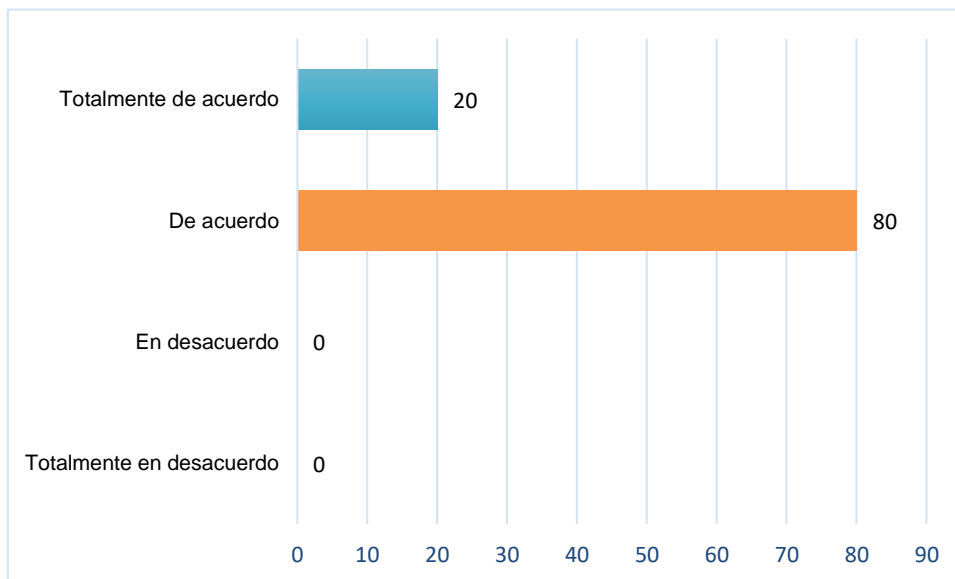
La teoría de la escritura como proceso, según Donald Murray (1972), respalda la importancia de considerar la escritura como un proceso de exploración. La discrepancia podría deberse a la falta de conocimiento, resistencia al cambio o necesidad de capacitación adicional. Es esencial abordar estas diferencias para mejorar las prácticas pedagógicas y promover el desarrollo efectivo de habilidades de escritura en los estudiantes.

3. Es coherente producir textos narrativos, descriptivos, expositivos e instructivos para autorregular la escritura mediante la aplicación y uso de estrategias y procesos de pensamiento en el área de lengua y literatura.

Se puede analizar que existe un fuerte respaldo, con un 80% de acuerdo y un 20% totalmente de acuerdo, a la idea de que es coherente producir textos narrativos, descriptivos, expositivos e instructivos para autorregular la escritura en el área de lengua y literatura. Figura 12

Figura 12.

Producir textos narrativos



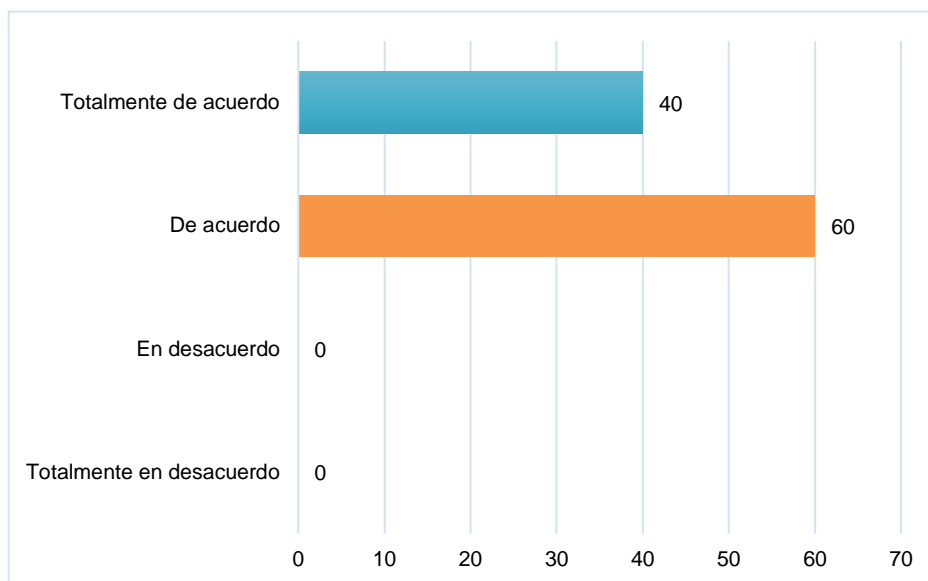
Este consenso entre los docentes sugiere un reconocimiento generalizado de la utilidad de diversificar la práctica de la escritura para mejorar las habilidades de los estudiantes. La teoría del procesamiento de la información, propuesta por George A. Miller en 1960, respalda la noción de que la práctica repetida, en este caso mediante la producción de diferentes tipos de textos, es fundamental para el aprendizaje efectivo.

4. Es coherente la organización de ideas en párrafos con unidad de sentido, con precisión y claridad en el área de Lengua y Literatura.

Este documento revela una variedad de opiniones sobre la coherencia en la organización de ideas en párrafos en el área de Lengua y Literatura. El 40% está totalmente de acuerdo, indicando una fuerte convicción en la importancia de la organización clara y precisa. Por otro lado, el 60% está de acuerdo, mostrando un reconocimiento general, aunque con una intensidad menor. Figura 13

Figura 13.

Organización de ideas en párrafos



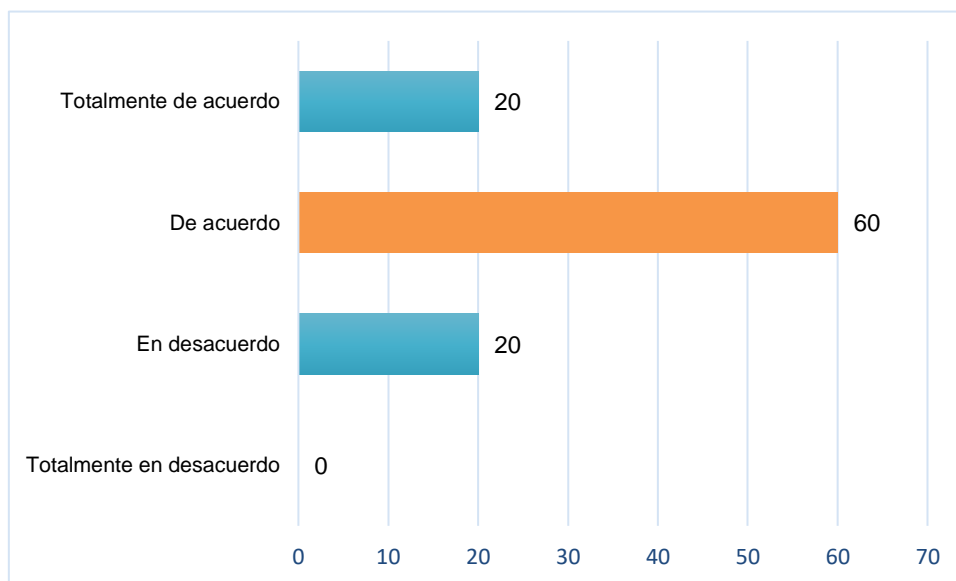
La teoría de George Orwell,(1946), que destaca la importancia de la claridad y la precisión en la escritura, subraya la relevancia de esta habilidad para una comunicación efectiva y puede ser fundamental para guiar prácticas pedagógicas en este ámbito.

5. Es coherente el empleo de diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran en el area de lengua y literatura.

La respuesta refleja que el 20% de los docentes está totalmente de acuerdo y el 60% está de acuerdo en emplear diferentes formatos, recursos y materiales, incluyendo las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), en situaciones comunicativas del área de Lengua y Literatura. Esta mayoría respalda la integración de recursos variados, en línea con la teoría de la pedagogía de la multiliteracidad, que aboga por adaptarse a la diversidad de formas de comunicación en la era digital. Sin embargo, el 20% en desacuerdo sugiere posibles reticencias o necesidades de capacitación en el uso de estas herramientas. Figura 14

Figura 14.

Empleo de diferentes recursos



Al abordar este tema, la teoría de la pedagogía de la multiliteracidad de New London Group puede proporcionar una perspectiva valiosa. En su obra "A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures" (1996), este grupo de teóricos propuso un enfoque educativo que va más allá de la enseñanza tradicional de la lectura y la escritura, reconociendo la importancia de las múltiples formas de comunicación en la era digital. Subrayan la necesidad de que los educadores incorporen una variedad de prácticas y tecnologías en el aula para abordar la diversidad de habilidades de comunicación de los estudiantes.

Pertinencia. - La palabra como tal significa correspondencia, convivencia, aquello que pertenece a alguien. Se entiende como la relación entre: los propósitos institucionales formalmente declarados y los requerimientos sociales atiendan la solución de problemas prácticos.

A través de los siguientes ítems, se valora la pertinencia de las estrategias metodológicas aplicadas por los docentes en el área de lengua y literatura.

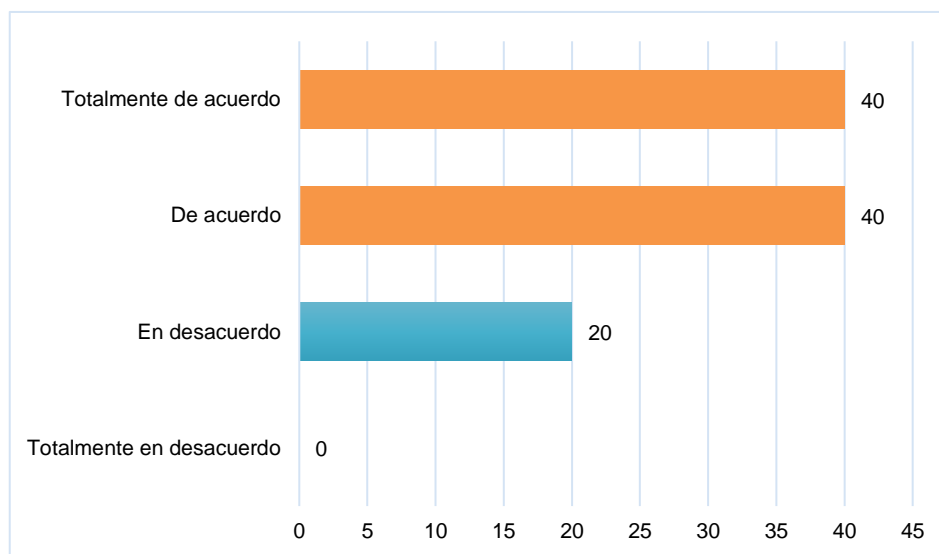
6. Es pertinente apoyar el discurso con recursos y producciones audiovisuales en el área de lengua y literatura en quinto año de básica enmarcadas en el currículo básico nacional.

El gráfico indica que el 40% de los docentes está de acuerdo y otro 40% totalmente de acuerdo en la pertinencia de utilizar recursos y producciones audiovisuales para

respaldar el discurso en el área de Lengua y Literatura en quinto año de educación básica. Este consenso refleja una actitud positiva hacia la integración de herramientas audiovisuales en el marco del currículo básico nacional. Sin embargo, el 20% en desacuerdo sugiere posibles reservas o preocupaciones respecto a esta práctica. Figura 15

Figura 15.

Apoyar el discurso con recursos audiovisuales.



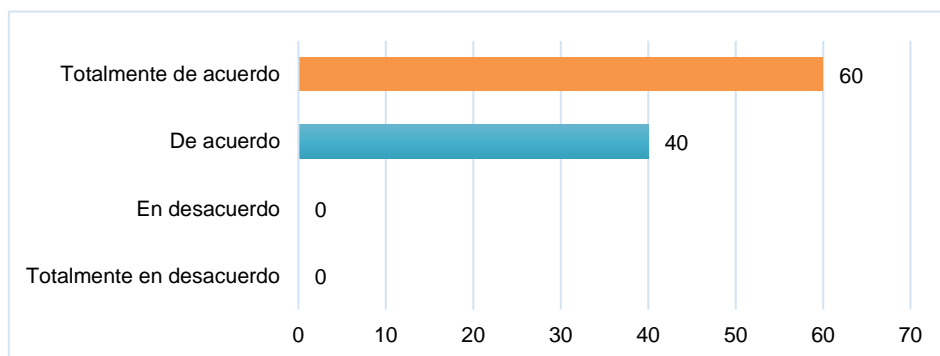
La teoría de la pedagogía crítica de Paulo Freire (1968) respalda la idea de que el uso de recursos audiovisuales puede enriquecer la enseñanza al conectarla con la realidad y experiencia de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más significativo.

7. Es importante escribir instrucciones con secuencia lógica, uso de conectores temporales y de orden, y coherencia en el manejo del verbo y la persona, en situaciones comunicativas que lo requieran en el área de lengua y literatura.

La encuesta muestra que el 60% de los docentes está totalmente de acuerdo en la importancia de escribir instrucciones con secuencia lógica, uso de conectores temporales y de orden, y coherencia en el manejo del verbo y la persona en situaciones comunicativas del área de Lengua y Literatura. Sin embargo, el 40% en desacuerdo indica una discrepancia de opiniones sobre la relevancia de estas características en la redacción de instrucciones. Figura 16

Figura 16.

Escribir instrucciones con secuencia lógica.



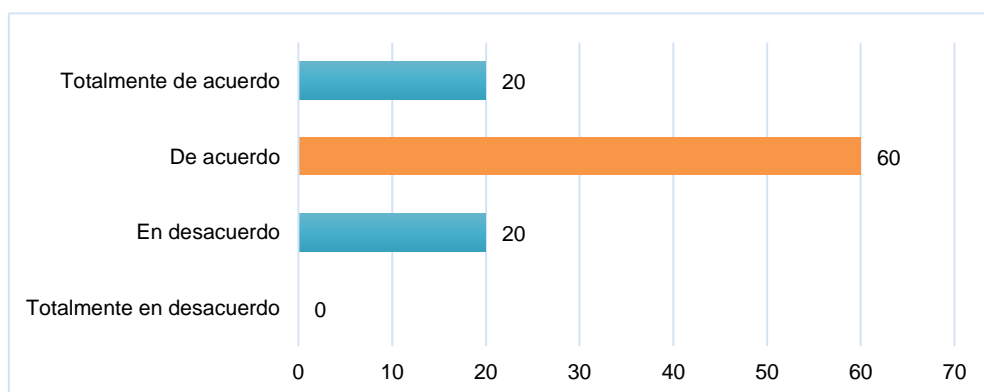
La teoría de George A. Miller (1956), destaca que estructurar instrucciones con claridad y coherencia es esencial para facilitar la comprensión, y aquellos en desacuerdo podrían beneficiarse al comprender mejor el impacto positivo de estas prácticas en la efectividad comunicativa.

8. Es importante acceder a bibliotecas y recursos digitales en la web, identificando las fuentes consultadas en el área de lengua y literatura.

Este gráfico refleja diversas opiniones entre los docentes sobre la importancia de acceder a bibliotecas y recursos digitales en la web, identificando fuentes consultadas en el área de Lengua y Literatura. El 60% está de acuerdo, el 20% totalmente de acuerdo, y otro 20% está en desacuerdo. Esto indica una variabilidad de perspectivas sobre la relevancia de utilizar recursos digitales en la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura. Figura 17

Figura 17.

Acceder a bibliotecas y recursos digitales.



La teoría de la alfabetización informacional y digital respalda la necesidad de

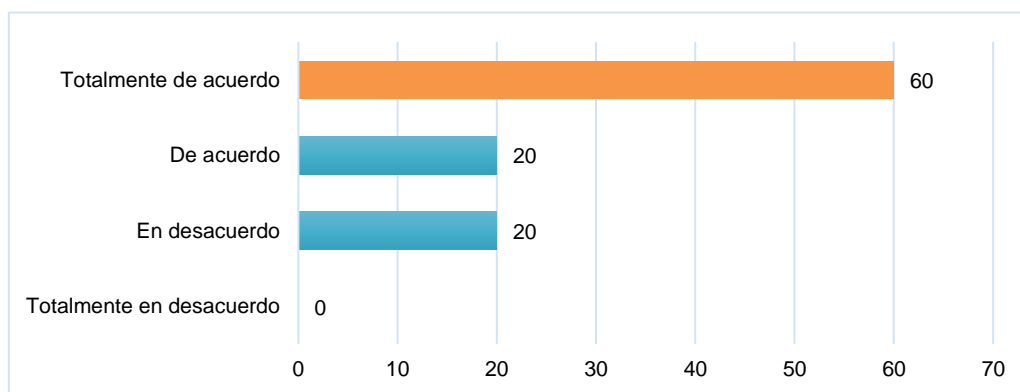
desarrollar habilidades críticas para la búsqueda y evaluación de información en la era digital, destacando la importancia de abordar estas competencias en la educación. En este contexto, la teoría de la alfabetización informacional y digital es pertinente. Un teórico relevante en este campo es Paul Zurkowski, (1970) quien acuñó el término "alfabetización informacional". Esta teoría destaca la importancia de desarrollar habilidades para buscar, evaluar y utilizar información de manera efectiva y ética, especialmente en la era digital.

9. El proceso de escritura colaborativa e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC representa un importante apoyo en el área de lengua y literatura.

La encuesta indica que el 60% de los docentes está totalmente de acuerdo en que el proceso de escritura colaborativa e individual, apoyado por diversas herramientas de las TIC, representa un importante respaldo en el área de Lengua y Literatura. Otro 20% está de acuerdo, mientras que un 20% muestra desacuerdo. Figura 18

Figura 18.

Escritura colaborativa



Esta mayoría que respalda la escritura colaborativa respalda la idea de que las TIC pueden enriquecer significativamente el proceso de aprendizaje y construcción de conocimiento, alineándose con la teoría de la construcción social del conocimiento propuesta por Vygotsky (1920).

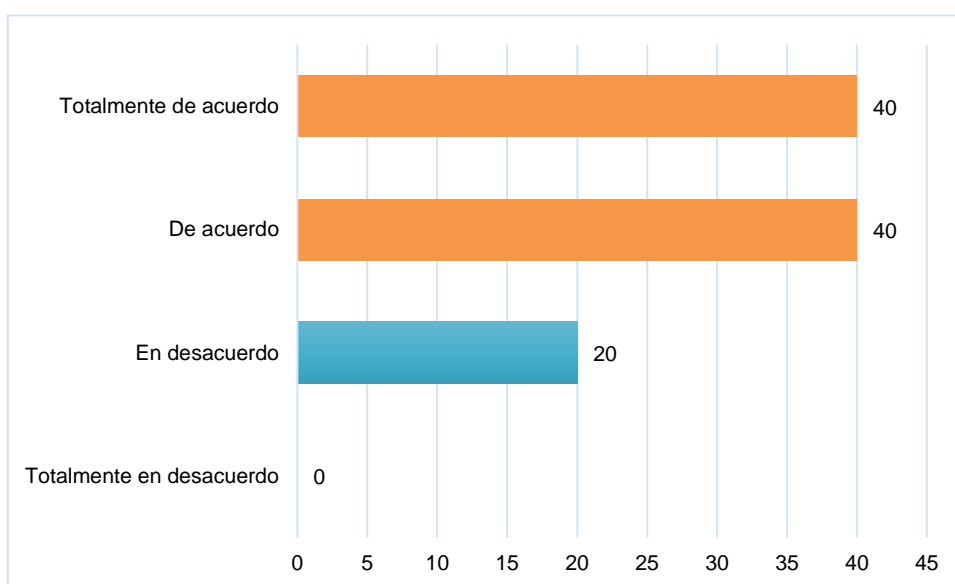
10. Es importante recrear textos literarios leídos o escuchados mediante el uso de diversos medios y recursos (incluidas las TIC) en el área de lengua y literatura.

Observando los resultados podemos manifestar que el 40% de los docentes está totalmente de acuerdo y otro 40% está de acuerdo en la importancia de recrear

textos literarios leídos o escuchados mediante diversos medios y recursos, incluidas las TIC, en el área de Lengua y Literatura. Este consenso refleja una percepción positiva de la utilidad de la recreación literaria apoyada por la tecnología. Sin embargo, el 20% en desacuerdo señala una diversidad de opiniones, posiblemente relacionadas con preocupaciones sobre la efectividad de esta práctica o preferencias por enfoques más tradicionales en la enseñanza de la literatura. Figura 19

Figura 19.

Recrear textos



En este contexto, la teoría del constructivismo, especialmente en el ámbito de la enseñanza de la literatura, puede ser pertinente. Lev Vygotsky (1920), un destacado teórico constructivista, destacó la importancia de la actividad mental y la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante. La teoría constructivista respalda la idea de que recrear textos literarios puede promover la construcción activa del conocimiento por parte de los estudiantes, ofreciendo una experiencia más participativa y enriquecedora.

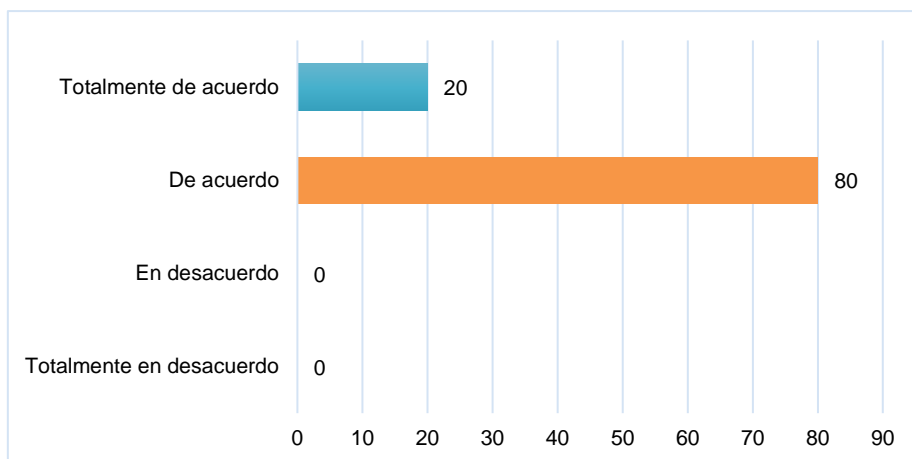
11. Conviene registrar la información consultada con el uso de esquemas de diversos tipos del área de Lengua y literatura.

En resumen, la encuesta revela un fuerte respaldo de los docentes, con un 80% de acuerdo y un 20% totalmente de acuerdo, a la idea de que es conveniente registrar la información consultada utilizando esquemas de diversos tipos en el área de

Lengua y Literatura. Figura 20

Figura 20.

Registrar información



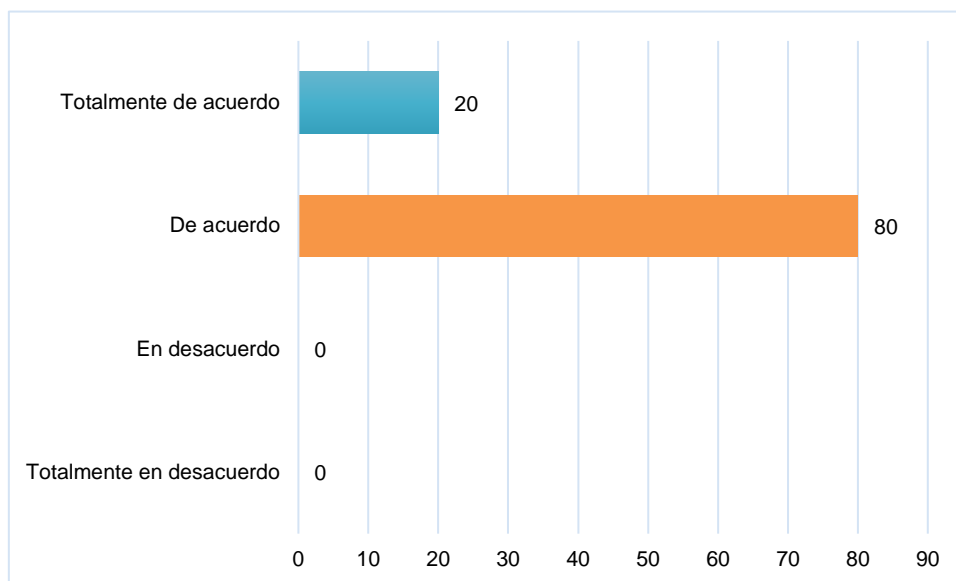
Este consenso sugiere un reconocimiento generalizado de la utilidad de los esquemas como herramientas para organizar y comprender la información. La teoría del procesamiento de la información, respaldada por la obra de Richard E. Mayer (2001), subraya la eficacia de esta práctica para mejorar la comprensión y retención de la información, lo que puede contribuir al desarrollo de habilidades de pensamiento visual y estructurado en los estudiantes.

12. Es pertinente la producción de escritos se organizan de acuerdo con la situación comunicativa, mediante el empleo de diversos formatos, recursos y materiales del área de lengua y literatura.

Sintetizando, la encuesta revela un sólido respaldo de los docentes hacia la pertinencia de organizar la producción de escritos de acuerdo con la situación comunicativa, empleando diversos formatos, recursos y materiales en el área de Lengua y Literatura. Con un 80% de acuerdo y un 20% totalmente de acuerdo, hay un consenso significativo sobre la importancia de enseñar a los estudiantes a adaptar sus escritos a diferentes contextos comunicativos. Figura 21

Figura 21.

Producción de escritos



Esta perspectiva se alinea con la teoría de la escritura situada, que destaca la relevancia de considerar el contexto y la diversidad de situaciones comunicativas al enseñar habilidades de escritura.

En este contexto, la teoría de la escritura situada de Anne Beaufort podría ser relevante. Beaufort destaca la importancia de considerar el contexto y la situación comunicativa al enseñar y evaluar la escritura. En su obra "College Writing and Beyond: A New Framework for University Writing Instruction" (2007), aboga por una enseñanza de la escritura que refleje la diversidad de contextos y propósitos de comunicación a los que los estudiantes se enfrentarán.

4.3 Discusión

La investigación sobre las estrategias pedagógicas aplicadas en el área de Lengua y Literatura arroja resultados significativos que permiten una comprensión profunda del panorama educativo actual. Estos hallazgos determinaron de manera exacta que existen marcados problemas a solucionar: En primer lugar, se destaca la preferencia por el método alfabético (75%) en el proceso de enseñanza-aprendizaje, enfocado en la decodificación del lenguaje y fundamentado en la teoría del constructivismo de Jean Piaget (1972). Este enfoque estructurado se considera fundamental para el desarrollo de destrezas lingüísticas y criterios de desempeño. Al analizar el uso de dispositivos tecnológicos en las clases de Lengua y Literatura,

se observa una variedad de enfoques. Aunque el 50% de los encuestados no utiliza ningún dispositivo, el 25% recurre a la computadora y otro 25% al teléfono. Esto indica una resistencia potencial a la adopción de tecnología en la educación, un aspecto que podría abordarse mediante la identificación de barreras y la implementación de estrategias para superarlas, en línea con la teoría de Seymour Papert (1980) sobre el aprendizaje constructivista.

En cuanto a las herramientas de evaluación, solo el 25% utiliza herramientas digitales como Quizziz, mientras que el 75% se adhiere a métodos tradicionales. Esta brecha sugiere una falta de adopción de tecnologías específicas para la evaluación, poniendo de relieve la necesidad de comprender y aprovechar el potencial de herramientas digitales para una evaluación más formativa y personalizada, en consonancia con la teoría de Bloom (1956).

La satisfacción de los docentes con el aprendizaje de los estudiantes al finalizar la clase refleja en su mayoría experiencias positivas (75%), pero también revela un 25% de docentes menos satisfechos. Teorías como la motivación de Maslow (1943) y el constructivismo podrían proporcionar perspectivas para abordar estas percepciones, sugiriendo investigaciones más profundas y estrategias pedagógicas mejoradas.

En términos de herramientas digitales utilizadas en clase, se observa una diversidad, con un 50% empleando "otras herramientas digitales", un 25% utilizando YouTube y otro 25% apoyándose en PowerPoint. La importancia de un enfoque estratégico en la elección y uso de herramientas digitales es resaltada por Michael Fullan (1980), ya que puede tener un impacto significativo en la mejora de la enseñanza y el aprendizaje.

La capacitación en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se presenta como un factor dividido, con el 50% de los docentes capacitados y el otro 50% no capacitado. La teoría del cambio tecnológico de Everett Rogers (1962) destaca la importancia de la capacitación para superar resistencias y promover la adopción efectiva de las TIC en la enseñanza.

El análisis de los implementos tecnológicos disponibles en la institución revela que, aunque el 67% de los docentes cuenta con computadoras, solo el 33% utiliza proyectores tecnológicos para enseñar Lengua y Literatura. Esto sugiere una

posible subutilización de los recursos tecnológicos disponibles, destacando la importancia de integrarlos de manera reflexiva en las prácticas pedagógicas, en línea con la teoría de Selwyn (2017).

La matriz de análisis de contenidos, centrada en la coherencia y pertinencia de las estrategias metodológicas, revela opiniones diversas entre los docentes. La mayoría reconoce la importancia de estrategias como la autorregulación de la comprensión de textos, el apoyo del discurso con recursos audiovisuales y la producción de escritos adaptados a situaciones comunicativas. Sin embargo, se identifican discrepancias en áreas como la escritura de instrucciones, el uso de recursos digitales y la recreación de textos literarios.

Ante la complejidad de los hallazgos encontrados y los desafíos educativos en el contexto actual de Ecuador, es imperativo implementar medidas integrales y estratégicas que aborden la brecha digital, programas gubernamentales que garanticen un acceso equitativo a la conectividad y dispositivos, particularmente en comunidades vulnerables, y se forjen alianzas con organizaciones que aseguren la incorporación de recursos tecnológicos a comunidades necesitadas. La adaptación de los educadores a nuevas modalidades requiere un enfoque proactivo mediante programas de formación continua y apoyo técnico, así como la creación de prácticas que faciliten el intercambio de experiencias y estrategias exitosas. Fomentar habilidades clave en los estudiantes, como la resiliencia y la competencia digital, debe ser una prioridad, integrando estos aspectos en el currículo escolar y aplicando enfoques pedagógicos innovadores, como la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos. Para abordar las dificultades en lengua y literatura, se propone implementar programas intensivos de lectura y escritura, con un enfoque especial en la comprensión lectora y la redacción, así como proporcionar apoyo individualizado a estudiantes con dificultades. Impulsar la actualización tecnológica docente se logra a través de políticas que fomenten la formación continua en competencias digitales y el acceso a recursos avanzados. Además, es esencial promover estrategias didácticas coherentes con el currículo nacional, evaluando regularmente su alineación con las destrezas y criterios de desempeño. En la integración efectiva de las TIC, se sugiere diseñar planes de enseñanza que aprovechen plataformas y recursos digitales, evaluando periódicamente la eficacia de estas estrategias para realizar ajustes necesarios. En

resumen, superar los retos educativos en Ecuador demanda una colaboración activa entre el gobierno, las instituciones educativas y los docentes, adaptándose constantemente para mejorar la calidad educativa en el país.

De allí que, la investigación beneficia a la comunidad ya que ofrece una visión completa de las prácticas pedagógicas en Lengua y Literatura, destacando la necesidad de abordar la brecha entre enfoques tradicionales y el potencial de las TIC. Propone explorar estrategias innovadoras y brindar una capacitación más amplia, maximizando así el impacto positivo de la tecnología en la educación. La adaptación de educadores a nuevas modalidades, el fomento de habilidades clave en estudiantes y la implementación de programas específicos para superar dificultades en lengua y literatura son aspectos fundamentales para mejorar la calidad educativa en Ecuador.

La viabilidad y/o factibilidad de la investigación se respalda en hallazgos previos que demuestran el éxito de la implementación de la tecnología, como la GeoGebra, en la enseñanza de matemáticas. Además, la disposición positiva de más del 50% de los estudiantes hacia métodos diferentes y el reconocimiento de la importancia de la tecnología por parte de docentes refuerzan la factibilidad del proyecto. El impacto directo en la actualización tecnológica, la inclusión de estilos de aprendizaje y la mejora de la enseñanza hace que la investigación sea una propuesta viable y beneficiosa para la comunidad educativa.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Fase 3: Diseñar las estrategias de enseñanza, basadas con el uso de las TIC, para el desarrollo de las destrezas del área de Lengua y Literatura en Educación Básica.

5.1 Presentación

Para analizar las cuestiones de la didáctica y profundizar en la conceptualización de las teorías de aprendizaje, se recomienda plantearse un enfoque pedagógico que determine una propuesta específica a orientar. Por tanto, es necesario que desde el docente exista un análisis epistemológico de estos enfoques para una adecuada conducción del aprendizaje (Talero y Guarnizo, 2021). Dada la riqueza de las teorías del aprendizaje, se debe elegir una que, por su amplitud, pertinencia y relevancia, proporcione las bases necesarias para entender la instrucción como una actividad interactiva. Con base en esta visión, la enseñanza es un proceso de conexión mutua y de esclarecimiento constante entre el docente y el estudiante dentro del ambiente social creado en el contexto de la comunidad, en el cual se le presentan al estudiante una serie de problemas para que los analice y resuelva de forma dirigida y autónoma (Ortiz, 2019). La presente propuesta se centra en ofrecer orientaciones con bases teóricas y metodológicas para garantizar una formación humanística con sólidos valores humanos como la honestidad, la responsabilidad y la solidaridad una formación inclusiva para todos los ciudadanos y la aplicación de una pedagogía crítica donde los estudiantes sean los creadores de su propio conocimiento para pragmatizar estas concepciones es necesario integrar un sistema de fundamentos teóricos como los planteados en los modelos: conductual, de procesos e investigación.

5.2 Justificación

Realizada la consulta sobre las formas en como el docente aplica las TIC en el aula de clase, los estudiantes manifestaron que son las lecciones orales y pruebas escritas las que tienen mayor predominio de uso, de forma tradicional; además un nivel bajo de estudiantes manifiesta que existe uso de plataformas y herramientas virtuales, esto nos da la pauta para proponer una pedagogía innovadora.

La investigación realizada sobre las prácticas de aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el entorno educativo revela que, según la percepción de los estudiantes, las estrategias tradicionales, como lecciones orales y pruebas escritas, prevalecen en el aula de clase ante métodos más innovadores. El análisis detallado indica un bajo nivel de integración de plataformas y herramientas virtuales en el proceso de enseñanza. Esta discrepancia entre las prácticas actuales y el potencial de las TIC sugiere una brecha que puede ser abordada mediante la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras.

Esta situación motiva la propuesta de una pedagogía más orientada a la innovación, que aproveche de manera efectiva las posibilidades que ofrecen las TIC. Con base en la retroalimentación obtenida de los estudiantes, se evidencia la necesidad de diseñar estrategias que fomenten el uso más amplio y significativo de herramientas virtuales, contribuyendo así a un ambiente educativo más dinámico, participativo y alineado con las demandas contemporáneas de la sociedad digital. La implementación de prácticas pedagógicas innovadoras puede potenciar el aprendizaje, facilitando una experiencia educativa más enriquecedora y adaptada a las necesidades de los estudiantes en la era digital.

Para Benítez (2021), Considerando la importancia de las TIC en la transformación y desarrollo de la sociedad y los países, la educación debe responder con éxito a estos cambios creando propuestas educativas innovadoras que resuelvan los problemas relacionados con la integración de las TIC en el proceso educativo. La presente propuesta promueve el uso de una metodología activa como ABP, con la finalidad de permitir que los estudiantes sean los protagonistas del proceso aprendizaje y que encuentren significado e importancia sobre los conocimientos que van adquiriendo para dar solución a problemas cotidianos no solo de índole personal sino también grupal.

Considerando la relevancia de las TIC para entender el desarrollo y alcance de aprendizajes en el alumnado, se debe tomar en cuenta los aspectos pedagógicos tradicionales e innovadores empleados por los docentes en el aula de clase, haciendo hincapié en el nivel y modo de uso de plataformas digitales disponibles y al alcance de docentes y estudiantes.

5.3 Objetivo de la Propuesta

Diseñar una Guía de herramientas estratégicas de enseñanza basadas en las TIC para el desarrollo de las destrezas del área de Lengua y Literatura en Educación Básica.

Herramientas estratégicas de enseñanza basadas en las TIC para el desarrollo de las destrezas del área de Lengua y Literatura en Educación Básica.


Esta guía estratégica para el área de Lengua y Literatura no solo proporciona un marco sólido para la integración de herramientas basadas en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y la gamificación, sino que también destaca la versatilidad y el impacto positivo que puede tener en el proceso educativo. Al seguir esta guía, los educadores podrán transformar sus enfoques pedagógicos, haciendo que el aprendizaje de lengua y literatura sea más dinámico, interactivo y atractivo para los estudiantes. La gamificación, al incorporar elementos lúdicos, no solo aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también les proporciona un entorno donde pueden explorar y aplicar activamente los conceptos lingüísticos y literarios de manera práctica.

La guía también enfatiza estrategias didácticas innovadoras vinculadas a las TIC, brindando a los educadores herramientas para diseñar actividades interactivas que aprovechen recursos digitales. Se promueve la creación de entornos virtuales que faciliten la colaboración entre estudiantes, integrando herramientas tecnológicas para mejorar la comprensión lectora, la expresión escrita y el análisis crítico de textos literarios. Estas estrategias no solo enriquecen el proceso de aprendizaje, sino que también preparan a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo digital actual, promoviendo habilidades clave para su desarrollo integral.

5.4 Estrategias didácticas vinculadas a las TIC

Tabla 5.

Estrategia didáctica N°1

Nombre de la plataforma				
Descripción de la estrategia		Herramientas interactivas para trabajar con historias; los estudiantes podrán elegir entre diferentes escenarios, por ejemplo: inventar un final, ilustrar una historia, aprender a escribir una postal o aprender a describir, y en cada escenario podrán elegir el nivel de trabajo que quieran.		
Tema curricular 1		Las bases teóricas y prácticas de las TIC en el aula		
Objetivo de aprendizaje		Desarrollar la fase de diagnóstico sobre las TIC en relación al acceso en la EGB.		
Destrezas con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Estrategia metodológica de Gamificación para la enseñanza y aprendizaje	Actividades evaluativas	Comportamientos positivos en clase
OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y meta cognitivas de comprensión, según el	LL.4.3.1. Comparar, bajo criterios preestablecidos, la información explícita entre los contenidos de dos o más textos y	Mecánicas y componentes El docente en clase debe: 1. Presentar la plataforma Escrilandia 2. Detallar la normativa de acceso 3. Asesorar en el registro y codificación de la plataforma 4. Designar las actividades planificadas	Dinámicas y estética Inventa el final: con esta actividad el alumnado podrá escribir el final que más le guste para cada cuento; y cuando lo haya finalizado podrá ilustrarlo con sus propias imágenes. Ilustrar una historia: en este juego, lees una historia de tu elección y luego la decoras con las ilustraciones de los propios estudiantes.	1. Atención y retención de información 2. Trabajo en equipo 3. Es autocrítico 4. Es creativo

propósito de lectura.	contrastar sus fuentes.	5. Evaluar y retroalimentar posterior a la ejecución de la actividad	Los estudiantes deben leer la historia en su totalidad para completar las tareas. Una vez que las ilustraciones estén completas, los estudiantes podrán imprimir sus historias personales.	5. Realiza cuestionamientos fundamentados
	LL.4.3.2. Construir significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto.	<p>El estudiante en clase debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Observar detenidamente las imágenes que se presentan a continuación 2. Relacionarlas con sus conocimientos previos 3. Describir el escenario con sus ideas 4. Construir un nuevo escenario con la herramienta Escrilandia 5. Redactar a modo de historia en 3 párrafos: Presentación, nudo, desenlace 	<p>Aprende a escribir postales: este juego te anima a aprender a escribir postales. El niño elige un compañero al que enviar la postal y, cuando la termina, la puede imprimir y repartir.</p> <p>Aprende a describir: conjunto de cuatro juegos destinados al aprendizaje de las habilidades lingüísticas para describir correctamente tanto lugares como personas.</p>	

Tabla 6.

Beneficios de Escrilandia

Beneficio principal para el área de lengua y literatura	Escrilandia pretende llenar el vacío existente en el software educativo actual en el conjunto de aplicaciones que permitan al alumno desarrollar competencias en el aprendizaje de la lectoescritura, una vez adquiridas ya las habilidades iniciales en esta área.
Propósitos	<ul style="list-style-type: none">-Mejorar la pronunciación, entonación, velocidad y el ritmo en la lectura.-Mejorar la comprensión lectora y ampliar el vocabulario.-Reconocer la estructura de un determinado texto (presentación, nudo y desenlace) así como su idea principal.
Instrucciones	<p>Con este juego el alumno podrá escribir el final que más le guste para cada cuento. Cuando lo haya finalizado podrá ilustrarlo con sus propias imágenes.</p> <p>Esto permitirá, posteriormente en el aula, leer y compartir los distintos finales que cada alumno o grupo de alumnos hayan realizado, fomentando con ello la creatividad e imaginación.</p>
Edad a la que va dirigida	Esta actividad exige un nivel mínimo de competencia lectora y escritora, por ello parece más apropiada para su puesta en práctica con alumnos de 2º ciclo de primaria en adelante.
Gradación de la dificultad	<p>Nivel 1: El alumno realizará el final del cuento y la última ilustración, las 2 ilustraciones restantes estarán ya realizadas.</p> <p>Nivel 2: El alumno realizará el final del cuento y las dos últimas ilustraciones. La primera estará acabada.</p> <p>Nivel 3: El alumno deberá realizar tanto el final del cuento como las 3 ilustraciones.</p>

Accesibilidad	A cada elemento se le proporciona un nombre, una descripción, un método abreviado (cuando sea necesario) y un orden específico de tabulación.
Sistema de ayuda	En cada una de las actividades el programa ofrecerá un sistema de ayuda que se activará cuando el usuario lo ordene pinchando en “nuestro amigo el lapicero”.
Sistema de evaluación	<p>Escrilandia cuenta con un sistema de autoevaluación contextual a la actividad que el alumno esté realizando, haciendo hincapié en los errores más comunes: Ortografía: uso de las tildes, faltas ortográficas,</p> <p>Gramática: Errores de concordancia en el género y número, errores de concordancia entre sujeto y predicado.</p> <p>Otros aspectos relacionados con cada actividad como por ejemplo: el orden de los elementos dibujados, la introducción correcta de los datos personales en las postales, etc.</p>
Link de acceso:	http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2008/escrilandia/programa/index.html



Fuente: (Muñoz, 2014)

Tabla 7.

Instructivo de acceso

Dando clic en el enlace se direcciona a la página principal
Elegir la opción accesibilidad

Elige uno de los 4 juegos disponibles



Por ejemplo, en la opción 2 aprende a describir se visualiza dos opciones, elige la de tu preferencia.


En la opción describe el personaje realiza el ejercicio con la guía del docente

Finalmente, el docente evaluará la descripción realizada



Tabla 8.

Estrategia didáctica N°2

Nombre de la plataforma		 STORY DICE		
Descripción de la estrategia		La aplicación es un paquete completo de aprendizaje, creatividad y diversión que puede ser jugado por cualquier grupo de edad, ya sean niños, adolescentes o adultos. Ya no tienes que llevar un libro de cuentos todo el tiempo para contar las historias.		
Tema curricular 2		Reforzar los conocimientos previos y corregir errores comunes al momento de redactar un texto.		
Objetivo de aprendizaje		Identificar las habilidades y destrezas presentes en los estudiantes en base a la escritura.		
Destrezas con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Estrategia metodológica de gamificación para la enseñanza y aprendizaje	Actividades evaluativas	Comportamientos positivos en clase
OG.LL.6. Seleccionar textos, demostrando una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible en diversas fuentes para hacer uso selectivo y	LL.4.3.7. Recoger, comparar y organizar información consultada en esquemas de diverso tipo.	Mecánicas y componentes El docente en clase debe: <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentar la plataforma Story Dice 2. Detallar la normativa de acceso 3. Asesorar en el registro y codificación de la plataforma 4. Designar las actividades planificadas 5. Evaluar y retroalimentar posterior a la ejecución de la actividad <hr/> El estudiante en clase debe:	Dinámicas y estética Originalmente se cogen los nueve dados, se tiran sobre la mesa y se trata de contar una historia utilizando como referencia las imágenes que quedan en cada una de las caras superiores. No puedes utilizar dos veces el mismo dado y debes emplear todos para crear tu historia. La idea es que puedas ceñirte tanto a la imagen literal como a lo que ésta puede representar, por ejemplo, una bombilla puede ser un talento, innovación, idea, brillo, etc. De esa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atención y retención de información 2. Estudiante reflexivo 3. Demuestra iniciativa 4. Realiza cuestionamientos fundamentados

sistemático de la misma.

1. Observar detenidamente las imágenes que se presentan a continuación

2. Ordenarlas con sus conocimientos previos

3. Describir el escenario con sus ideas

4. Construir un nuevo escenario con la herramienta **Story Dice**

5. Redactar a modo de historia en 3 párrafos: Presentación, nudo, desenlace

forma, podrás ir configurando tu propia historia como mejor te convenga.

Tabla 9.

Beneficios de Story Dice

Beneficio principal para el área de lengua y literatura	La idea es que puedas ceñirte tanto a la imagen literal como a lo que ésta puede representar, por ejemplo, una bombilla puede ser una bombilla, pero también puede representar talento, innovación, idea, brillo, etc. De esa forma, podrás ir configurando tu propia historia como mejor te convenga.
Propósitos	Cuenta una historia lógica Usar y entender frases y palabras Aprender nuevas palabras y usarlas en el contexto adecuado Practicar las habilidades motoras finas
Instrucciones	Originalmente se cogen los nueve dados, se tiran sobre la mesa y se trata de contar una historia utilizando como referencia las imágenes que quedan en cada una de las caras superiores. No puedes utilizar dos veces el mismo dado y debes emplear todos para crear tu historia.
Edad a la que va dirigida	De 7 años en adelante
Gradación de la dificultad	Normal
Accesibilidad	En los dados aparecen personajes, ubicaciones, objetos, condiciones climáticas y medios de transporte.
Sistema de ayuda	- Jugar juntos. Tira un dado. Menciona la imagen. Crear juntos una frase bonita que explica el significado de la palabra.

-
- Jugar juntos. Tira el dado. Crear una historia corta con las imágenes de la parte superior. Tirar de nuevo para hacer la historia cada vez más larga.
 - Escribir o estampar la historia. Leerla en clase.
 - Tirar el dado con personajes. Crear un nombre. Crear una historia corta sobre este personaje.
-

Sistema de evaluación

Por logros de aprendizaje

Link de acceso:

<https://davebirss.com/storydice/>



Recuperado de: Educor,2017.

Tabla 10.

Instructivo de acceso

Dando clic en el enlace se direcciona a la página principal
Elegir la opción lanzar otra vez

Alterna las figuras las veces que sea necesario para crear tu historia




Cada vez que lances los dados las figuras cambiaran
Redacta una historia con la guía del docente

Finalmente, el docente evaluará la descripción realizada



Tabla 11.

Estrategia didáctica N°3

Nombre de la plataforma				
Descripción de la estrategia		Es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes. Los alumnos eligen su alias o nombre de usuario y contestan a una serie de preguntas por medio de un dispositivo móvil. Existen 2 modos de juego: en grupo o individual.		
Tema curricular 3		Entender el desarrollo de actividades en el entorno.		
Objetivo de aprendizaje		Identificar y valorar las relaciones sociales en el hogar y la escuela.		
Destrezas con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Estrategia metodológica de Gamificación para la enseñanza y aprendizaje	Actividades evaluativas	Comportamientos positivos en clase
OG.LL.7. Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para	LL.4.4. (6, 8) Mejorar la claridad y precisión en el proceso de escritura de diferentes tipos de textos y académicos mediante la producción de oraciones compuestas y	Mecánicas y componentes El docente en clase debe: 1. Presentar la plataforma Kahoot 2. Detallar la normativa de acceso 3. Asesorar en el registro y codificación de la plataforma 4. Designar las actividades planificadas 5. Evaluar y retroalimentar posterior a la ejecución de la actividad	Dinámicas y estética Las partidas de preguntas, una vez creadas, son accesibles por todos los usuarios de manera que pueden ser reutilizadas e incluso modificadas para garantizar el aprendizaje. Se puede modificar el tiempo de cuenta atrás, las posibles respuestas y se pueden añadir fotos o vídeos. Finalmente gana quien obtiene más puntuación. Pero a pesar de que es una aplicación (app) destinada al aprendizaje con su	1. Atención y retención de información 2. Estudiante reflexivo 3. Demuestra iniciativa 4. Realiza cuestionamientos fundamentados

comunicarse,
aprender y
construir
conocimientos.

la utilización de
nexos,
modificadores,
objetos,
complementos
y signos de
puntuación, en
función de
comunicar
ideas con
eficiencia
aplicando, de
manera
autónoma, las
reglas de uso
de las letras, de
la puntuación y
de la tilde.

El estudiante en clase debe:

1. Imagina un personaje
2. Introduce sus características principales
3. Vincula a tu personaje con un entorno
4. Construir el personaje con la herramienta

Kahoot

5. Redactar a modo de historia en 3 párrafos:

Presentación, nudo, desenlace

método personal para ello, hay usuarios que la usan como método de entretenimiento, creando test sobre temas relacionados con cultura general, videojuegos, logos de empresas famosas, entre muchos otros temas, por lo que se ha convertido en algo multifunción, cumpliendo las funciones educativa y lúdica.

Tabla 12.

Beneficios de Kahoot

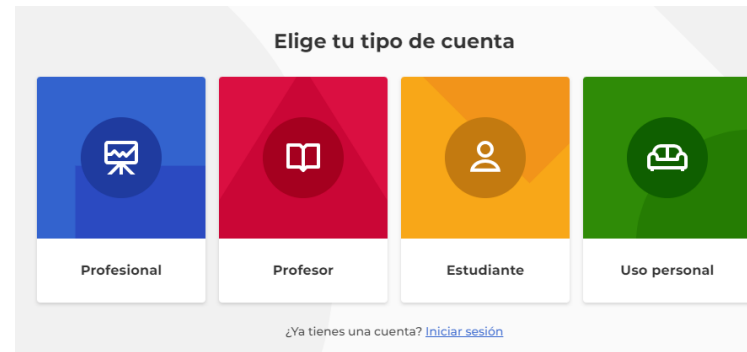
Beneficio principal para el área de lengua y literatura	Kahoot es una herramienta online, que permite fomentar la participación de los alumnos durante su sesión virtual mediante evaluaciones interactivas.
Propósitos	La interacción con la herramienta es en tiempo real y permite la creación de evaluaciones interactivas (entre las opciones gratuitas están las de tipo cuestionario y las de verdadero/falso).
Instrucciones	Para poder hacer uso de Kahoot es necesario crearnos una cuenta a través de su página web.
Edad a la que va dirigida	Mayores de 6 años
Gradación de la dificultad	Media
Accesibilidad	Para realizar evaluaciones interactivas, Kahoot se apoya de la técnica de Gamificación, la cual consiste en ir mostrando preguntas las cuales van siendo contestadas por los alumnos.
Sistema de ayuda	Creación de cuestionarios, encuestas y discusiones interactivas, rápidas y de fácil acceso. <ul style="list-style-type: none">• Se puede insertar video o imágenes en las preguntas.• Las encuestas se pueden editar una vez creadas.• Los alumnos no necesitan abrir una cuenta, solo requiere el pin de accesos para ser parte del juego.• Los resultados obtenidos se pueden descargar en formato *.xls.

Sistema de evaluación

Por aciertos

Link de acceso:

<https://create.kahoot.it/auth/register>



Fuente: *guia_kahoot*. (n.d.).

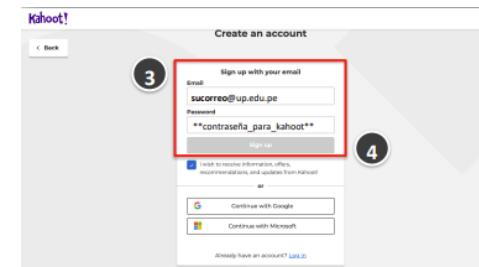
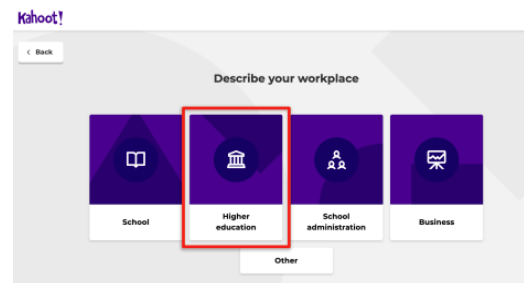
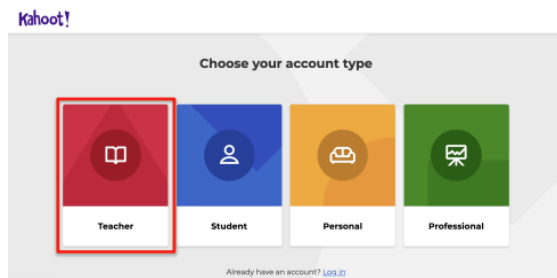
Tabla 13.

Instructivo de acceso

Ingresa a <https://create.kahoot.it/register> y selecciona el perfil docentes haciendo clic en “Teacher”.

Selecciona el espacio de trabajo en el que nos desarrollamos, haremos clic en “Higher education”.

Para registrarte, escribe tu cuenta de correo UP y crea una nueva contraseña para acceder a Kahoot. Luego, haz clic en “Sign up”.



En esta ventana, llena los datos solicitados por la herramienta. Haz clic en “Save and continue”.

¡Listo! Ya estamos registrados para hacer uso de Kahoot.

Crea tu propio Kahoot <https://create.kahoot.it/details/cec30196-5b62-461b-a7a1-e886ecd663d2>

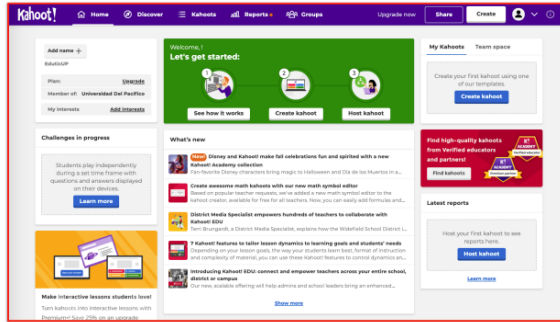
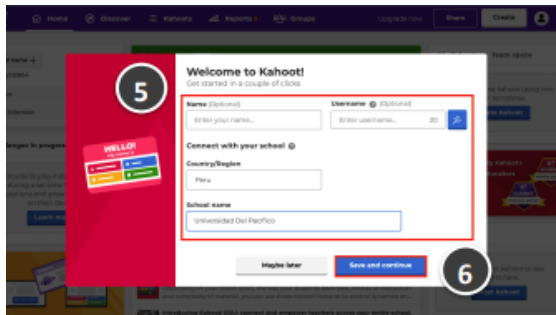


Tabla 14.

Estrategia didáctica N°4

Nombre de la plataforma		El caldero mágico		
Descripción de la estrategia		Se trata de un sistema que se utiliza para que los niños aprendan a escribir historias mediante el uso de arquetipos milenarios y cuya efectividad está probada más que de sobras. Si analizáis cómo funciona y qué historias permite inventar, os daréis cuenta de que hay docenas de leyendas e incluso grandes sagas escritas siguiendo este modelo.		
Tema curricular 4		Socializar y exponer contenidos al público		
Objetivo de aprendizaje		Dotar de herramientas para la discusión y análisis de información		
Destrezas con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Estrategia metodológica de Gamificación para la enseñanza y aprendizaje	Actividades evaluativas	Comportamientos positivos en clase
OG.LL.8. Aplicar los conocimientos sobre los elementos estructurales y funcionales de la lengua castellana en los procesos de composición y revisión de textos escritos	LL.4.4.11. Usar recursos de las TIC para apoyar el proceso de escritura colaborativa e individual.	Mecánicas y componentes El docente en clase debe: 1. Presentar la plataforma Caldero Mágico 2. Detallar la normativa de acceso 3. Asesorar en el registro y codificación de la plataforma 4. Designar las actividades planificadas	Dinámicas y estética Hay que echar los ingredientes al caldero, teniendo en cuenta que cada uno admite múltiples significados. Por ejemplo, el héroe podía ser un animal marino, un extraterrestre, la heroína de cualquier cuento o una niña morena. Este procedimiento continuará del mismo modo con cada una de las partes del caldero.	1. Atención y retención de información 2. Trabajo en equipo 3. Es autocrítico 4. Es creativo 5. Realiza cuestionamientos fundamentados

para comunicarse de manera eficiente.

5. Evaluar y retroalimentar posterior a la ejecución de la actividad

El estudiante en clase debe:

1. Identificar contenidos de interés
2. considera la relación con las actividades cotidianas
3. Exponer los resultados
4. Construir un nuevo contenido con la herramienta

El caldero mágico

5. Redactar a modo de historia en 3 párrafos:

Presentación, nudo, desenlace

alcanzar esta fase, ya tiene que haber una relación ordenada de los componentes de la historia. Se iniciará entonces la elaboración del relato.

Pueden ser relatos individuales o cooperativos, pero estimulando en todo momento el intercambio constante de ideas entre los niños y niñas.

Tabla 15.

Beneficios del caldero mágico

Beneficio principal para el área de lengua y literatura	El caldero mágico se formuló como una estrategia para inventar y escribir cuentos de una manera totalmente libre, con escasas restricciones.
Propósitos	Sus distintos componentes son de elección voluntaria; excepto la existencia obligada de un protagonista (el héroe o la heroína), todo lo demás depende de la opinión de los niños. Pero, en realidad, ¿cómo hacen?, ¿cómo pueden inventar historias semejantes a las de los antiguos cuentos?
Instrucciones	A partir de una consigna de trabajo concreta, revisan con atención todos los componentes o ingredientes del caldero, y también su ordenamiento prefijado. Después, los seleccionan, y caracterizan cada componente elegido, teniendo en cuenta que cada uno admite múltiples significados. Por ejemplo, el héroe podía ser un animal marino, un extraterrestre, la heroína de cualquier cuento o una niña morena. Este procedimiento continuará del mismo modo con cada una de las partes del caldero. Pero hay que intentar que esa caracterización sea clarificadora y básica al mismo tiempo. Las actividades que se originan serán muy diversas: lecturas, utilización de ideas colectivas, búsqueda de vocabulario, empleo de mapas conceptuales, etc. Y, sobre todo, debe hacerse uso de un ingrediente extra, que se recomienda con mucha insistencia: imaginación a granel.
Edad a la que va dirigida	Mayores de 8 años
Gradación de la dificultad	Media

Accesibilidad A pesar de que las funciones estructurales del cuento popular son el principal componente de este caldero mágico, acepta otros muchos materiales. Todo dependerá de nuestra propia capacidad. Los niños, con el conjunto de palabras que ya conocen, y con las que aprenden en la escuela y con los amigos, pueden inventar infinidad de narraciones.

Sistema de ayuda Al alcanzar esta fase, ya tiene que haber una relación ordenada de los componentes de la historia. Se iniciará entonces la elaboración del relato. El empleo de guiones o borradores de escritura es un elemento indispensable para esta fase de producción textual. Pueden ser relatos individuales o cooperativos, pero estimulando en todo momento el intercambio constante de ideas entre los niños y niñas: hablar, dialogar, discutir, descubrir soluciones y escribir. Como la escritura juega con el azar, en esta fase también podían nacer nuevas contribuciones para el cuento. En ese caso, simplemente se aceptan. Además, cobran gran importancia otros dos ingredientes extras: imaginación y fantasía.

Sistema de evaluación Finalmente, la historia inventada entrará en el momento de la edición, para su posterior lectura en el aula. Por esa razón, el texto escrito, después de su corrección, se pasa a limpio empleando diversas técnicas y materiales, y recordando aspectos concretos de la composición escrita: ortografía, claridad, sentido textual, etc. El ingrediente extra más solicitado en esta fase es, sin ninguna duda, la creatividad.

Link de acceso: <https://www.connumerosyletras.com/2021/03/el-caldero-magico.html>



Fuente: *el-caldero-magico*[1]. (n.d.).

Tabla 16.

Instructivo de acceso

Ingresa en el link

<https://www.connumerosyletras.com/2021/03/el-caldero-magico.html>

Visualiza los conceptos expuestos en la matriz principal

Puedes elegir cualquiera de las expresiones para iniciar tu composición por ejemplo



FORMAS DE EMPEZAR UN CUENTO	EXPRESIONES PARA INDICAR ORDEN EN LAS ACCIONES	FORMAS DE TERMINAR UN CUENTO
. Erase una vez...		... y colorin colorado este cuento se ha acabado.
Había una vez...	. Primero...	... y vivieron felices y comieron perdices y a mi no me dieron porque no quisieron.
. Hace mucho tiempo...	. Un día...	... zapatito roto, cuéntame otro.
. Esto era una vez...	. Luego...	
. Érase que se era...	. Al día siguiente...	
. Cuentan que en un país lejano...	. A continuación...	
	. Al poco tiempo...	

FORMAS DE EMPEZAR UN CUENTO	EXPRESIONES PARA INDICAR ORDEN EN LAS ACCIONES	FORMAS DE TERMINAR UN CUENTO
. Erase una vez...		... y colorin colorado este cuento se ha acabado.
Había una vez...	. Primero...	

En un borrador externo traslada la información que escogiste

Realiza la composición de tu cuento con el apoyo del docente

Adiciona elementos como figuras para que la historia sea más llamativa

ELEMENTOS del cuento

1 PERSONAJES

Protagonistas Antagonistas Secundarios

REALES

Humanos
Animales
Plantas
Objetos

IMAGINARIOS

MONSTRUOS
SERES MITOLÓGICOS
ALIENÍGENAS
...

2 MARCO

Tiempo Es pacio

3 CONFLICTO

Interno Externo
Protagonista debe superarse a sí mismo. Protagonista debe superar al antagonista.

4 ESTRUCTURA

Planteamiento
Nudo
Desenlace

5 TEMA = VALORES

• Los cuentos suelen tener un tema que ofrece valores positivos.

ELEMENTOS del cuento

1 PERSONAJES

Protagonistas Antagonistas Secundarios

REALES

Humanos
Animales
Plantas
Objetos

IMAGINARIOS

MONSTRUOS
SERES MITOLÓGICOS
ALIENÍGENAS
...

2 MARCO

Tiempo Es pacio

3 CONFLICTO

Interno Externo
Protagonista debe superarse a sí mismo. Protagonista debe superar al antagonista.

4 ESTRUCTURA


Planteamiento
Nudo
Desenlace

5 TEMA = VALORES

• Los cuentos suelen tener un tema que ofrece valores positivos.

Tabla 17.

Estrategia didáctica N°5

Nombre de la plataforma				
Descripción de la estrategia		Es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales. Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose.		
Tema curricular 5		La lectura y escritura como herramienta del conocimiento		
Objetivo de aprendizaje		Acceso a actividades de diseño y experimentación de escritos		
Destrezas con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Estrategia metodológica de gamificación para la enseñanza y aprendizaje	Actividades evaluativas	Comportamientos positivos en clase
OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y meta cognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.	LL.4.3.1. Comparar, bajo criterios preestablecidos, la información explícita entre los contenidos de dos o más textos y contrastar sus fuentes. LL.4.3.2. Construir	Mecánicas y componentes El docente en clase debe: <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentar la plataforma Educaplay 2. Detallar la normativa de acceso 3. Asesorar en el registro y codificación de la plataforma 4. Designar las actividades planificadas 5. Evaluar y retroalimentar posterior a la ejecución de la actividad 	Dinámicas y estética Educaplay, es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras. El uso de Educaplay, es sencillo e intuitivo y contiene tutoriales multimedia que ayudan a quien encuentre alguna dificultad en su uso la primera vez. Se trabaja en línea.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atención y retención de información 2. Trabajo en equipo 3. Es autocritico 4. Es creativo 5. Realiza cuestionamientos fundamentados

significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto.

El estudiante en clase debe:

1. Observar detenidamente las imágenes que se presentan a continuación
2. Relacionarlas con sus conocimientos previos
3. Describir el escenario con sus ideas
4. Construir un nuevo escenario con la herramienta **Educaplay**
5. Redactar a modo de historia en 3 párrafos:
Presentación, nudo, desenlace

Requerimientos mínimos:

- Plugin de Flash (gratuito para descargar)
- Navegador de internet (Explorer, Firefox, Opera, Chrome, etcétera).

Tabla 18.

Beneficios de Educaplay

Beneficio principal para el área de lengua y literatura	Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose, con posibilidades variadas para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases.
Propósitos	<p>Es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales.</p> <p>Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose.</p> <p>Brinda diversas posibilidades para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases.</p>
Instrucciones	<ul style="list-style-type: none"> ● Para la actividad del dictado es necesario tener micrófono y parlantes. ● Al ser un programa estándar, al momento del uso cualquier pequeño error del teclado le baja puntos en el resultado final. ● Una vez que se descarga el recurso ya no se pueden modificar. ● Algunas actividades son limitadas en su uso.
Edad a la que va dirigida	De 6 años en adelante
Gradación de la dificultad	Medio

Accesibilidad	<p>Actividad atractiva y fácil de manejar.</p> <p>Se puede insertar imágenes y archivo de audio (para niños no lectores y personas con discapacidad).</p> <p>No se necesita instalar ningún programa en el ordenador basta con el pluguín de Flash.</p> <p>Ofrece su contenido en tres idiomas: español, francés e inglés.</p>
Sistema de ayuda	<p>Esta aplicación permite crear distintos tipos de actividades interactivas con orientación educativa, según las necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none">• Adivinanzas.• Completar.• Crucigrama.• Diálogo.• Dictado.• Ordenar letras.• Ordenar palabras.• Ordenar letras.• Test.
Sistema de evaluación	Por puntuación referencial

Link de acceso:

<https://es.educaplay.com/>



Fuente: *Guía básica de Educaplay*. (n.d.).

Tabla 19.

Instructivo de acceso

Abra el explorador de su preferencia. Digite en el buscador la dirección <http://www.educaplay.com/> y de Enter.

El buscador realizará una exploración y mostrará los resultados de esa palabra; seguidamente, presione la tecla Enter para ingresar en la página oficial de la herramienta. Registrar o crear una cuenta para poder utilizar la plataforma EDUCAPLAY.

Se puede registrar con su red social favorita o bien con un correo electrónico.



Se puede tener una versión Premium para obtener otras funcionalidades, sino le dices No gracias y tienes tu versión gratuita.

Seleccionamos el tipo de actividad que queremos realizar. En este caso en la actividad llamada sopa de letras


Para eso se debe bajar la página y encontraremos una sección que se llama Sopa de letras <https://es.educaplay.com/recursos-> ←

[educativos/18183178-
conceptos_utilizados_en_lengua_y_literatura.html](https://educativos/18183178-conceptos_utilizados_en_lengua_y_literatura.html)



Tabla 20.

Estrategia didáctica N°6

Nombre de la plataforma				
Descripción de la estrategia		A través de su enfoque innovador de sumergir a los espectadores en un lugar rico en palabras donde las cosas explican los objetos que representan, WordWorld pretende fascinar a los niños con las palabras e inspirar el amor por las palabras y la lectura.		
Tema curricular 6		Reconocimiento y descripción de escenarios		
Objetivo de aprendizaje		Potenciar el nivel de creatividad y relación del estudiante con el entorno		
Destrezas con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Estrategia metodológica de gamificación para la enseñanza y aprendizaje	Actividades evaluativas	Comportamientos positivos en clase
OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y meta cognitivas de comprensión, según el	LL.4.3.1. Comparar, bajo criterios preestablecidos, la información explícita entre los contenidos de dos o más textos y	Mecánicas y componentes El docente en clase debe: 1. Presentar la plataforma WordWorld 2. Detallar la normativa de acceso 3. Asesorar en el registro y codificación de la plataforma 4. Designar las actividades planificadas	Dinámicas y estética Con personajes adorables y tontos llamados Word Friends que se embarcan en aventuras en un mundo de palabras, WordWorld anima a los niños en edad preescolar a ver las palabras como sus amigas también. Al brindar oportunidades constantes para juegos de palabras, WordWorld capacita a los niños como lectores tempranos al	1. Atención y retención de información 2. Trabajo en equipo 3. Es autocrítico 4. Es creativo

propósito de lectura.	contrastar sus fuentes.	5. Evaluar y retroalimentar posterior a la ejecución de la actividad	establecer conexiones importantes entre letras, sonidos, palabras y significados que son necesarios para la lectura.	5. Realiza cuestionamientos fundamentados
	LL.4.3.2. Construir significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto.	<p>El estudiante en clase debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Observar detenidamente las imágenes que se presentan a continuación 2. Relacionarlas con sus conocimientos previos 3. Describir el escenario con sus ideas 4. Construir un nuevo escenario con la herramienta WordWorld 5. Redactar a modo de historia en 3 párrafos: Presentación, nudo, desenlace 		

Tabla 21.

Beneficios de WordWorld

Beneficio principal para el área de lengua y literatura	WordWorld se basa en investigaciones sobre lectura con base científica e incorpora las recomendaciones del informe histórico Enseñar a los niños a leer del Panel Nacional de Lectura (2000). Además, según lo recomendado por los investigadores, WordWorld sumerge a los niños en un entorno rico en lenguaje.
Propósitos	El plan de estudios de WordWorld está diseñado para presentar, apoyar y fomentar habilidades de alfabetización emergentes en niños de tres a cinco años.
Instrucciones	Verse a sí mismos como lectores. Experimentar el éxito en el reconocimiento de palabras. Considerar la lectura como una actividad placentera, placentera y alcanzable. Reconocer palabras que pueden leer.
Edad a la que va dirigida	De 6 años en adelante
Gradación de la dificultad	Medio
Accesibilidad	A través de la exposición regular a WordWorld, los niños desarrollarán una sensibilidad emergente y un reconocimiento de lo siguiente: Las palabras, tanto habladas como escritas, transmiten mensajes significativos.

La impresión se mueve de izquierda a derecha.

El habla y la letra impresa se caracterizan por palabras individuales.

Existe una relación entre el habla y la letra impresa.

Sistema de ayuda

El plan de estudios se basa en cuatro conjuntos de habilidades fundamentales para la alfabetización emergente de los niños pequeños: conciencia de lo impreso, sensibilidad fonológica y conocimiento de las letras, comprensión (incluido el desarrollo del vocabulario) y habilidades socioemocionales.

Sistema de evaluación

Por puntuación referencial

Link de acceso:

<https://www.wordworld.com/about/word-world>



Fuente: *SXZTDRCP*. (n.d.).

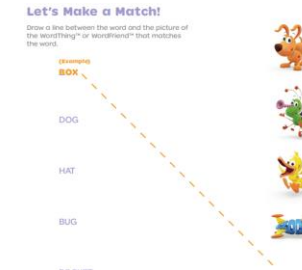
Tabla 22.

Instructivo de acceso

Ingresa al link <https://www.wordworld.com/>

Identifica las diversas actividades de la plataforma

Elige la que desees por ejemplo unir con una línea



Con el apoyo de tu profesor desarrolla actividad, esta puede ser impresa

Una vez concluida la actividad organiza bien las ideas

Facilita tu trabajo al docente para la evaluación

MONKEY's Driving Mania

As MONKEY travels in his VAN, he likes to search for WordThings. Can you mimic MONKEY? Next time you are in a car, try to find the WordThings below. Circle what you see!



BIKE

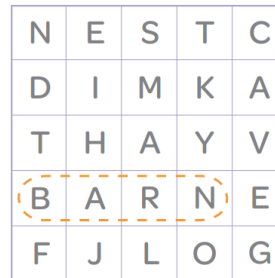


CAR



FLOWER

Can you find your WordFriends™ homes?



Example: **BARN**

HELP BOX: **T, N, R, L, H**

(Example)

PIG wears a Chef's **HAT** when he bakes.




SHEEP's house is made of **__AY**.



Tabla 23.

Estrategia didáctica N°7

Nombre de la plataforma				
Descripción de la estrategia		Es una web/app gratuita y puedes registrarte con tu usuario de Google, con lo que no tendrías que hacerte una cuenta más. Como en Kahoot, para que los alumnos “jueguen” un Quizizz no tienen que registrarse, solo es necesario que introduzcan el pin del juego que les da el profesor.		
Tema curricular 7		Desarrollo de destrezas y habilidades		
Objetivo de aprendizaje		Incrementar la iniciativa y el interés del estudiante en la cátedra de lengua y literatura		
Destrezas con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Estrategia metodológica de gamificación para la enseñanza y aprendizaje	Actividades evaluativas	Comportamientos positivos en clase
OG.LL.6. Seleccionar textos, demostrando una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible en diversas	LL.4.3.7. Recoger, comparar y organizar información consultada en esquemas de diverso tipo.	Mecánicas y componentes El docente en clase debe: <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentar la plataforma Quizizz 2. Detallar la normativa de acceso 3. Asesorar en el registro y codificación de la plataforma 4. Designar las actividades planificadas 5. Evaluar y retroalimentar posterior a la ejecución de la actividad 	Dinámicas y estética Se puede crear un conjunto de “memes” o dibujitos personalizados que aparezcan después de cada respuesta correcta (o incorrecta) de los participantes. Puedes incluir imágenes, no solo en la pregunta, sino también en las posibles respuestas, lo que permite adaptarse un poco mejor a la diversidad de la clase. También en las opciones de configuración de la prueba, el creador del juego puede elegir si	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atención y retención de información 2. Estudiante reflexivo 3. Demuestra iniciativa 4. Realiza cuestionamientos fundamentados

fuentes para hacer uso selectivo y sistemático de la misma.

El estudiante en clase debe:

1. Observar detenidamente las imágenes que se presentan a continuación
2. Ordenarlas con sus conocimientos previos
3. Describir el escenario con sus ideas
4. Construir un nuevo escenario con la herramienta **Quizizz**
5. Redactar a modo de historia en 3 párrafos: Presentación, nudo, desenlace

se muestran las respuestas correctas después del fallo o no. Y también existe la opción de que los alumnos revisen sus fallos (y las respuestas que eran correctas) tras acabar el test.

Tabla 24.

Beneficios de Quizizz

Beneficio principal para el área de lengua y literatura	Permite seleccionar que el tiempo de respuesta no valga puntos. Esta función es muy importante para mí pues hay muchos alumnos que se ponen nerviosos cuando tienen que contestar rápido y fallan mucho más de lo normal.
Propósitos	<p>Es posible seleccionar si los alumnos ven en qué posición van a lo largo de la prueba en relación con los demás o no.</p> <p>Dependiendo lo que te interese es posible decidir qué hacer con esta opción.</p> <p>Puedes organizar los cuestionarios en colecciones para encontrarlos más fácilmente.</p>
Instrucciones	En primer lugar, registrarse en la herramienta es muy sencillo. Lo más rápido es a través de una cuenta de Google. Por su parte, los estudiantes no necesitan registrarse ya que será el profesor el que les facilitará el acceso a los cuestionarios a través de un 'pin de juego'.
Edad a la que va dirigida	Mayores de 7 años
Gradación de la dificultad	Medio
Accesibilidad	<p>Tampoco necesitan instalar ninguna app en su dispositivo (móvil, ordenador, tableta...) desde cualquier navegador pueden jugar. Existe una app, que facilita las cosas bastante, pero como digo no es necesario tenerla instalada.</p> <p>A diferencia de Kahoot (aunque esto ha cambiado algo últimamente), cuando contestas a un Quizizz no necesitas estar mirando a la pizarra o proyector de la clase, sino que la pregunta aparece en cada uno de los dispositivos junto a las posibles respuestas.</p>

Sistema de ayuda

Respuesta múltiple: una única respuesta es la correcta.

Casilla de verificación: el estudiante tiene que marcar varias opciones que se consideran correctas.

Completar el espacio 'en blanco': el alumnado tiene que escribir la respuesta en el espacio habilitado para ello. Permite un máximo de 160 caracteres.

Respuesta 'abierta': habilitada para un máximo de 1.000 caracteres, estas respuestas no se califican y resultan útiles para responder a una pregunta en la que se necesita que el estudiante desarrolle y argumente la respuesta.

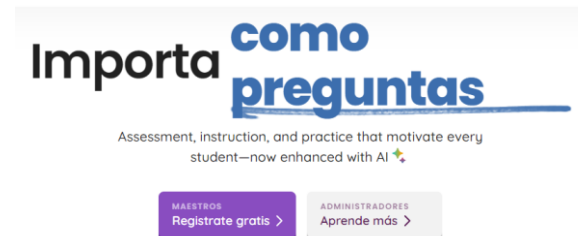
Encuesta: se puede configurar para que el estudiante solo marque una opción o varias. Con ellas se pueden conocer los gustos del alumnado sobre un tema determinado (literatura, cine...)

Sistema de evaluación

Los informes de resultados son completísimos, siendo posible enviar al alumno (o a su familia) un pdf con todos los detalles de su prueba.

Link de acceso:

<https://quizizz.com/?lng=es-ES>



Fuente: *quizizz-herramienta-gamificacion[1]*. (n.d.).

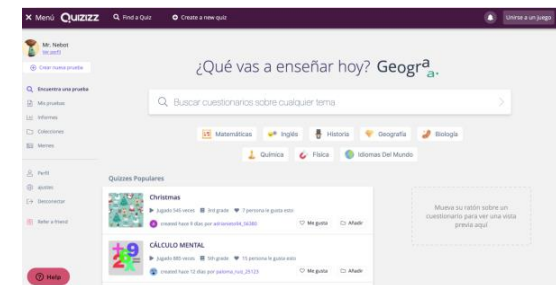
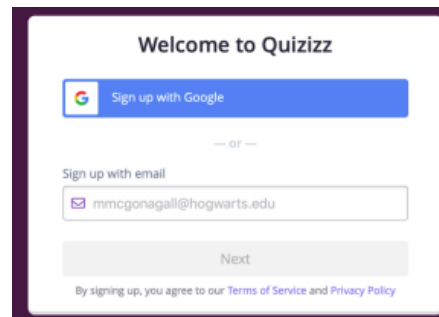
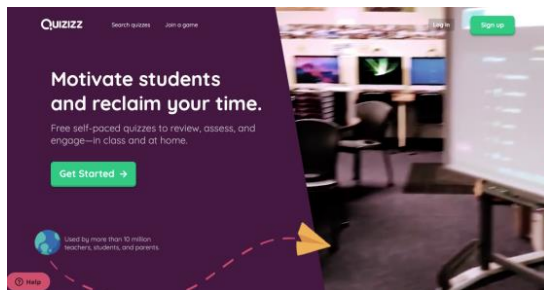
Tabla 25.

Instructivo de acceso

Para registrarnos accedemos a la página web quizizz.com y pulsamos sobre “Sign up”, el botón verde que aparece en la parte superior de la pantalla:

Nos solicitará la forma de registro: mediante una cuenta de Gmail o con una cuenta de correo y una contraseña:

Al registrarnos o identificarnos accedemos a una pantalla como la siguiente:



Si nos fijamos en el menú lateral de la izquierda, nos ha situado sobre la opción “Encuentra una prueba”, de forma que en el buscador central podemos indicar sobre qué tema queremos buscar algún cuestionario.

Podemos afinar esa búsqueda filtrando (esquina superior derecha) por nivel y asignatura.

Y en el botón central, le damos a “Crear”. Nos pedirá el nombre del cuestionario y el idioma (esto será interesante a la hora de buscar cuestionarios, porque podemos filtrarlos por el idioma).

Mr. Nebot **QUIZZZ** Trigonometría 77 results for "Trigonometría" Ordenar por: Lo más relevante Filtros por: todos los grados All Subjects

Encuentra una prueba

Trigonometría

Trigonometría-2

Trigonometría-1

11 Preguntas

Q1. Si se dan la hipotenusa y el cateto adyacente, ¿qué función trigonométrica deberías usar?

Q2. ¿Cuántos ángulos obtusos tiene un triángulo?

Q3. ¿Cuál es el seno de 45°?

Mr. Nebot **QUIZZZ** Search my quizzes Create a new quiz

Todos mis pruebas (0) Ordenar: Más reciente

Encuentra una prueba

Mis pruebas

Informes

Colecciones

Mis temas

Perfil

Ayuda

Desconectar

Reflexión

Póngase su gorra de pensamiento

¡Crea tus propias preguntas, añade imágenes y GIFs a las preguntas! "¡Buenos días!" preguntas de nuestro banco de preguntas! ¡¡¡¡¡¡¡

CREAR

Colecciones

- Todos mis pruebas
- Creado por mí
- Libres quizzes
- Crear una colección

¡Todavía no tienes colecciones!

Crear colección

¡Crea un cuestionario!

Cree su cuestionario en unos sencillos pasos, comencemos por darle un nombre a este bebé. ¿Quieres jugar un juego?

Añadir imagen

Ingrese el nombre del cuestionario *

Idioma: Spanish; Castilian

Align quiz to state standards

Cancelar Salvar

No se preocupe, puede editar toda la información más tarde.

Tabla 26.

Estrategia didáctica N°8

Nombre de la plataforma				
Descripción de la estrategia		Genially es una herramienta que permite utilizar plantillas para realizar presentaciones, informes, imágenes interactivas, guías, videos, infografías y otros recursos. La cuenta gratuita permite editar, pero no descargar; se puede compartir en la red e incluso incrustar el trabajo logrado en una plataforma como Google Classroom o Microsoft Team.		
Tema curricular 8		Desarrollo de informes de avance en el proceso de enseñanza		
Objetivo de aprendizaje		Facilitar la síntesis de información e informes de trabajo		
Destrezas con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Estrategia metodológica de gamificación para la enseñanza y aprendizaje	Actividades evaluativas	Comportamientos positivos en clase
OG.LL.7. Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes	LL.4.4. (6, 8) Mejorar la claridad y precisión en el proceso de escritura de diferentes tipos de textos y académicos mediante la producción de	Mecánicas y componentes El docente en clase debe: 1. Presentar la plataforma Genially 2. Detallar la normativa de acceso 3. Asesorar en el registro y codificación de la plataforma 4. Designar las actividades planificadas	Dinámicas y estética Aprender cómo usar Genially y sus plantillas es sumamente sencillo. Una vez que estás en la página para crear el nuevo Genially, aparecen las distintas opciones disponibles, divididas en varias categorías:	1. Atención y retención de información 2. Estudiante reflexivo 3. Demuestra iniciativa 4. Realiza cuestionamientos fundamentados

disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos.	oraciones compuestas y la utilización de nexos, modificadores, objetos, complementos y signos de puntuación, en función de comunicar ideas con eficiencia aplicando, de manera autónoma, las reglas de uso de las letras, de la puntuación y de la tilde.	<p>5. Evaluar y retroalimentar posterior a la ejecución de la actividad</p> <hr/> <p>El estudiante en clase debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Imagina un personaje 2. Introduce sus características principales 3. Vincula a tu personaje con un entorno 4. Construir el personaje con la herramienta Genially 5. Redactar a modo de historia en 3 párrafos: <p>Presentación, nudo, desenlace</p>	<p>Presentaciones: te permite crear presentaciones, informes y propuestas interactivas.</p> <p>Infografías: para crear infografías interactivas y diagramas.</p> <p>Gamificación: sección para crear juegos interactivos ideales para un entorno educativo.</p> <p>Imagen interactiva: te permite transformar imágenes en contenido interactivo, en las que se pueden incluir videos, audios, enlaces, etc.</p>
---	---	--	---

Tabla 27.

Beneficios de Genially

Beneficio principal para el área de lengua y literatura	Genial.ly es una herramienta para crear imágenes con interactividad y animación de forma muy sencilla. Se consiguen resultados impactantes con poco esfuerzo.
Propósitos	En Genially encontrarás muchísimos recursos para crear contenidos educativos, para Social Media o presentaciones de empresa: ya seas blogger, docente, Community Manager, ponente o estés emprendiendo, en Genially encontrarás plantillas, recursos e inspiración para dar vida a tu contenido.
Instrucciones	Puedes configurar tu diseño para que las personas naveguen a través de él de diferentes formas. Puedes hacer un microsite, configurar tu presentación para que se reproduzca como un vídeo o estructurar los enlaces para que las imágenes se vean en el orden que tú quieras. Esto te permitirá aplicar fácilmente técnicas de gamificación.
Edad a la que va dirigida	Mayores de 8 años
Gradación de la dificultad	Medio
Accesibilidad	Permite incrustar en la presentación todo tipo de contenido multimedia: vídeo, audio, GIFs... ¡Un sinfín de posibilidades para enriquecer tu contenido! Por ejemplo, si preparas tu currículum online con Genial.ly puedes insertar tu vídeo de presentación. O hacer tus presentaciones mucho más divertidas incluyendo algún GIF.
Sistema de ayuda	La herramienta está optimizada para que crear contenidos sea muy fácil. Puedes añadir páginas de otro Genial.ly, copiar elementos de unas páginas a otras, modificar tamaño y transparencia de los fondos y de los elementos... Según vas aprendiendo a utilizarla y conociéndola mejor, vas descubriendo su tremendo potencial.

Sistema de evaluación

Por calidad y diseño de la presentación

Link de acceso:

<https://genial.ly/es/primeros-pasos/>



Empieza a usar Genially ✨

Fácil. Muy fácil

¿Acabas de aterrizar y quieres saber cómo usar Genially? Te dejamos por aquí unos consejos la herramienta. A partir de ahora, tus creaciones serán como un imán.

Fuente: *¿Qué es Genially?* (n.d.). <https://www.genial.ly/es>

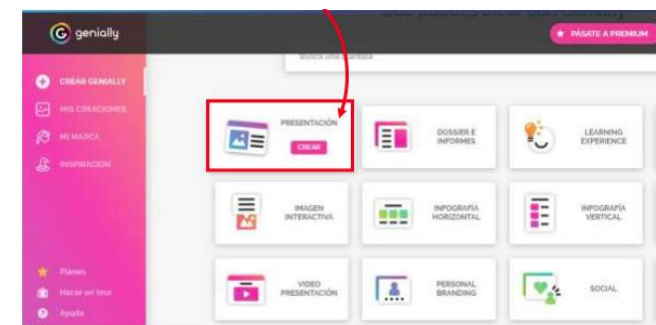
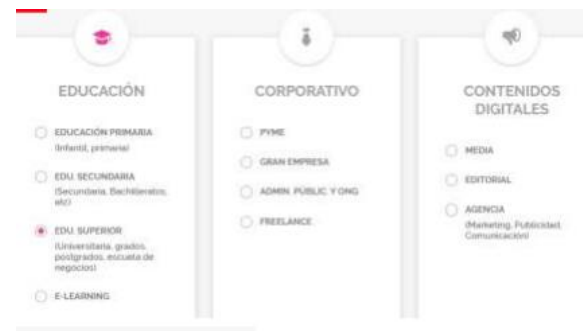
Tabla 28.

Instructivo de acceso

Aparecerá esta pantalla, podemos agregar aquí nuestros datos para el registro

Tildamos una de estas opciones y luego hacemos clic en “Siguiete”

Una vez que nos registramos genially nos ofrecerá una pantalla como la siguiente, elegimos la categoría “Presentación” y hacemos clic



Genially nos muestra una nueva pantalla con plantillas para elegir. Si hacemos clic aquí veremos sólo las plantillas de uso gratuito

El programa nos pide que tildemos las plantillas de páginas que podríamos utilizar, tildamos algunas ya que más tarde podremos cambiar de decisión y volver a elegir otras si así lo deseamos

Aquí podremos ver las páginas (diapositivas) en miniatura y, si lo deseamos, podemos agregar más páginas haciendo clic en el botón “+ Añadir página”

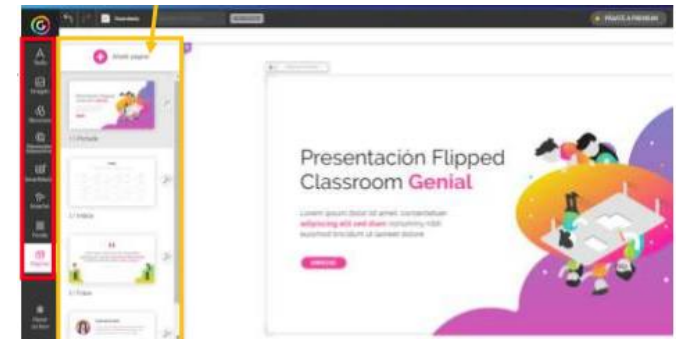
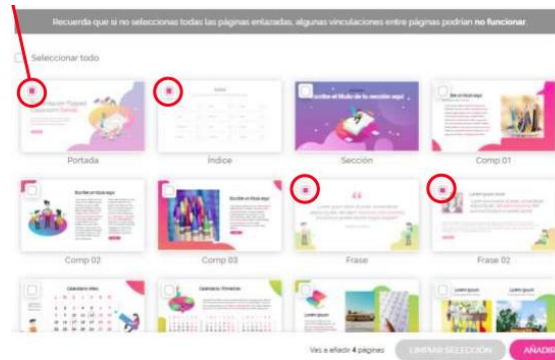
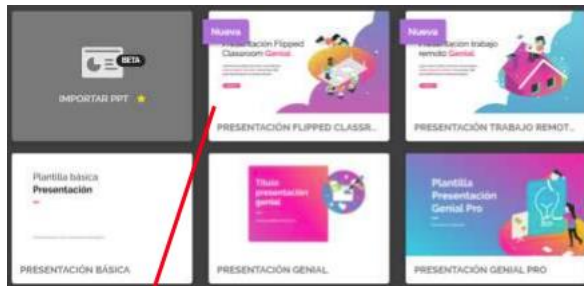



Tabla 29.

Estrategia didáctica N°9

Nombre de la plataforma				
Descripción de la estrategia		Con esta herramienta online los docentes pueden crear sus propias actividades, tareas, lecciones, juegos o cuestionarios, entre otros recursos interactivos.		
Tema curricular 9		Evaluación del aprendizaje en el área de lengua y literatura		
Objetivo de aprendizaje		Determinar los alcances de aprendizaje en el alumnado mediante la plataforma wordwall		
Destrezas con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Estrategia metodológica de gamificación para la enseñanza y aprendizaje	Actividades evaluativas	Comportamientos positivos en clase
OG.LL.7. Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para comunicarse, aprender y	LL.4.4. (6, 8) Mejorar la claridad y precisión en el proceso de escritura de diferentes tipos de textos y académicos mediante la producción de oraciones compuestas y la utilización de nexos, modificadores,	<p>Mecánicas y componentes</p> <p>El docente en clase debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentar la plataforma wordwall 2. Detallar la normativa de acceso 3. Asesorar en el registro y codificación de la plataforma 4. Designar las actividades planificadas 5. Evaluar y retroalimentar posterior a la ejecución de la actividad <hr/> <p>El estudiante en clase debe:</p>	<p>Dinámicas y estética</p> <p>Wordwall ayuda al profesorado a crear de manera sencilla y rápida multitud de recursos para la enseñanza (cinco en la opción gratuita e ilimitada en la opción premium).</p> <p>Y es que basta con elegir una plantilla e introducir el contenido para elaborar una actividad o juego a modo de cuestionarios, anagramas, crucigramas, ejercicios para completar la palabra faltante, ruedas del azar, juegos de buscar la coincidencia, etc.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atención y retención de información 2. Estudiante reflexivo 3. Demuestra iniciativa 4. Realiza cuestionamientos fundamentados

construir conocimientos.	objetos, complementos y signos de puntuación, en función de comunicar ideas con eficiencia aplicando, de manera autónoma, las reglas de uso de las letras, de la puntuación y de la tilde.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Imagina un personaje 2. Introduce sus características principales 3. Vincula a tu personaje con un entorno 4. Construir el personaje con la herramienta wordwall 5. Redactar a modo de historia en 3 párrafos: Presentación, nudo, desenlace	Una vez diseñada, el alumnado tiene la posibilidad de completarla en papel u online. Además, la plataforma permite usar, editar e imprimir actividades creadas por otros usuarios.
--------------------------	--	--	--

Tabla 30.

Beneficios de Wordwall

Beneficio principal para el área de lengua y literatura	Cuando los menores realicen el juego o la actividad, el docente accede al análisis de sus resultados en la pestaña 'mis resultados'. Para ello, debe elegir una actividad para ver las diferentes estadísticas y datos de cada estudiante. Los alumnos también podrán ver en qué lugar de la clasificación del juego están, según hayan acertado más o menos, una vez lo realicen.
Propósitos	Los docentes pueden crear sus propias actividades, tareas, lecciones, juegos o cuestionarios, entre otros recursos interactivos.
Instrucciones	Después de crear una cuenta en la aplicación, el docente ya está listo para comenzar a crear, pero ¿el qué? La web muestra todas las opciones disponibles haciendo clic en el botón azul de la parte superior derecha ('Crear actividad'), así como la posibilidad de diseñar escenarios multijugador o ejercicios imprimibles. Solo hay que elegir una de las plantillas y se abrirá un editor fácil de manejar, que será diferente dependiendo de la escogida.
Edad a la que va dirigida	Mayores de 6 años
Gradación de la dificultad	Media
Accesibilidad	Normalmente, habrá que escribir un título y una instrucción, por ejemplo, si se elige el juego de aplastar los topos, la instrucción puede ser 'golpea los topos que muestren un número par'; a continuación, habrá que indicar cuáles son las respuestas correctas. En este caso, en la casilla de correcto se escriben los números pares y en la de incorrecto, los impares. El último paso es pinchar en 'listo' y la actividad ya estará creada. En el menú se pueden consultar todas las actividades creadas o editadas (incluso las de otros usuarios) para cambiar cualquier aspecto, organizarlas por carpetas o eliminarlas.

Sistema de ayuda

En el mismo menú en el que se editan las actividades, pinchando en la opción 'compartir', el usuario tendrá dos opciones: difundirlas entre otros profesores y con el resto de la comunidad Wordwall, para que otros puedan utilizarlas y editarlas; o asignarlas al alumnado. En este último caso, el profesor puede solicitar que escriban su nombre o no; establecer una fecha límite y mostrar las respuestas y la tabla de clasificación al finalizar el juego.

Sistema de evaluación

Por aciertos

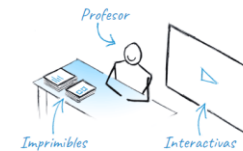
Link de acceso:

<https://wordwall.net/es>

**La manera más fácil de crear
tus propios recursos
didácticos.**

Crea actividades personalizadas para tu aula.

Cuestionarios, une las parejas, juegos de palabras y mucho más.



62.775.299 recursos creados

Regístrate para comenzar a crear

Fuente: *wordwall-tutorial[1]*. (n.d.).

Tabla 31.

Instructivo de acceso

Ingresa en el link <https://wordwall.net/es>

Crea un recurso personalizado, elige una plantilla

Introduce el contenido preseleccionado

La manera más fácil de crear tus propios recursos didácticos.

Crea actividades personalizadas para tu aula. Cuestionarios, une las parejas, juegos de palabras y mucho más.



62.775.299 recursos creados

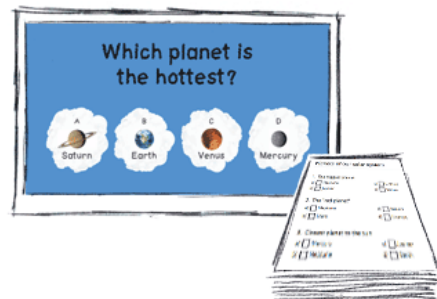
Regístrate para comenzar a crear



Elige la opción de imprimir o juega en la pantalla

Diversifica tus actividades

Apóyate con ejemplos disponibles en la plataforma



Une las parejas
Arrastra y suelta cada palabra junto a su definición.

Cuestionario
Una serie de preguntas de opción múltiple. Pulsa la respuesta correcta para continuar.

Parejas
Toca un par de fichas a la vez para descubrir si son iguales.

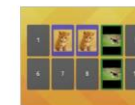
Rueda aleatoria
Gira la rueda para ver que elemento aparece a continuación.



Parejas

Toca un par de fichas a la vez para descubrir si son iguales.

Ejemplos



Pares de los animales dom...
por inicalpreparatoria
Parejas



Las responsabilidades con ...
por Pybprofes08
Parejas



Idénticos educación inicial
por Marlymendoza32
Parejas

CRONOGRAMA

Estrategias de gamificación	Temas	Plazos		Mes 1				Mes 2				Mes 3				Mes 4			
		Inicio	Fin	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4

1	Escrilandia	Las bases teóricas y prácticas de las TIC en el aula	01	Sep	15	Sep														
2	Story Dice	Reforzar los conocimientos previos y corregir errores comunes al momento de redactar un texto.	16	Sep	30	Sep														
3	Kahoot	Entender el desarrollo de actividades en el entorno.	01	Oct	15	Oct														
4	Caldero Mágico	Socializar y exponer contenidos al público	16	Oct	31	Oct														
5	Educaplay	La lectura y escritura como herramienta del conocimiento	01	Nov	15	Nov														
6	WordWorld	Reconocimiento y descripción de escenarios	16	Nov	30	Nov														

7	Quizizz	Desarrollo de destrezas y habilidades	01	Dic	10	Dic																
8	Genially	Desarrollo de informes de avance en el proceso de enseñanza	11	Dic	20	Dic																
9	Wordwall	Evaluación del aprendizaje en el área de lengua y literatura	21	Dic	31	Dic																

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

La identificación de estrategias metodológicas para el desarrollo de destrezas en el área de lengua y literatura revela una falta de conocimiento entre los docentes sobre enfoques pedagógicos alineados con las tendencias tecnológicas actuales del currículo nacional. Esta brecha cognitiva compromete la preparación de los estudiantes para el entorno digital actual.

Tras determinar las estrategias metodológicas empleadas por los docentes en el área de lengua y literatura, en comparación con los criterios de desempeño del currículo nacional, se concluye que existe una coherencia y pertinencia medianamente significativa en la mayoría de las prácticas educativas analizadas. Sin embargo, se identificaron áreas de mejora donde la alineación entre las estrategias utilizadas y los objetivos del currículo podrían fortalecerse.

El diseño de estrategias de enseñanza basadas en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para el desarrollo de destrezas en el área de Lengua y Literatura en Educación Básica ofrece una oportunidad para enriquecer el proceso educativo. Al integrar las TIC de manera efectiva, los docentes pueden motivar a los estudiantes, ampliar su acceso a recursos y herramientas, y prepararlos para enfrentar los desafíos del mundo contemporáneo.

Recomendaciones

Capacitar a los docentes en las últimas tendencias tecnológicas educativas y promover la integración de la tecnología en el aula para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Esto implica diseñar actividades interactivas que involucren el uso de tecnología y personalizar el aprendizaje utilizando herramientas tecnológicas. Además, es importante evaluar el impacto de estas estrategias implementadas para realizar ajustes y mejoras continuas en las prácticas pedagógicas.

Incluir un enfoque integral que abarque el desarrollo profesional continuo de los docentes para abordar áreas de mejora, promoviendo la colaboración entre ellos para compartir prácticas efectivas, realizar un análisis curricular detallado para identificar áreas de atención. Estas medidas tienen como objetivo optimizar la

enseñanza y el aprendizaje en el área de lengua y literatura, asegurando una mayor coherencia y pertinencia con el currículo nacional.

Diseñar estrategias de enseñanza basadas en el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para enriquecer el proceso educativo en el área de Lengua y Literatura en Educación Básica. Esto implica identificar recursos tecnológicos adecuados, mediante la formación docente sobre su uso efectivo, de las actividades interactivas, y utilizar las TIC para la evaluación y retroalimentación. Estas medidas ayudarán a motivar a los estudiantes, ampliar su acceso a recursos y herramientas, y prepararlos para enfrentar los desafíos del mundo contemporáneo.

REFERENCIAS

- Acero, L. (2018). *Causas de los problemas de aprendizaje en los estudiantes del cuarto año de educación general básica de la escuela Luis Napoleón Dillon*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16013/1/UPS-CT007763.pdf>
- Acosta et al. (2020). Habilidades sociales y su impacto e la educación del individuo. *Revista de investigación e innovación*, 430-449.
<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/download/1132/820/>
- Acosta, V. R. (2018). Educación para los derechos humanos. Un estudio necesario. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina.*, 6(2), 160-177. <http://scielo.sld.cu/pdf/reds/v6n2/reds09218.pdf>
- Alonso, T. (2021). Educación para el desarrollo sostenible: una visión crítica desde la Pedagogía. *Revista Complutense de Educación*, 249-259.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/208803/Educacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Araus, M. (2017). *El desarrollo de la inteligencia y su construcción social*. Educación para la solidaridad.
<https://educacionparalasilidariad.com/2017/01/18/vygotsky-principios-y-conceptos-basicos-de-la-teoria-del-constructivismo-social/>
- Banco Interamericano de Desarrollo. (29 de marzo de 2021). Webinar Digitalización Acelerada: lo que la pandemia le enseñó a la educación (día 1 de 2). <https://www.youtube.com/watch?v=M6aPRSt6gGI>
- Barrera et al. (2017). La realidad educativa ecuatoriana desde una perspectiva docente. *Revista Iberoamericana de Educación*, 9-20.
<https://rieoei.org/RIE/article/download/2629/3612/>
- Basantés et al. (2021). El impacto de la virtualidad en el aprendizaje del idioma inglés en educación superior. *Polo del conocimiento*, 46-56.
<file:///D:/Archivos%20de%20Usuario/Downloads/Dialnet-ElImpactoDeLaVirtualidadEnElAprendizajeDelIdiomaIn-7927032.pdf>

- Carrión, E. (2018). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *Revista DIM-36*, 7-12.
<https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/download/340828/431612>
- Chicango, & Vallejo. (2022). *Gamificación para el aprendizaje de ciencias naturales en los niños*. Ibarra: Universidad Técnica del Norte.
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/12352/2/05%20FECYT%203951%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Cifuentes, C. (2018). *Estrategias administrativas en la calidad educativa del Instituto de Educación Básica Por Cooperativa de Aldea Chocolá, San Pablo Jocopilas, Suchitepéquez*. Mazatenango: Universidad de San Carlos de Guatemala.
<http://www.repositorio.usac.edu.gt/10950/1/TESINA%20201240814.pdf>
- EDUCA RD. (30 de abril de 2020). Webinar: "La educación en la era de la Covid-19". https://www.youtube.com/watch?v=aKLM_7ZLpXA
- Fernández, R. (2020). *Un diseño de gamificación en el aula de literatura infantil y juvenil para mejorar las estrategias de lectura y escritura en el grado de educación primaria*. Almería: Universidad de Almería.
- Fundación Varkey. (2022). ¿Cómo construimos el futuro de la educación? Conversación con Cristobal Cobo.
<https://www.youtube.com/watch?v=8hQWT5Gzs5l>
- García et al. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte*, 16-24.
<https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2020/09/PDF-8.pdf>
- García, D., & Corral, K. (2021). El microaprendizaje y su aporte en la habilidad de concentración en estudiantes de bachillerato. *Revista Innova Educación*, 3(4), 28-39.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8054657.pdf>
- García, F. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 16-24.
<https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2020/09/PDF-8.pdf>

- García, Ortiz, & Chávez. (2021). Relevancia y dominio de las competencias digitales del docente en la educación superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 1-15. <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v40n3/0257-4314-rces-40-03-e20.pdf>
- Gil y Prieto. (2021). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 9-21. <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v42n168/0185-2698-peredu-42-168-107.pdf>
- Gómez, L. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad & Empresa*, 8-39. <http://www.scielo.org.co/pdf/unem/v22n38/2145-4558-unem-22-38-8.pdf>
- Guayara et al. (2018). *La gamificación como estrategia de enseñanza en el área de Ciencias Naturales*. Universidad de los Andes.
- Guerra y Naranjo. (2020). La formación investigativa en los estudiantes de licenciatura en Educación Básica. Caso Universidad Técnica del Norte, Ecuador. *Delectus - Revista científica*, 3(3), 67-80.
- Guevara, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes*. Guayaquil: Universidad Casa Grande. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>
- Gutiérrez et al. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de Educación y Desarrollo*, 45(1), 37-46. https://doi.org/https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf
- Herrera, Vargas, Zárate, & Pérez. (2020). Gamificación: su importancia en el nuevo enfoque pedagógico de las matemáticas. *Debates en Evaluación y Currículum*, 5(5), 10-15. <https://posgradoeducacionuatx.org/pdf2019/E052.pdf>
- Iquise, M., & Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.

http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020_Iquise%20Aroni.pdf

López, & Domenech. (2018). Juegos y gamificación en las clases de ciencia: Una oportunidad para hacer mejor clase. *Revista eletrônica Ludus Scientiae*, 2(1), 34-44.

https://www.researchgate.net/publication/327423995_Juegos_y_gamificacion_en_las_clases_de_ciencia_una_oportunidad_para_hacer_mejor_clase_o_para_hacer_mejor_ciencia

López, Quiñones, & López. (2021). *Estrategia de enseñanza gamificada en ciencias naturales para estudiantes de quinto grado*. Facultad de Ciencias Humanas y Sociales.

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4599/L%C3%B3pez_Qui%C3%B1ones_Lopez_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Madrid, T. (2019). El sistema educativo de Ecuador: un sistema, dos mundos. *Revista Andina de Educación*, 8-17.

<https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/651/632>

ME, Ministerio de Educación. (2016). *Lengua y Literatura*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar . https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/curriculo/Lengua/Lengua_5.pdf

Ministerio de Educación. (2017). *Cartilla de saberes y conocimientos de la nacionalidad Kichwa pueblo Natabuela*. Natabuela: Centros y Unidades Educativas Interculturales Bilingües.

https://www.educacionbilingue.gob.ec/wp-content/uploads/2021/01/CARTILLA-NATABUELA-ZONA1_compressed.pdf

Ministerio de Educación. (2020). *Plan de continuidad educativa, permanencia escolar y uso progresivo de las instalaciones educativas*. Gobierno Nacional del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/08/Guia-para-la-alternancia-entre-la-educacion-casa-y-la-educacion-en-la-escuela.pdf>

Ministerio de Educación. (2020). *Plan Educativo Aprendemos juntos en casa*.

- Quito: Subsecretaría de Fundamentos Educativos.
<https://recursos2.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2020/08/LINEAM2.pdf>
- Ministerio de Educación. (2022). *Currículo priorizado*. Subsecretaría de Fundamentos Educativos. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/09/Curriculo-Priorizado-2021-2022.pdf>
- Ministerio de Educación. (2022). *Plan de estudios para el nivel de Educación General Básica (EGB)*. Subsecretaría de fundamentos educativos . <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/12/Modelo-malla-curricular-carga-horaria.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador . (2017). *Lengua y literatura. Texto del estudiante. Séptimo grado* . Quito: Universidad Andina Simón Bolívar. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/04/curriculo/7mo-EGB_Texto-del-Estudiante_Lengua-y-Literatura.pdf
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de EGB y BGU*. Quito: Gobierno Nacional del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2017). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Dirección Nacional de Normativa Jurídico Educativa del Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>
- Muñoz, A. (2014). *Guía detallada Escrilandia* . Gobierno de Canarias . <https://doi.org/http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2008/escrilandia/programa/documentacion/guiadetallada.pdf>
- Ortiz et al. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui.*, 44(1), 5.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Paz, B., & Crosetti, B. (2021). El Aprendizaje-Servicio en el Entorno de las

Tecnologías Digitales. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 2. <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2317/899>

PCI. (2022). PIMAMPIRO.

Pibaque, A. (2021). *Estrategias didácticas para la enseñanza de Lengua y Literatura en la modalidad virtual del segundo año de básica elemental*. UPSE. <https://doi.org/https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6540>

Reyes, E. (2018). Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje. *UMCE Virtual*, 1-16. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6529349.pdf>

Secretaría de Educación. (2020). *Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el Distrito*. Bogotá: Alcaldía Mayor de Bogotá. <https://repositorios.educacionbogota.edu.co/bitstream/handle/001/3062/Lineamiento%20Pedag%F3gico.pdf;jsessionid=09F80EFFCD60F088F9BEB33CD7BDBBCD?sequence=1>

Secretaría Nacional de Planificación. (2021). *Plan de Creación de Oportunidades*. Quito: Gobierno Nacional del Ecuador. <https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/2021/09/Plan-de-Creacio%CC%81n-de-Oportunidades-2021-2025-Aprobado.pdf>

Unidad Educativa Pimampiro. (02 de 04 de 2022). Planificación Curricular Institucional. Pimampiro , Imbabura, Ecuador .

Valenzuela, V. (2022). *Gamificación para fortalecer las competencias digitales en los docentes, de la Unidad Educativa “Monte Olivo” cantón Bolívar*. Ibarra: Universidad Técnica del Norte. <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/11974/2/05%20FECYT%203894%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

Valverde y Balladares. (2017). Enfoque sociológico del uso del b-learning en la educación digital del docente universitario. *Sophia: colección de Filosofía de la Educación*, 123-140. <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/sophia/n23/1390-8626-sophia-23-000123.pdf>

- Vargas, K. A. (2020). *Enseñanza aprendizaje virtual en tiempos de pandemia*. Universidad Estatal del Sur de Manabí.
<http://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/2554/1/Ense%C3%B1anza%20aprendizaje%20virtual%20en%20tiempos%20de%20pandemia.pdf>
- Vélez, G. (2019). *Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del tercer grado de la escuela de educación básica Leonardo W. Berry de la parroquia San José de Ancón, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena*. UPSE.
<https://doi.org/http://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/4904>
- Villón, J. (2019). *Estrategias metodológicas para la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura para los estudiantes de cuarto grado de la Escuela Veinticuatro de Julio, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, período lectivo 2018-2019*. Universidad Estatal Península de Santa Elena.
<https://doi.org/http://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/4847>
- Word Inc. (12 de febrero de 2023). *canva.com*. <https://www.canva.com/>:
https://www.canva.com/es_es/

ANEXOS

Anexo A. Solicitud de validación de instrumentos



**UNIVERSIDAD POLITECNICA
ESTATAL DEL CARCHI**



VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del Instrumento de Investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación cuyo objetivo es "Proponer estrategias metodológicas, para el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño del área de lengua y literatura en los quintos años de Educación Básica de la Unidad Educativa Pimampiro", le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación.

Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido							
Validez de criterio metodológico							
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación							
Las preguntas responden a los objetivos de investigación							
Total parcial							
TOTAL							

PUNTUACIÓN

De 4 a 11: No Válida Reformular	
De 12 a 14: No Válida Modificar	
De 15 a 17: Válida mejorar	
De 18 a 20: Válida Aplicar	

Nombre y apellidos	
Grado Académico	

Maria Teresa Rodriguez MARIA TERESA RODRIGUEZ DE PIMAMPIRO

.....

Nombre: _____

CC: _____

Anexo B. Cuestionario guía de la entrevista



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

CENTRO DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

CUESTIONARIO GUIA ENTREVISTA

Objetivo: Proponer estrategias metodológicas, para el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño del área de lengua y literatura en los quintos años de Educación Básica de la Unidad Educativa Pimampiro.

El cuestionario para la entrevista va dirigido a los docentes de los quintos años de la Unidad Educativa Pimampiro.

Instrucciones:

Estimados Docentes, ustedes me otorgan su consentimiento informado para responder las siguientes preguntas y grabar la entrevista del trabajo de investigación “DE LA ENSEÑANZA TRADICIONAL AL USO DE LAS TIC PARA EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA”. Su aporte es valioso en el desarrollo del presente estudio.

Esta entrevista tiene como finalidad indagar la utilización de métodos y técnicas en la enseñanza de lengua y literatura en los quintos años de la Unidad Educativa Pimampiro.

1.- Indique que métodos utiliza en el proceso enseñanza- aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, para el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño.

MÉTODO INDUCTIVO ()

MÉTODO DEDUCTIVO ()

MÉTODO ALFABÉTICO ()

MÉTODO SILÁBICO ()

MÉTODO ABP ()

MÉTODO SISTEMÁTICO ()

2.- ¿Cuál de estos dispositivos tecnológicos utiliza para las clases de lengua y literatura?

Computadora () Proyector () Teléfono () Otros () Ninguna ()

3.- ¿Qué herramienta tecnológica interactiva, utiliza para evaluar el conocimiento adquirido en lengua y literatura?

Quizizz () Educaplay () Otro () No utiliza ()

4.- Al finalizar la clase impartida de lengua y literatura ¿ Qué porcentaje de estudiantes comprendieron la temática?

100% () 75% () 50% () 25% ()

5.- Para impartir su clase ¿Qué instrumentos tecnológicos utiliza?

Power point () Canva () You tube () MindMeister () otros ()

6.- ¿Cuál estrategia aplica usted, para la enseñanza de lengua y literatura?

Comprensión lectora. () Hacer resúmenes. ()

Expresión escrita y oral. () Estrategias de memorización ()

Realización de síntesis y esquemas. ()

7.- ¿En los dos últimos años, ha recibido capacitación de las TIC?

Sí () No ()

Por qué?.....

8.- ¿Cuenta usted, en la institución que labora con los siguientes recursos tecnológicos?

Computadora () Proyector de imágenes () Parlantes () Internet ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN