

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI**

**POSGRADO**



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN LENGUA Y LITERATURA**

**“Utilización de Recursos Multimedia, en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en la Asignatura de Lengua y Literatura”**

Trabajo de titulación previa la obtención del  
Título de Magíster en Educación Mención  
Lengua y Literatura

Autor (a): Javier Remigio López Meza


Tutor (a): Ruth Elizabeth Salgado Jiménez

Tulcán, 2025

## CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que el estudiante Javier Remigio López Meza con el número de cédula 0401017991 ha elaborado el Trabajo de Titulación: **‘Utilización de Recursos Multimedia, en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en la Asignatura de Lengua y Literatura’**

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuesta en el Reglament.de la ‘Uñiid de Titulación de Posgrado con RESOLUCIÓN N° 171-CSUP- 2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Ruth Elizabeth Salgado Jiménez', is written over a horizontal dotted line.

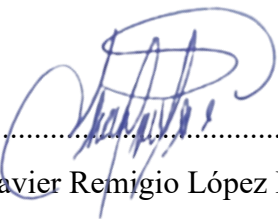
Ruth Elizabeth Salgado Jiménez Msc.

Tulcàn, junio 2025

## AUTORIA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magíster en Educación, Mención en Lengua y Literatura.

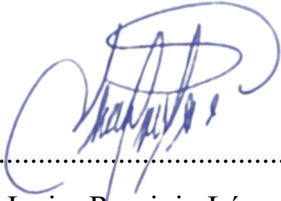
Yo, Licenciado Javier Remigio López Meza, nacionalidad ecuatoriana con cédula de identidad número 0401017991 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

f.....  
  
Lcdo. Javier Remigio López Meza

Tulcán, junio 2025

## ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Licenciado Javier Remigio López Meza declaro ser autor de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “Utilización de recursos multimedia, en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



f.....

Lcdo. Javier Remigio López Meza

Tulcán, junio 2025

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo lo dedico a mi esposa Vannesa, quien con esmero y sacrificio estuvo siempre guiándome y apoyándome. A mis hijos Victoria y Emiliano quienes son el motor de mi vida, a mis padres María y Remigio quienes son un soporte importante en mi desarrollo personal y profesional, ellos con su ejemplo han hecho de mí una persona formada en valores y finalmente a mis hermanos Eliana, Mateo y Grace por su apoyo incondicional y motivación permanente para concluir el trabajo de investigación

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar mi agradecimiento a Dios por la oportunidad de tener vida y salud, a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi por abrirme las puertas para lograr un objetivo más; a mis maestros por haber compartido sus conocimientos con sus maestrantes. A mi familia, quien me ha brindado todo su apoyo y comprensión para alcanzar una meta importante en mi vida.

## ÍNDICE

Resumen.....	xiii
Abstract.....	xiv
CAPÍTULO I.....	1
EL PROBLEMA.....	1
1.1. Planteamiento del problema.....	1
1.3. Objetivos de investigación.....	5
1.3.1. <i>Objetivo General</i> .....	5
1.3.2. <i>Objetivos Específicos</i> .....	5
1.4. Justificación.....	5
CAPÍTULO II.....	7
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	7
2.1. Antecedentes de la investigación.....	7
2.2. Marco Teórico.....	9
2.3. Marco Legal.....	27
CAPÍTULO III.....	30
METODOLOGÍA.....	30
3.1. Descripción del área de estudio/Grupo de estudio.....	30
3.2. Enfoque y tipo de investigación.....	31
3.2.1. <i>Enfoque</i> .....	31
3.2.2. <i>Tipo de Investigación</i> .....	32
3.3. Definición y operacionalización de variables.....	46
3.4. Procedimientos.....	49
3.4.1. <i>Población y muestra</i> .....	38
3.4.2. <i>Métodos</i> .....	39
CAPÍTULO IV.....	42
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	42

DISCUSIÓN.....	55
CAPÍTULO V .....	57
PROPUESTA.....	57
CONCLUSIONES .....	71
RECOMENDACIONES.....,,,	85
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	86
ANEXOS.....	94

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> <i>Ventajas y desventajas de los recursos multimedia</i> .....	16
<b>Tabla 2</b> <i>Operacionalización de las Variables.</i> .....	36
<b>Tabla 3</b> <i>Población y Muestra.</i> .....	38

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Software de edición de video Filmora .....	19
<b>Figura 2.</b> Editor de video para Android .....	20
<b>Figura 3.</b> Mapa Geográfico Unidad Educativa Los Andes .....	30
<b>Figura 4.</b> Estudiantes de octavo año Unidad Educativa Los Andes.....	31
<b>Figura 5.</b> Uso de recursos multimedia por docente de Lengua y Literatura en sus clases.....	45
<b>Figura 6.</b> Recursos multimedia utilizados por docente de Lengua y Literatura.....	45
<b>Figura 7.</b> Importancia del uso de los recursos multimedia para el aprendizaje .....	46
<b>Figura 8.</b> Periodicidad de recursos multimedia al ser incorporados en la enseñanza .....	47
<b>Figura 9.</b> Frecuencia con la que se realiza tareas o proyectos que requieren el uso de los recursos multimedia .....	48
<b>Figura 10.</b> Aportes del uso de los recursos multimedia. ....	49
<b>Figura 11.</b> Interés al incrementará el uso de recurso multimedia en la asignatura de Lengua y Literatura .....	50
<b>Figura 12.</b> Ventajas encontradas al usar recursos multimedia .....	52
<b>Figura 13.</b> Dificultades y problemas al usar recursos multimedia .....	53
<b>Figura 14.</b> Recursos multimedia para expresar creatividad de proyectos .....	53

## ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo A.</b> Encuesta para estudiantes de octavo año.....	77
<b>Anexo B.</b> Entrevista para estudiantes de octavo año. ....	78
<b>Anexo C.</b> Solicitud. Aplicación Instrumentos de Investigación.....	79
<b>Anexo D.</b> Cronograma de Actividades. ....	80
<b>Anexo E.</b> Validación Abstract .....	81
<b>Anexo F.</b> Autorizaciones de padres de familia .....	83
<b>Anexo G.</b> Encuestas realizadas a estudiantes .....	85
<b>Anexo H.</b> Utilización de recursos multimedia Filmora. ....	86
<b>Anexo I.</b> Utilización de recurso multimedia Canva.....	87
<b>Anexo J.</b> Utilización de recurso multimedia Adobe Premiere. ....	88
<b>Anexo K.</b> Planificación Micro curricular 2024 .....	89

## RESUMEN

Este estudio examina el uso de recursos multimedia en la enseñanza de Lengua y Literatura a estudiantes de octavo año en la Unidad Educativa "Los Andes", en Ecuador. Empleando un enfoque de investigación mixto, el estudio analiza la frecuencia de uso, las percepciones de estudiantes y docentes, y el impacto de estos recursos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados revelan un uso limitado pero un alto interés en la implementación de recursos multimedia, destacando beneficios como mayor comprensión y motivación en los estudiantes. Se identificaron barreras significativas, incluyendo la falta de capacitación docente y limitaciones en infraestructura tecnológica. El estudio concluye que la integración efectiva de recursos multimedia tiene el potencial de mejorar significativamente la enseñanza de Lengua y Literatura, y ofrece recomendaciones para su implementación, incluyendo programas de capacitación docente y actualización curricular. Esta investigación contribuye a la comprensión de cómo la tecnología puede enriquecer la educación en contextos específicos, proporcionando ideas valiosas para educadores y responsables de políticas educativas.

**Palabras Clave:** Recursos multimedia, Enseñanza de Lengua y Literatura, Tecnología Educativa, Innovación Pedagógica, Aprendizaje Interactivo.

## ABSTRACT

This study examines the use of multimedia resources in the teaching of language and literature to eighth-grade students at Unidad Educativa “Los Andes” in Ecuador. It uses a mixed-methods research approach and analyzes the frequency of use, perceptions of students and teachers, and the impact of these resources on the teaching-learning process. The findings reveal a limited use of multimedia resources yet a strong interest in their implementation, highlighting benefits such as enhanced student understanding and motivation. Significant barriers were identified, including a lack of teacher training and limitations in technological tools. The study concludes that the effective integration of multimedia resources significantly improves the teaching of language and literature. It offers recommendations for implementation, including teacher training programs and curricular updates. This research contributes to understanding how technology can enrich education in specific contexts, offering valuable insights for educators and policymakers.

**Keywords:** multimedia resources, language and literature teaching, educational technology, pedagogical innovation, interactive learning.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1. Planteamiento del problema

Hoy en día, los sistemas informáticos que se crean para las unidades educativas no solo sirven para guardar los datos de alumnos y profesores. También ayudan a organizar y manejar toda la información que sale de los reportes académicos, lo que permite resolver las principales necesidades de estas instituciones. Las tareas más importantes que se hacen en los centros educativos son la inscripción de estudiantes, el control de asistencia y el registro de calificaciones, entre otras. En este sentido, la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura enfrenta múltiples desafíos en la actualidad, especialmente en lo que respecta a la integración de recursos multimedia como herramientas de apoyo pedagógico. A pesar del avance tecnológico y la creciente digitalización de los procesos educativos, las metodologías tradicionales continúan predominando en la mayoría de las instituciones, lo que limita el uso de estrategias innovadoras. La incorporación de medios digitales, como presentaciones interactivas, videos educativos, audiolibros y plataformas de aprendizaje en línea, ha demostrado ser efectiva para mejorar la comprensión de los contenidos y fomentar la participación activa de los estudiantes, sin embargo, su implementación sigue siendo insuficiente, lo que restringe las oportunidades de aprendizaje significativo.

Es por ello, que el uso de este tipo de recursos educativos permite enriquecer la experiencia educativa al ofrecer un enfoque dinámico e interactivo que favorece la adquisición y un aprendizaje significativo, potenciando el desarrollo de competencias lingüísticas al proporcionar estímulos visuales y auditivos que complementan la enseñanza tradicional basada en textos impresos. Asimismo, facilitan la personalización del aprendizaje, permitiendo a los docentes adaptar los materiales a las necesidades y estilos de los estudiantes. No obstante, la escasa capacitación docente en el uso de estas herramientas y la falta de infraestructura tecnológica en algunas instituciones representan obstáculos reveladores para su implementación.

La ausencia de estrategias integrales que fomenten el uso de recursos digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura puede generar desinterés en los estudiantes y dificultades en la comprensión de los contenidos. La enseñanza basada exclusivamente en metodologías convencionales tiende a ser menos atractiva para las nuevas generaciones, habituadas al uso constante de dispositivos digitales. En este contexto, la motivación y el compromiso académico

pueden verse afectados, lo que repercute en el desempeño escolar y en la adquisición de habilidades críticas y comunicativas. Siendo necesario analizar cómo la integración de herramientas tecnológicas en esta asignatura puede contribuir a fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como mejorar el desarrollo de competencias en los estudiantes.

Actualmente, la tecnología está muy presente en la vida de las personas, especialmente entre los jóvenes. Sin embargo, muchas veces los adolescentes usan la tecnología más para jugar que para estudiar, lo que puede afectar su aprendizaje. Por eso, es importante motivarlos aún más para que le den un buen uso a la tecnología. Además, hay profesores que siguen enseñando solo con métodos tradicionales y no quieren usar herramientas digitales, ya sea porque las encuentran complicadas o porque no tienen mucho interés en ellas. Esto se nota sobre todo en las clases donde hay poco acceso a nuevas tecnologías, como ocurre en la materia de Lengua y Literatura, donde los docentes siguen usando los mismos recursos de siempre.

En el proceso de enseñar y aprender, las herramientas digitales son muy importantes porque hacen que las clases sean más dinámicas y ayudan a obtener mejores resultados. Según Caicedo (2020), la mayor ventaja de usar las TIC en el aula es la variedad de opciones que ofrecen para enseñar de diferentes maneras. Esto, junto con la creatividad de los profesores, ayuda a que los estudiantes aprendan mejor. Sin embargo, aunque las tecnologías digitales son muy valiosas, todavía existen problemas para implementarlas en la educación en Ecuador, como encontró Loja (2020) en su investigación

Adicionalmente, González (2020) menciona que los procesos pedagógicos orientados a la utilización de libros, cuaderno, pizarra, tiza, borrador y marcador generan poca innovación en los estudiantes a la hora de presentar tareas o dar soluciones creativas a los problemas cotidianos de su entorno. Por lo cual, el uso de herramientas digitales es indispensable a la hora de comunicar visualmente información, hechos, ideas y valores útiles a los estudiantes dentro de su contexto y, a su vez, generar creatividad, innovación y criticidad sobre la práctica de estos.

En el contexto global, la incorporación de material educativo multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje constituye una estrategia didáctica fundamental para optimizar la atención y el compromiso estudiantil, reduciendo significativamente el desinterés y la desconcentración. En el contexto de la educación básica media, estos recursos han demostrado ser herramientas pedagógicas eficaces para docentes y estudiantes, debido a su carácter interactivo y su capacidad de reforzar el aprendizaje a través de estímulos visuales y auditivos. Asimismo, su aplicación facilita el desarrollo de habilidades para el trabajo colaborativo y autónomo, permitiendo el acceso a contenidos educativos de manera flexible y adaptada a las

necesidades individuales (Balseca *et al.*, 2021). El análisis de los recursos didácticos utilizados en el proceso educativo permite identificar las características, evaluar el impacto en la enseñanza y determinar su eficacia en la formación de estudiantes con diversas capacidades. La evaluación de la integración de herramientas multimedia en el ámbito educativo resulta esencial para el diseño de estrategias metodológicas que potencien la aplicación, contribuyendo al desarrollo de competencias cognitivas y socioemocionales en un entorno de aprendizaje inclusivo y dinámico.

Se ha evidenciado que América Latina enfrenta desafíos significativos en la formación docente en el ámbito de las TIC, dado que la participación en programas de capacitación sobre el uso de computadoras e internet sigue siendo limitada. Esta situación restringe la implementación de estrategias y herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que afecta la integración efectiva de la tecnología en el ámbito educativo. A pesar de las desigualdades entre los países de la región, las disparidades en el acceso a dispositivos digitales y las limitaciones en la infraestructura de conectividad, la tecnología ha desempeñado un papel fundamental en el cumplimiento de los objetivos académicos. Dependiendo del contexto específico de cada país y de la disponibilidad de recursos, el acceso a internet y el uso de plataformas televisivas permitieron dar continuidad a los procesos educativos, evitando la interrupción del año escolar (Camacho *et al.*, 2020). Este escenario evidencia la importancia de la tecnología educativa como un recurso esencial en los sistemas académicos contemporáneos, destacando la necesidad de fortalecer su integración mediante la capacitación docente y la mejora de la infraestructura digital.

Los sistemas informáticos que se implementan en las instituciones educativas cada vez son más necesarios por la cantidad de información que estas instituciones manejan, por esta razón el Ministerio de Educación creó la plataforma de gestión de control escolar Educar-Ecuador, pero al ser un sistema general que deben utilizar todas las instituciones no permite realizar una correcta gestión. Según Vinuesa (2020), las plataformas con fines educativos buscan ayudar y facilitar procesos a la comunidad educativa. Sin embargo, después de su implementación se dieron a conocer falencias dentro del funcionamiento y la accesibilidad de la plataforma educativa Educar-Ecuador, lo que generó inconformidad entre el personal docente y administrativo de las instituciones.

En el Ecuador, el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura enfrenta limitaciones en la aplicación de técnicas que fomenten la expresión oral, el análisis de códigos no lingüísticos y la creatividad, lo que dificulta el desarrollo de competencias comunicacionales en los

estudiantes. Además, la comprensión lectora se ve afectada por la falta de estrategias lúdicas que potencien su aprendizaje, mientras que la escritura creativa es escasamente promovida debido a la ausencia de un enfoque estructurado en el proceso de escritura. Ante esta situación, resulta fundamental replantear las metodologías de enseñanza y aprovechar el potencial de las herramientas tecnológicas para estimular la intervención activa del estudiante en la construcción del conocimiento (Sánchez y Torres, 2023). En este contexto, la implementación del aula invertida se presenta como una estrategia pertinente, al otorgar a los educandos un rol activo en su proceso de aprendizaje y favorecer el desarrollo integral de sus habilidades lingüísticas.

La escolaridad en la provincia del Carchi, cantón Bolívar, presenta una tendencia de mejora con la incorporación de gestores de contenido como herramientas multimedia en el ámbito educativo. Estas plataformas favorecen una interacción más efectiva entre los estudiantes y los contenidos de aprendizaje, al integrar elementos visuales, auditivos e interactivos que estimulan el desarrollo cognitivo y comunicacional. Su implementación facilita la personalización de la enseñanza, optimizando la comprensión y el procesamiento de la información, lo que incide directamente en la motivación y el rendimiento académico (Tana, 2023).

En la provincia del Carchi, instituciones educativas como la Unidad Educativa Los Andes y la Unidad Educativa Libertad utilizan la plataforma Microsoft Teams, proporcionada por el Ministerio de Educación, como parte de su estrategia de enseñanza digital. Sin embargo, según Domenech *et al.* (2022), aunque el 55 % de los estudiantes pueden utilizar su smartphone sin dificultad y prefieren esta herramienta tecnológica para sus actividades académicas, carecen de una orientación adecuada para incorporarla de manera efectiva en su aprendizaje. Esta situación pone en evidencia la necesidad de desarrollar estrategias pedagógicas que integren el uso responsable y formativo de los dispositivos móviles, permitiendo potenciar el aprendizaje y fortalecer competencias digitales en el entorno educativo.

### **Preguntas de Investigación o hipótesis**

¿Cómo influyen las metodologías virtuales y activas en la utilización de recursos multimedia dentro del proceso de enseñanza de Lengua y Literatura en octavo año de la Unidad Educativa Los Andes?

¿Cuál es el grado de familiaridad y la capacidad de uso que tienen estudiantes y docentes de octavo año de la Unidad Educativa Los Andes respecto a las herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura?

¿Cómo se puede diseñar una guía metodológica que facilite la enseñanza de Lengua y Literatura en octavo año de la Unidad Educativa Los Andes, integrando recursos multimedia y metodologías activas?

### **1.3. Objetivos de investigación**

#### ***1.3.1. Objetivo General***

- Proponer estrategias metodológicas virtuales y activas que permitan la utilización de recursos multimedia en los procesos de enseñanza de Lengua y Literatura de octavo año de la Unidad Educativa Los Andes.

#### ***1.3.2. Objetivos Específicos***

- Analizar el uso de metodologías virtuales y activas que permitan la utilización de recursos multimedia en los procesos de enseñanza de Lengua y Literatura de octavo año de la Unidad Educativa Los Andes.
- Determinar el grado de familiaridad y las competencias de los estudiantes y docentes de octavo año de la Unidad Educativa Los Andes, en el uso y de las herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza – aprendizaje de Lengua y Literatura.
- Diseñar una guía metodológica para la enseñanza de Lengua y Literatura en el octavo año de la Unidad Educativa Los Andes.

### **1.4. Justificación**

Hoy en día, las herramientas digitales han cambiado la forma en que se enseña y aprende. Antes, la educación se basaba en estar en el aula y en el contacto directo con los profesores. Ahora, gracias a la tecnología, los estudiantes pueden comunicarse y aprender de manera más continua, atractiva e interactiva. Además, hay muchas herramientas tecnológicas fáciles de usar que ayudan a los docentes a hacer sus clases más dinámicas y variadas. Por eso, en todo el mundo la educación está pasando a un formato digital, usando internet como una herramienta fundamental Mero (2021).

La UNESCO (2023) también destaca lo importante que es usar recursos multimedia en la enseñanza. Esto no solo ayuda a conectar a personas de todo el mundo, sino que también impulsa la innovación tecnológica para mejorar y transformar la educación. Así, se pueden alcanzar más rápido los objetivos de desarrollo sostenible. La tecnología juega un papel clave

en la educación actual, y es fundamental usar estos recursos para preparar bien a los profesores y estudiantes para el futuro. Por eso, este proyecto de investigación es importante, porque busca fomentar la interacción dentro del aula en la Unidad Educativa.

Como parte del proyecto, se diseñará una guía metodológica que ayudará a los estudiantes a desarrollar habilidades propias de la materia que están estudiando. Además, esta investigación es posible porque cuenta con el permiso de la institución educativa donde se realizará el estudio. También está alineada con el Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025 (SENPLADES, 2021), que busca fortalecer las capacidades de las personas y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad. Por último, forma parte de la línea de investigación de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, que se enfoca en la innovación en la enseñanza, el aprendizaje y el desarrollo

## CAPÍTULO II

### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### 2.1. Antecedentes de la investigación

En este capítulo se presentan estudios anteriores relacionados con el tema de investigación, con el fin de contar con una base teórica y pedagógica para el desarrollo del trabajo. Estos estudios muestran la importancia de usar recursos multimedia en la educación, especialmente en la materia de Lengua y Literatura. Los autores consultados han abordado problemas similares, planteando objetivos y obteniendo resultados que son muy útiles para esta investigación.

Por ejemplo, en la investigación de Mora *et al.* (2019) sobre el uso de herramientas multimedia en la enseñanza, se revisaron varios documentos que analizan cómo las universidades han incorporado estas tecnologías en sus métodos educativos. Los resultados mostraron que la multimedia no solo hace las presentaciones más dinámicas, sino que también permite a los estudiantes interactuar con los contenidos mediante gráficos, sonidos y elementos visuales al mismo tiempo, lo que facilita la comprensión y el aprendizaje.

En las conclusiones, se destaca que la multimedia ayuda a crear ambientes de aprendizaje personalizados que disminuyen el estrés, aumentan la autoestima y fomentan la confianza en los estudiantes. Para que estas herramientas funcionen bien, deben ser fáciles de usar y accesibles, parecidas a programas comunes como los procesadores de texto o las plataformas para hacer presentaciones.

Para Balseca *et al.* (2021), en su artículo “Multimedia: recurso didáctico para educación especial”, presenta una metodología con base en la Ingeniería de Software Educativo, siguiendo un ciclo de vida en dos etapas: definición y desarrollo. Los resultados muestran que, tras su desarrollo, implementación y evaluación, el producto fue validado mediante un modelo con criterios de utilidad, pedagógicos/didácticos y técnicos, con la participación de docentes y alumnos. En conclusión, los recursos didácticos multimedia son esenciales en la educación especial básica, ya que favorecen el aprendizaje de estudiantes con discapacidad al ofrecer herramientas adaptadas a sus necesidades. Asimismo, la investigación de Guzmán *et al.* (2020), sobre Multimedia educativa para el aprendizaje de la asignatura Educación Física en ciencias médicas, en la metodología se empleó métodos teóricos como el histórico-lógico, análisis y síntesis, modelación y sistémico-estructural, permitiendo analizar la adquisición de información, procesar bibliografía relevante, estructurar la multimedia en módulos y

ensamblarlos. Los resultados indican que la multimedia facilita el aprendizaje autónomo en educación, optimizando el tiempo de búsqueda de información y permitiendo un entrenamiento más eficiente. En conclusión, se logró un material didáctico integral, fácil de usar, que mejora la motivación de los estudiantes y vincula los contenidos de la asignatura con otras materias.

Guerra y González (2024), en su investigación sobre el uso de los recursos multimedia en el proceso de enseñanza, se empleó métodos teóricos para analizar la incorporación de la multimedia en el ámbito educativo. Los resultados reflejan que docentes, alumnos y directivos coinciden en la necesidad de innovar, aunque existe incertidumbre sobre qué implica realmente la innovación. En conclusión, la formación docente debe centrarse en desarrollar habilidades para crear entornos de aprendizaje innovadores que motiven a los estudiantes y faciliten la adquisición de conocimientos, destacando la importancia de una visión clara sobre la innovación en educación.

Cacpata y Montaña (2018), menciona en los recursos multimedia en el aprendizaje de los casos de factorización que su metodología con base en encuestas y entrevistas analizó los factores que influyen en el rendimiento académico de los estudiantes. Los resultados evidenciaron que la principal problemática es la escasa utilización de recursos multimedia y el espacio limitado para el aprendizaje de las matemáticas. En conclusión, se propone la implementación de una aplicación digital interactiva como herramienta tecnológica para mejorar el aprendizaje y aumentar el interés de los estudiantes en la materia.

La investigación de Jordán *et al.* (2022), sobre la producción científica de la teoría cognitiva del aprendizaje multimedia analizó estudios publicados entre 1996 y 2022 utilizando métodos teóricos como el histórico-lógico, inductivo-deductivo y analítico-sintético. Se estudiaron materiales originales de la base de datos Scopus con base en palabras clave seleccionadas. Los resultados evidenciaron tendencias en la productividad académica, el idioma de origen, la distribución por países y autores, así como análisis de citas y co-citación. Como conclusión, se determinó que la mayoría de los estudios están en inglés y que América Latina no cuenta con publicaciones en esta base de datos, lo que representa una brecha de investigación. Además, las principales dimensiones analizadas se centran en la enseñanza-aprendizaje y la carga cognitiva del aprendizaje multimedia.

Valdés y Troche (2022), en su investigación sobre materiales didácticos multimedia para la educación no presencial utilizó métodos teóricos para analizar su diseño y efectividad. Los resultados incluyeron recomendaciones clave para su uso, como definir objetivos claros, presentar información precisa, emplear elementos visuales de calidad sin excesos y lograr

animaciones creativas que sigan principios de diseño. Como conclusión, se determinó que estos materiales deben ser adaptables a diversos entornos tecnológicos, considerar el ritmo y características de los estudiantes, estimular el intelecto y la motivación, y favorecer la comunicación y el aprendizaje activo. Su correcta implementación en la educación no presencial mejora la calidad del proceso educativo y representa un desafío para los docentes en la actualidad.

Los autores Bermúdez y Pazmiño (2022), establecen en su investigación sobre el uso de las herramientas multimedia y el desarrollo de destrezas de aprendizaje en la educación inicial subnivel I en la Unidad Educativa “Manuel Inocencio Parrales y Guale” del cantón Jipijapa empleó una metodología mixta, utilizando métodos exploratorios, descriptivos y bibliográficos. Entre los resultados, se destaca que el 51,9% de los encuestados considera que las herramientas multimedia contribuyen al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Como conclusión, se determina que el uso de estos instrumentos permite a educadores y alumnos desarrollar clases más dinámicas y entretenidas, favoreciendo un aprendizaje efectivo.

La investigación sobre el diseño de una propuesta curricular con enfoque bimodal para el curso “Recursos Didácticos para la Enseñanza del Inglés” y un multimedia informativo de Saborío (2019), se desarrolló en dos etapas: la construcción de la propuesta curricular basada en recursos tecnológicos y la producción de un multimedia informativo para su implementación. Se aplicó una metodología evaluativa, utilizando análisis FODA para los estudiantes y cuestionarios para docentes de inglés y artes gráficas. Como resultados, se determinó que la propuesta curricular presenta fortalezas y oportunidades, mientras que el material multimedia es una herramienta didáctica pertinente para la enseñanza del inglés. En conclusión, se logró un diseño curricular innovador y un recurso multimedia que facilita la integración de las TIC en el aprendizaje del idioma.

## **2.2. Marco Teórico**

### **Tecnologías de la Información y Comunicación**

Las TIC favorecen el abordaje de una diversidad de discursos y textos a partir de múltiples propósitos y crean nuevos contextos para que los usuarios lleven a cabo las distintas prácticas del lenguaje. Para la didáctica representa un desafío articular esa diversidad, en el eje de la continuidad áulica e institucional. Sin embargo, también es importante que los docentes reciban la formación adecuada para usar estas herramientas de forma efectiva, evitando que se conviertan en una distracción en lugar de un recurso educativo. Según Zayas (2011) el

profesorado se puede aproximar a las TIC de dos maneras: como “herramientas de aprendizaje de las distintas materias curriculares, entre ellas la Lengua y la Literatura”, cooperando a través de ejercicios interactivos, la enseñanza de las habilidades lingüístico-comunicativas.

Las TIC no solo facilitan el acceso a una gran cantidad de recursos y materiales, sino también permiten un aprendizaje dinámico y adaptado a las necesidades de cada estudiante, además, fomentan el desarrollo de competencias digitales esenciales en la sociedad actual, lo que convierte la integración en las aulas en un paso necesario para la educación del siglo XXI. Gonzales (2018) señala que la valoración de la aplicación de la metodología por proyectos es positiva, los profesores en formación que fueron parte de esta investigación-acción aplicaron dicha metodología en la realización de sus propuestas.

"Los recursos multimedia, como videos, imágenes y simulaciones, pueden mejorar la comprensión y retención de información en estudiantes, permitiendo una representación mejorada y variada de contenido" (Mayer, 2009, p.17). Como lo plantea Mayer (2009), el uso de imágenes, audios y videos, hace que la enseñanza sea más divertida y eficiente, estos recursos han ayudado a entender percepciones complejas de manera más serena, la información que nos brindan se queda más tiempo en la memoria del ser humano. Y nos sirven para adaptarnos a las nuevas formas de enseñanza en este mundo de la nueva era digital.

Dajer (2018), escribió un artículo con el tema “Uso de Recursos Didácticos Multimedia en estudiantes de Básica Primaria” a través de la Revista RECITIUTM, mencionando que el uso de metodología tradicional provoca que las clases sean aburridas y monótonas, en donde en su estudio da a conocer que el estudiante no es participativo ni desarrolla sus capacidades cognitivas y concluyó en que los docentes se preocupan más en terminar una clase o programar sin importar que los adolescentes hayan aprendido.

Por otra parte, Hwang y Wu (2012), en "El uso de recursos multimedia en el aula puede aumentar la motivación y el interés de los estudiantes, especialmente en materias complejas como las ciencias y las matemáticas" (p.25). Estos recursos no solo hacen que sus tutorías sean más emprendedoras, sino que también acceden a que los alumnos puedan educarse a su propio ritmo, algo que es fundamental para el éxito académico, es factible pensar que el uso de recursos multimedia puede facilitar al profesor la introducción de recursos de enseñanza en forma de texto, imágenes, animaciones y videos (Hernández *et al.*, 2020).

De acuerdo con Hernández *et al.* (2020), los recursos multimedia se dividen en aquellos creados por equipos multidisciplinarios constituidos por diseñadores, programadores pedagogos, y los

recursos desarrollados por docentes e investigadores a partir de las necesidades específicas de un curso. Estos últimos “constituyen resultados especializados en determinada área del conocimiento” (p.32). A través de tales recursos, se puede representar el mundo real de modo audiovisual en una manera más realista, lo cual facilita el proceso de enseñanza- aprendizaje (Sun, 2022, p.36).

De acuerdo con Shoiria (2023), a través de tales recursos se pueden crear ambientes de información en la que los usuarios tienen acceso a herramientas interactivas gráficas y animadas a través del audio y video, dando al usuario nuevas oportunidades en su aprendizaje.

Desde el punto de vista didáctico, Belloch (2010) explica que los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) incluyen herramientas que permiten hacer seguimiento y evaluación de los estudiantes. Además, estos entornos no solo funcionan como un repositorio de materiales, sino que también facilitan que las clases sean en línea, ya sea en tiempo real (sincrónicas), en diferido (asincrónicas) o en formatos híbridos que combinan presencial y virtual. Según Hidalgo (2013), estos espacios virtuales rompen las limitaciones de espacio y tiempo propias de la educación tradicional, permitiendo una interacción más abierta y adaptada a las necesidades actuales del mundo educativo.

Los EVA se caracterizan por ser interactivos, flexibles y accesibles desde cualquier lugar, lo que los convierte en herramientas muy valiosas para dinamizar el aprendizaje. No se trata solo de poner un curso en línea, sino de combinar recursos, actividades y apoyo para que el proceso educativo sea más efectivo y atractivo. Además, estos entornos permiten que docentes y estudiantes trabajen sin necesidad de coincidir en el mismo lugar o momento, lo que amplía las posibilidades de aprendizaje.

Álvarez (2014) señala que, con la llegada de internet, especialmente con las versiones web 2.0 y 3.0, el aprendizaje ha cambiado mucho y ahora tiene una nueva dimensión. Este tipo de aprendizaje fomenta que las personas sean más autónomas, es decir, que aprendan por sí mismas. Además, se caracteriza por ser un aprendizaje “conectado, en cualquier lugar, constante y muchas veces invisible” (p.13), porque no está limitado a los espacios educativos tradicionales, ni formales ni informales, y no depende de la supervisión de otras personas

### **Recursos multimedia**

Los Recursos Multimedia Audiovisuales son todos aquellos recursos de vídeo y audio, descargables, que permiten presentar información dinámica e interactiva, aprovechándose no

sólo del potencial de la comunicación verbal escrita y la icónica, sino también de la comunicación verbal oral y la no verbal.

De acuerdo con Mayer (2009) "Los recursos multimedia son presentaciones que incluyen palabras e imágenes destinadas a fomentar el aprendizaje. Las palabras pueden ser habladas o escritas, y las imágenes pueden ser estáticas (como ilustraciones o fotos) o dinámicas (como animaciones o video)" (p. 5). El uso de los recursos multimedia ha hecho que los conceptos sean más fáciles de entender y recordar, al combinar diferentes tipos de estímulos, como el visual y el auditivo, en el cual se logra captar la atención y mantener el interés, lo que facilita la comprensión de temas complejos, además las animaciones y los videos suelen ser más atractivos que los textos, lo que contribuye a un aprendizaje más dinámico y efectivo.

Según el artículo científico de Pilacuán (2018), los diseños interactivos presentan una interfaz fácil de manipular con una función adecuada a la tecnología, donde el usuario podrá ser uso de estos diseños sin equivocación. Andresen y Van (2013), consideró que el uso de multimedia en las presentaciones y el aprendizaje ha sido fundamental para captar la atención y mejorar la comprensión de los temas (p.34).

### **Características de los recursos multimedia**

Los recursos multimedia son fáciles de usar y esto ayuda a que los estudiantes cambien su forma de aprender. Gracias a la calidad de estos recursos y a su contenido interactivo, los estudiantes se sienten motivados a tomar la iniciativa y a aprender por sí mismos. Las diferentes actividades que se realizan con estos recursos generan mucha información útil, lo que mejora el rendimiento académico y ayuda a los estudiantes a organizar y entender mejor lo que aprenden. Estos recursos deben estar bien integrados, ofreciendo la información de forma clara y en tiempo real. Además, es importante que permitan la interacción entre el usuario y el programa, para que el aprendizaje sea más dinámico y efectivo. Estas son las características que los usuarios esperan de cualquier sistema multimedia. Los mejores recursos multimedia son aquellos que ayudan a aprender de manera eficiente, facilitan el logro de los objetivos educativos y son accesibles tanto para estudiantes como para docentes. También deben cumplir con aspectos técnicos, funcionales y pedagógicos para ser realmente útiles (Jara, 2018).

El autor menciona que los recursos multimedia deben ser formativos, fáciles de usarlos y sobre todo eficaces, facilitando el cumplimiento de objetivos. Proporcionar este tipo de recursos mantiene al estudiante y docente en una comunicación constante.

## **Teoría del Constructivismo**

Basados en la teoría constructivista del aprendizaje sostiene que el conocimiento no se recibe pasivamente, sino que se construye activamente a través de la interacción con el entorno y la experiencia previa del estudiante. Este enfoque se basa principalmente en las ideas de Lev Vygotsky (1885) En donde se puede señalar que las funciones mentales parten de la vida social y que para comprender al individuo es necesario comprender las relaciones sociales del mismo. Esta teoría sostiene que los individuos construyen su propio conocimiento y significado a través de la interacción con su entorno y la experiencia. Según esta teoría, el aprendizaje es un proceso activo y constructivo en el que los estudiantes utilizan su experiencia y conocimiento previo para dar sentido a nueva información.

De igual manera, dentro de las teorías constructivistas se hace hincapié en la teoría de Piaget (1896), donde considera al individuo como constructor de su conocimiento, el mismo que lo realiza a través de la interacción con el mundo que lo rodea. Para cumplir este proceso se deben seguir una serie de etapas, para organizar la información que el individuo recibe del medio y que sobre todo está relacionada con las capacidades mentales que posee el sujeto.

### **Principios clave del Constructivismo**

- El aprendizaje es un proceso activo y constructivo.
- Los estudiantes construyen su propio conocimiento y significado.
- La experiencia y el conocimiento previo son fundamentales para el aprendizaje.
- El aprendizaje es un proceso social y colaborativo.

### **Método: Aprendizaje Basado en Proyectos**

Un método que se basa en la teoría del Constructivismo es el Aprendizaje Basado en Proyectos. Este método implica que los estudiantes trabajen en proyectos que requieren la aplicación de conocimientos y habilidades para resolver problemas reales o simulados.

### **Características del Aprendizaje Basado en Proyectos:**

- Los estudiantes trabajan en proyectos que son relevantes y significativos para ellos.
- Los proyectos requieren la aplicación de conocimientos y habilidades para resolver problemas.
- Los estudiantes tienen la oportunidad de investigar, experimentar y reflexionar sobre su aprendizaje.
- El docente actúa como facilitador y mentor, proporcionando apoyo y orientación según sea necesario.

En resumen, el Constructivismo es una teoría del aprendizaje que destaca la importancia de la experiencia y la construcción del conocimiento por parte del estudiante. El Aprendizaje Basado en Proyectos es un método que se basa en esta teoría y que puede ser efectivo para fomentar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los estudiantes.

### **Teoría del Constructivismo de Jean Piaget**

La teoría del Constructivismo que mencioné anteriormente se basa en gran medida en la obra de Jean Piaget, un psicólogo suizo que estudió el desarrollo cognitivo en niños. Piaget sostenía que los niños construyen su propio conocimiento y significado a través de la interacción con su entorno y la experiencia. Según Piaget, el aprendizaje es un proceso activo y constructivo en el que los niños utilizan su experiencia y conocimiento previo para dar sentido a nueva información.

### **Piaget identificó cuatro etapas del desarrollo cognitivo en niños:**

- Sensorimotora (0-2 años)
- Preoperacional (2-7 años)
- Operacional concreta (7-11 años)
- Operacional formal (11 años en adelante)

### **Aportaciones de Piaget:**

- Piaget destacó la importancia de la experiencia y la acción en el aprendizaje.
- Su teoría enfatiza la necesidad de que los niños sean activos en el proceso de aprendizaje.
- Piaget también destacó la importancia de la adaptación y la acomodación en el aprendizaje, es decir, la capacidad de los niños para ajustar sus esquemas y conceptos para dar sentido a nueva información.
- En conclusión, la teoría del Constructivismo de Jean Piaget destaca la importancia de la experiencia y la construcción del conocimiento por parte del niño, y su obra ha tenido un impacto significativo en la educación y la psicología del desarrollo

### **Teoría de la Mediación Tecnológica**

Esta teoría sostiene que la tecnología funciona como un puente entre el estudiante y el conocimiento, ayudando a comprender y darle sentido a lo que se aprende. En la enseñanza de Lengua y Literatura, las TIC sirven para mediar entre el alumno y los textos, favoreciendo una mayor interacción y exploración del lenguaje.

### **Aportaciones de Zayas (2011)**

Zayas resalta la importancia de que los docentes usen las TIC de forma efectiva, no solo como un complemento, sino como herramientas centrales para el aprendizaje. Por ejemplo, las TIC pueden ayudar a enseñar habilidades lingüísticas y comunicativas mediante ejercicios interactivos, aplicando así las ideas del constructivismo y la mediación tecnológica en la práctica educativa.

### **Implicaciones para la Didáctica**

Para integrar bien las TIC en la enseñanza de Lengua y Literatura, es fundamental que los docentes reciban formación adecuada, para que estas herramientas no se conviertan en una distracción. Además, es un reto planificar y usar de manera efectiva la diversidad de textos y discursos que se pueden trabajar con las TIC en el aula. El Constructivismo y la Teoría de la Mediación Tecnológica destacan la importancia de la interacción y la mediación en el aprendizaje. Las ideas de Zayas (2011) subrayan la necesidad de que los docentes utilicen las TIC de forma efectiva en la enseñanza de Lengua y Literatura.

Las teorías educativas de Vygotsky, Piaget, Mayer, el constructivismo sustentan la importancia de utilizar recursos multimedia en la enseñanza de Lengua y Literatura. Estos recursos facilitan la interacción social, estimulan diferentes formas de aprendizaje según las etapas cognitivas, combinan texto e imágenes para mejorar la comprensión, promueven la construcción activa del conocimiento y permiten relacionar nuevos contenidos con saberes previos. Así, el uso de multimedia en el aula enriquece y potencia el proceso de enseñanza y aprendizaje.

**Tabla 1**

*Ventajas y desventajas de los recursos multimedia.*

VENTAJAS	DESVENTAJAS
✓ Permiten que los estudiantes interactúen activamente durante la clase.	✓ Acceso a dispositivos electrónicos
✓ La información que transmiten facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje.	✓ Distracción y reducción de la concentración en el contenido principal.
✓ Ayudan a crear un ambiente agradable y motivador para los estudiantes.	✓ Sobrecarga de información
✓ Fomentan el interés y proporcionan más información útil que beneficia el aprendizaje de los alumnos.	✓ Dependencia tecnológica
Actualización Constante	Costos

*Nota.* La tecnología en el aula mejora el aprendizaje, pero puede generar distracción y costos.

### **Tipos de recursos multimedia**

Los recursos multimedia se presentan como herramientas necesarias e importantes para el área educativa, permitiendo que los estudiantes desarrollen sus destrezas y habilidades, combinando diferentes tipos de medios para presentar información de forma interactiva o más dinámica. Los tipos más comunes de recursos multimedia incluyen.

**Texto:** Es uno de los recursos multimedia más fundamentales y versátiles, ya que es el medio principal para transmitir información detallada, Incluye palabras, letras, frases o párrafos que transmiten información escrita, y cualquier tipo de contenido escrito. Aunque en las producciones multimedia modernas se suele combinar con imágenes, videos, y sonido, el texto sigue siendo esencial por su capacidad para proporcionar precisión y claridad.

**La imagen** muestra cómo es algo en realidad, transmitiendo tanto belleza como información visual. Podemos encontrar imágenes en muchas formas, como en fotografías, cine, televisión y

videojuegos. A lo largo de la historia, las personas han buscado maneras de reproducir la realidad y comunicarse, lo que dio origen a diferentes códigos como la imagen y el sonido, que tienen un gran impacto en la comunicación, especialmente en la televisión (Montesdeoca, 2017).

**El Autor:** explica que, desde siempre, la humanidad ha querido representar la realidad en objetos que todos puedan ver, y así nació la imagen como una forma de informar. En la educación, las imágenes son muy importantes porque ayudan a expresar ideas y permiten que los estudiantes compartan sus opiniones sobre lo que observan, facilitando la interacción con otros.

**El Audio:** El sonido es un elemento clave dentro de los recursos multimedia porque añade una dimensión auditiva que mejora la experiencia del usuario y ayuda a entender mejor la información. Este recurso incluye diferentes componentes como narraciones en voz en off, efectos de sonido, música, podcasts y audiolibros, cada uno con un papel importante para transmitir y facilitar la comprensión del contenido (Berthely y Esquivel, 2023).

**El Video:** Representa uno de los recursos multimedia más integrales y ampliamente utilizados, ya que fusiona componentes visuales, auditivos y textuales en un mismo formato, permitiendo la transmisión de información de manera interactiva y dinámica. Su flexibilidad lo posiciona como una herramienta esencial en ámbitos como la educación, el entretenimiento, el marketing y la comunicación. Además, su capacidad para captar la atención y favorecer la comprensión lo convierte en un medio altamente efectivo para la creación de experiencias inmersivas y formativas en el contexto actual (Ruiz *et al.*, 2021).

### **Herramientas didácticas para el diseño de material audiovisual**

Culanata y Maldonado (2023) señalan que, aunque las herramientas digitales ofrecen grandes beneficios para diseñar materiales didácticos y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, todavía hay muchos docentes que prefieren usar métodos tradicionales, basados principalmente en textos, memorización y teoría. Sin embargo, se observa una ligera tendencia a incorporar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la enseñanza, gracias a la variedad de recursos visuales que permiten una interacción más creativa e innovadora en el aula.

Sánchez Ever (2022) también recomienda que las estrategias educativas con herramientas digitales deben enfocarse en métodos activos, dinámicos y participativos, adaptados a las necesidades de los estudiantes. Entre las herramientas más usadas para crear materiales educativos está Canva, una plataforma intuitiva que facilita a profesores y alumnos diseñar

contenidos de manera creativa e innovadora. Canva ofrece plantillas listas para usar y permite crear desde logos hasta pancartas, con versiones gratuitas y de pago según el nivel de complejidad (Ruiz *et al.*, 2022).

Los estudios comparativos muestran que la enseñanza basada en TIC suele ser más efectiva que la tradicional, ya que fomenta un aprendizaje activo, la búsqueda de información y el trabajo colaborativo, mientras que la educación tradicional favorece la interacción directa y la empatía entre docentes y estudiantes (Irala Sanabria, 2024). Además, la educación digital permite acceso a información actualizada y recursos interactivos desde cualquier lugar, facilitando un aprendizaje más flexible y personalizado, en contraste con la rigidez y pasividad que a menudo caracteriza a la educación tradicional.

No obstante, se reconoce que la integración pedagógica de las TIC requiere reflexión y formación docente para aprovechar su potencial plenamente. Por ello, muchos expertos coinciden en que lo ideal es combinar lo mejor de ambos métodos, creando un modelo educativo híbrido que mejore la calidad y los resultados del aprendizaje (Universidad Veracruzana).

**Canva** es una plataforma web muy fácil de usar que ayuda a crear materiales visuales mediante plantillas listas para diferentes tipos de proyectos. Es especialmente útil en educación porque permite a profesores y estudiantes diseñar contenidos de forma creativa e innovadora, desde logos simples hasta carteles o presentaciones. Ofrece una versión gratuita para diseños básicos y otra de pago para trabajos más profesionales (Ruiz *et al.*, 2022). Además, Canva para Educación es totalmente gratis para docentes y alumnos, y cuenta con miles de plantillas para crear horarios, infografías, presentaciones y más. Su interfaz intuitiva permite arrastrar y soltar elementos como imágenes, textos y videos, facilitando la creación de materiales didácticos atractivos sin necesidad de ser experto en diseño. También incluye funciones avanzadas como animaciones y exportación en varios formatos (video, imagen, GIF), no solo ayuda a los profesores a preparar presentaciones, infografías y hojas de trabajo interactivas que mejoran la experiencia de aprendizaje, sino que también es una herramienta valiosa para que los estudiantes desarrollen habilidades creativas y digitales. Por ejemplo, pueden aprender a diseñar currículums, materiales para redes sociales o proyectos de emprendimiento, lo que los prepara para el mundo laboral y les permite aplicar la creatividad en distintos contextos.

### **Recurso multimedia en Videos**

Un video es un recurso de reproducción utilizado para mostrar un contenido, transmitiendo la información necesaria por texto, imágenes y sonido. Un video ayuda a captar la atención del

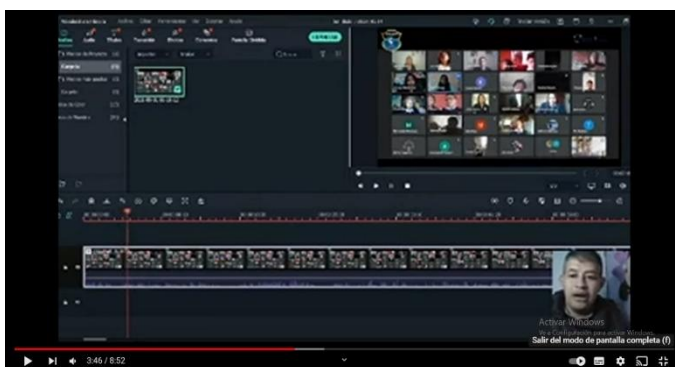
espectador procesando todo esto de una manera más eficaz. El uso del video está suplementando en cada una de las áreas educativas convirtiéndose en una herramienta poderosa para el docente y una ventaja para el aprendizaje esta estrategia innovadora, se puede utilizar dentro y fuera del aula de clase, con el fin de reforzar y obtener nuevos conocimientos, mejorando el proceso de aprendizaje por medio de los programas multimedia y de esta manera se motivará al estudiante a tener mejores resultados en sus estudios (Sánchez, 2018).

## Herramientas de video

**Filmora** es un editor de video fácil de usar que permite crear videos educativos y creativos gracias a sus múltiples herramientas intuitivas. Su diseño sencillo facilita la edición, incluso para usuarios sin experiencia, ofreciendo resultados profesionales. Con Filmora, puedes cortar y recortar videos, añadir texto, música, efectos, transiciones y animaciones, así como utilizar funciones avanzadas como edición multicámara, seguimiento de movimiento y eliminación de ruido de audio. Además, incorpora inteligencia artificial para automatizar tareas como convertir texto en video, mejorar la calidad visual, eliminar fondos y sincronizar audio y video. También permite exportar videos en varios formatos y compartirlos directamente en redes sociales. Es ideal para crear contenido educativo dinámico y atractivo, combinando imagen, audio, animaciones y texto en un solo video. Sin duda alguna es una herramienta completa y accesible que facilita la producción de videos educativos de alta calidad, adaptándose a las necesidades de docentes y estudiantes.

### Figura 1.

*Software de edición de video Filmora.*



*Nota.* La siguiente imagen nos indica cómo se realiza la edición de video en Filmora.

**Fuente:** Curso Me Capacito – Innovación Tecnología y Creación de Contenidos Digitales.

**Figura 2.**  
*Editor de video para Android.*



*Nota.* Imagen obtenida del sitio web [vita-nul.softonic.com](http://vita-nul.softonic.com).

**Animación:** Esto es un proceso que utiliza imágenes para darle movimiento creando una ilusión óptica, estas también transmiten información que ayudara en este caso al estudiante entender un tema o reforzarlo, según Quiroz (2020),” la animación es considerada como una herramienta tecnológica de gran potencial educativo, comunicando mensajes de una manera más sencilla, es un buen recurso pedagógico por sus cualidades dinámicas y entretenimientos” (p.25).

**Adobe Premiere:** Es un software de edición de video profesional ampliamente utilizado en la industria del cine, la televisión y la creación de contenido digital. Este programa permite a los usuarios editar y producir videos de alta calidad mediante una variedad de herramientas y funciones avanzadas.

### **Herramientas para animación**

**Animación:** Esto es un proceso que utiliza imágenes para darle movimiento creando una ilusión óptica, estas también transmiten información que ayudara en este caso al estudiante entender un tema o reforzarlo, según Quiroz (2020),” la animación es considerada como una herramienta tecnológica de gran potencial educativo, comunicando mensajes de una manera más sencilla, es un buen recurso pedagógico por sus cualidades dinámicas y entretenimientos” (p.25).

**Adobe Premiere:** Es un software de edición de video profesional ampliamente utilizado en la industria del cine, la televisión y la creación de contenido digital. Este programa permite a los usuarios editar y producir videos de alta calidad mediante una variedad de herramientas y funciones avanzadas.

## **Herramientas para animación**

**Moovly:** Es una herramienta muy útil y versátil, donde se puede crear contenido multimedia para la creación de presentaciones animadas y creativas. El maestro puede desarrollar su contenido de clase con esta herramienta, presentando su creatividad con los estudiantes.

**Powtoon:** Los docentes pueden utilizar Powtoon como una herramienta para crear animaciones educativas, esta plataforma tiene una interfaz fácil y manejable. Las presentaciones que se van a mostrar son dinámicas esto depende de la creatividad del docente.

## **Herramientas de Texto**

Un texto es un documento escrito que nos permite transmitir algún tipo de información, dando un mensaje coherente y ordenado. Es usado para desarrollar ideas, estas ideas pueden ser utilizadas en alguna historia o narraciones que pueden ser contadas por personas.

Los autores expresan que la construcción de texto es más dificultosa para los estudiantes porque amerita de normas de ortografía, la gramática y todo signo de puntuación; esto provoca un déficit en los estudiantes. El texto no necesariamente debe ser elaborado por científicos o literarios; cualquier persona puede escribir un texto para transmitir alguna información a alguien, en este caso los conceptos o definiciones escritas son útiles en el momento de enseñar.

## **Creación de texto en Microsoft Word**

Es un programa informático donde se puede desarrollar contenidos escritos de una manera muy simple, por ejemplo:

- Ensayos
- Tesis
- Monografías
- Artículos

## **Juegos educativos**

Los juegos educativos son implementados con un solo fin y es el de educar. Estos juegos fomentan o estimulan el aprendizaje de los estudiantes ayudándolos en su desenvolvimiento académico. Esto permite captar la atención del estudiante sin que se desmotive y pueda comprender toda la clase. Existen profesores que utilizan juegos didácticos; sin embargo, otros mantienen el esquema de enseñanza tradicional (Gastelu y Padilla, 2017).

Los juegos didácticos, son una nueva estrategia de enseñanza donde actualmente las instituciones que aplican este tipo herramientas son pocas; según Gastelu y Padilla (2017), trae un beneficio al implementarlas porque motiva al estudiante a buscar respuestas para resolver el juego por ende activa sus habilidades psicomotoras.

### **Recursos tecno pedagógicos para crear juegos educativos**

**Cerebriti:** Conocido como un portal de juegos de cultura general, denominándolo la mejor forma para aprender, pero jugando. Los docentes podrán crear juegos didácticos usando varias herramientas que esta página brinda, aquí se podrá medir lo aprendido por los estudiantes gracias a estos juegos interactivos.

**Educaplay:** Es una plataforma interactiva donde se puede crear juegos educativos. Esta aplicación permite el aprendizaje mediante juegos donde los participantes pueden interactuar con esta herramienta didáctica.

### **Aplicación de recursos multimedia en el aula**

La incorporación de herramientas multimedia en las clases genera un impacto positivo, ya que la tecnología avanza rápidamente y el aprendizaje de los estudiantes debe adaptarse a estos cambios. Usar estas herramientas ayuda a mejorar la calidad educativa y a formar estudiantes que puedan desarrollar sus propias habilidades. Las herramientas tecnológicas son aplicaciones fáciles de usar y accesibles en cualquier parte del mundo. Por eso, están integradas en el sistema educativo actual, permitiendo intercambiar información y adquirir nuevos conocimientos (Allauca y Criollo, 2021). En el ámbito educativo, estos recursos son muy útiles porque ofrecen una forma diferente de enseñar, llena de ideas y posibilidades de interacción, lo que ayuda a alcanzar los objetivos de aprendizaje. Además, facilitan que los estudiantes se mantengan actualizados y aprendan de manera sencilla y práctica.

### **Proceso de enseñanza-aprendizaje**

Se entiende como un fenómeno interactivo y dinámico en el que el docente y el estudiante participan activamente en la construcción de conocimiento. Este proceso se caracteriza por la transmisión y asimilación de información a través de diversas estrategias pedagógicas, que fomentan la reflexión, el análisis y la aplicación de conceptos. Además, el uso de recursos tecnológicos y metodologías innovadoras facilita el acceso a información actualizada, promoviendo un aprendizaje más significativo y adaptado a las necesidades de los estudiantes (González *et al.*, 2023).

El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene como función ayudar a los estudiantes formando sus personalidades basadas en la educación, tanto así sus habilidades y valores. Este proceso lleva a cabo varios elementos que son necesarios implementarlos para obtener logros, como son actividades metodológicas, actividades prácticas que consolidará los conocimientos adquiridos.

La enseñanza-aprendizaje es un proceso que se desarrolla en cualquier área, en el ámbito educativo la enseñanza va dirigida por el docente y el aprendizaje es adquirido por el estudiante, esto ayuda a que ambos tengan una mayor comunicación formando un ambiente educativo eficaz. El uso de los dispositivos tecnológicos digitales influye de una manera positiva dentro de la educación, manteniendo al estudiante más atento. De esta manera cada estudiante se va formando académicamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

### **Estrategias didácticas**

Las estrategias didácticas tienen como propósito transmitir un concepto, definiciones e ideas para lograr el objetivo que es de enseñar. Este procedimiento orienta a los estudiantes a conocer de diferente manera la forma de obtener conocimientos. Las estrategias didácticas son métodos usados por docentes al momento de impartir una clase. Estas deben estar alineadas a las normativas que la institución educativa establece para no irrespetar cualquier política que se haya empleado para conseguir la calidad educativa de dicho sitio (Balladares, 2020).

Las clases impartidas por los docentes deben ser activas y que a la vez motiven al estudiante en adquirir más conocimientos, el docente debe ser un mediador, un guía que ayuda a sus estudiantes a crecer en conocimientos y así despertar sus habilidades.

### **Estrategia didáctica para la enseñanza didáctica**

Es ideal para la transmisión de conocimientos, se basa en el uso de técnicas, habilidades y métodos que se emplean en el momento de impartir una clase. Esto es un acto de comunicación que involucra al docente para que este sea un canal transitorio de ideas y contenidos educativos.

Chávez (2018), menciona que: “el concepto de enseñanza siempre depende del concepto de aprendizaje que le permitan desarrollar y perfeccionar sus valores, destrezas, aptitudes, y conocimientos que luego se aplicará en el desempeño eficaz de sus actividades diarias” (p. 23).

El autor menciona que la enseñanza va a depender del concepto del aprendizaje, permitiendo que el estudiante desarrolle destrezas, aptitudes y valores que se aplicara en sus actividades diarias, cumpliendo con sus designaciones estudiantiles.

## **Técnicas de Aprendizaje**

Las diferentes técnicas de aprendizaje son aplicadas en la educación con el fin de que los estudiantes puedan adquirir conocimientos y a su vez puedan desarrollar y expresar sus propias ideas.

### **Aprendizaje colaborativo**

Este aprendizaje se basa en generar grupos de trabajo dentro del proceso educativo, con el fin de que todos los integrantes puedan expresar sus ideas o cumplir funciones dadas por el docente, luego de un análisis de contenidos, reflexiones y discusiones. El aprendizaje colaborativo está diseñado como una estrategia de aprendizaje que consiste en la creación de grupos entre estudiantes y entre ellos un líder que será guía de estos donde podrán ayudarse mutuamente y aprender. Se desenvuelven en un ambiente más confiable, comprendiendo la importancia de dar lo que recibimos, favorece al mejoramiento de las relaciones interpersonales ya que todos se ayudan entre sí (Ruíz y Avilés, 2018).

Los autores mencionan que el aprendizaje se implementa con el fin de que el estudiante pueda crear ideas, ayudarse mutuamente entre sus compañeros, desarrollar un ambiente confiable entre ellos, mejorando así sus relaciones interpersonales. Dentro de las planificaciones curriculares es necesario incorporar los grupos colaborativos, aplicándolo como un método para construir e interactuar creando mecanismos de aprendizajes.

### **El Aprendizaje autónomo**

Este aprendizaje es desarrollado por el propio estudiante, se puede considerar que para emplear este aprendizaje consiste en adquirir información por medios propios, ya sea por leer un libro, ver un video, visitar un sitio web o por sucesos vividos fuera del aula de clase.

Considerar al estudiante como un individuo autónomo en su propio aprendizaje, capaz de tomar decisiones en lo que aprenderá y cómo aprenderá, con las aspiraciones de mejorarse a sí mismo no sólo en las competencias laborales sino también en las competencias sociales que le hacen capaz de servir a los demás (Soplin, 2017).

Un estudiante puede obtener información por varios medios de investigación, que ayudarán a su autoaprendizaje, esto implicará que los estudiantes tomen acciones para adquirir conocimiento que beneficiará su aprendizaje y su desenvolvimiento dentro de la clase.

## **Las TIC vs. Recursos multimedia**

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), son un complemento que ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este tipo de tecnología sirve para generar información y ser transmitida por varios medios impulsando así a los docentes a llevar a cabo estos recursos como un apoyo para sus clases.

Las TIC son herramientas ya naturales en la vida cotidiana, especialmente en edades tempranas. Es necesario demostrar que los videojuegos, lejos de ser entendidos únicamente de una manera lúdica, pueden utilizarse como cualquier herramienta didáctica para enseñar todo tipo de conceptos y materias educativas. (Manzano, 2018)

Las TIC permiten transmitir información usando varios medios como lo son computadoras teléfono, tablets o televisores. A través de estos medios se comparte información de cualquier índole y aún información educativa para los estudiantes. Hacer uso de las TIC permitirá tener ambientes actualizados, dinámicos y no monótonos.

### **Uso de los recursos multimedia en las redes sociales**

Los recursos multimedia están relacionados con la informática, telecomunicaciones, entre otros medios de información y comunicación, como son las redes sociales. Las redes sociales sirven como un medio para transmitir información con el fin de llegar a más personas. Las redes sociales educativas son usadas como mecanismo de enseñanzas por parte de los docentes, donde los estudiantes pueden sentirse en más confianza con ellos, a través de estas plataformas digitales se puede incentivar al estudiante a exponer sus ideas ya sea posteándolas en algún grupo cerrado en Facebook, WhatsApp o Telegram.

**Facebook:** La plataforma Facebook se perfila como una herramienta didáctica complementaria, no con el propósito de sustituir la enseñanza tradicional, sino como un medio para fortalecer la interacción académica a través de la difusión de enlaces educativos y la conectividad entre los actores del proceso formativo. Su estructura permite la generación de interés en los estudiantes, ya que la presentación de contenidos propicia su participación activa mediante la socialización de publicaciones y el intercambio de ideas. Asimismo, esta red social facilita el acceso a individuos con niveles académicos superiores, lo que favorece el aprendizaje colaborativo y la resolución de inquietudes en tareas o debates, promoviendo un entorno educativo más dinámico e inclusivo (Loor y Macklif, 2017).

La importancia de crear sitios web, es abrir nuevos ambientes virtuales de aprendizaje donde la incorporación de ciertas redes sociales como lo es Facebook conectará a los estudiantes en

ciertas actividades que el docente envía, la interacción que existe al usar esta red es informativa y de gran alcance dará frutos óptimos en el rendimiento de los estudiantes.

**WhatsApp:** Esta aplicación llamada WhatsApp es un medio de comunicación útil y es el más usado en nuestro entorno. Según Mamani (2019), permite comunicarse con más de una persona mediante audios, mensajes videos, imágenes o la ubicación geográfica. Es muy popular en el uso de los teléfonos móviles y tiene la posibilidad de crear grupos en redes sociales, en el cual se puede intercambiar imágenes, videos, audios y ahora se obtiene mensajes ilimitados, se pensó en la aplicación WhatsApp como una nueva forma de herramienta de enseñanza, como ayuda en la relación de sus miembros. Así como también se observa también que en esta aplicación se facilita la comunicación de los estudiantes tímidos o con dificultades de hablar en público. Es importante resaltar que esta aplicación tiene fuerte capacidad pedagógica, y que permite la unión de los conceptos de movilidad, aprendizaje y velocidad de información, WhatsApp, durante la pandemia, fue uno de los primeros recursos que los docentes optaron por usar para poder interactuar con sus estudiantes y el mismo modo enviar actividades o materiales de la clase.

**Telegram:** Esta herramienta es una alternativa prometedora y eficaz para la comunicación, por sus características. Las nuevas tecnologías se hacen cada vez más presentes en el ámbito de la de enseñanza. En la actualidad, es indudable el valor que posee esta aplicación móvil como instrumento de difusión de información educativa (Franco, 2021).

### **Actividades áulicas en Telegram**

#### **Mensajería**

- Envío de audios de voz
- Videos
- Envíos de enlaces
- Documentos
- Imágenes
- Grupos
- Canales

Todas estas opciones permiten que el docente tenga comunicación con sus estudiantes. Esta red social no ocupa mucho espacio en el celular por la cual beneficiará a los estudiantes e incluso toda la información será guardada en la nube que Telegram posee.

**Microsoft Teams:** Esta aplicación es la más completa porque contiene un bloc de notas incorporado, como también un calendario para que los docentes puedan planificar sus horas de clases y un apartado para que los estudiantes puedan subir las tareas o actividades que fueron enviadas por los maestros. Microsoft Teams fue una de las principales herramientas de colaboración de Microsoft Office 365, ya que cuenta con aplicativos, y otros insumos que contribuyen en el desarrollo de metodologías innovadoras, que incentivan a los estudiantes a seguir participando de cada una de las clases de aprendizaje, mejorando la comunicación. Permite conversaciones instantáneas, compartir contenidos, tareas, reuniones, documentos y aplicaciones de manera activa. Cuenta con lo necesario para crear equipos de trabajo y aulas colaborativas, participar en el intercambio de archivos, brindar clases en línea y comunicarse directamente con cualquier miembro de la institución de una manera fácil y rápida, ahorrando tiempo valioso que se puede invertir en la enseñanza y la preparación de las clases, ya que cuenta con el soporte de las aplicaciones en la nube de office (Llesquen,2020).

La razón de implementar esta plataforma al ambiente educativo da una ventaja de colaboración entre ambas partes tanto del docente y estudiantes, facilitando el proceso de enseñanza. Esta plataforma tiene integrado aplicaciones y servicios de productividad como lo son las aplicaciones de Microsoft Office 365.

### **2.3. Marco Legal**

En el ámbito de la investigación, el marco normativo constituye un elemento que garantiza la ética en la producción del conocimiento y la protección de los sujetos involucrados en los estudios. En este contexto, a continuación, se presentan las principales leyes asociadas a la investigación:

#### **Constitución De La Republica Del Ecuador (2008)**

Según la Constitución de La Republica Del Ecuador (2008), la educación, como se establece en el Art. 26, es un derecho fundamental a lo largo de la vida y una obligación ineludible del Estado, siendo una prioridad en la política pública para garantizar la igualdad y la inclusión social. El Art. 27, debe centrarse en el desarrollo integral del ser humano, promoviendo valores como la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz, además de fomentar el pensamiento crítico y el desarrollo de competencias. En el Art. 28, se enfatiza que la educación es un bien público y no debe responder a intereses particulares, asegurando el acceso universal y la obligatoriedad en los niveles inicial, básico y bachillerato sin discriminación. Finalmente,

el Art. 29 garantiza la libertad de enseñanza y cátedra, así como el derecho de las personas a recibir educación en su lengua y entorno cultural.

Según el Artículo 3 de la Ley Orgánica De Educación Intercultural (2011), la educación tiene como finalidad el desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo el conocimiento de sus derechos, la cultura de paz y la convivencia intercultural, además de fortalecer la identidad cultural y fomentar el pensamiento crítico para la transformación social. El Artículo 4 establece la educación como un derecho humano fundamental, garantizado por el Estado para todos los habitantes del Ecuador, asegurando su gratuidad y accesibilidad en todos los niveles. En el Artículo 5, se reafirma la obligación estatal de garantizar la igualdad de oportunidades en el acceso y permanencia en el sistema educativo, ejerciendo su rectoría a través de la Autoridad Nacional de Educación. Además, el Acuerdo N.º 0070-14 del Ministerio de Educación regula el uso de teléfonos celulares en las instituciones educativas, permitiendo su empleo como herramientas pedagógicas y promoviendo la capacitación docente en tecnologías de la información y comunicación para su integración en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

### **Reglamento General A La Ley Orgánica De Educación Intercultural**

Según el Reglamento General a La Ley Orgánica De Educación Intercultural (2011), en su artículo 240 sobre las necesidades educativas especiales derivadas de la situación de vulnerabilidad, establece que los estudiantes en situación de vulnerabilidad tienen derecho a un servicio educativo que dé respuesta a sus necesidades educativas especiales, de conformidad con lo establecido en el presente reglamento y la normativa específica sobre educación en casa, aulas hospitalarias y otras que para el efecto emita el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional.

Así como también en el Artículo 347 de la Ley Orgánica De Educación Intercultural (2011), el Estado tiene la responsabilidad de fortalecer la educación pública, garantizando su calidad, cobertura, infraestructura y equipamiento, así como de incorporar tecnologías de la información en el proceso educativo y vincular la enseñanza con actividades productivas y sociales. En el Artículo 348, se establece que la educación pública será gratuita y financiada de manera suficiente y equitativa, permitiendo el apoyo a instituciones fiscomisionales, artesanales y comunitarias bajo ciertos criterios. Además, se prohíbe que las instituciones con financiamiento público tengan fines de lucro, y el incumplimiento en la transferencia de recursos conllevará sanciones para las autoridades responsables. Por último, el Artículo 349 garantiza la estabilidad y formación continua del personal docente, estableciendo un sistema

de evaluación y promoción basado en méritos académicos y desempeño, asegurando una remuneración justa y regulando la carrera docente a través de la legislación vigente.

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

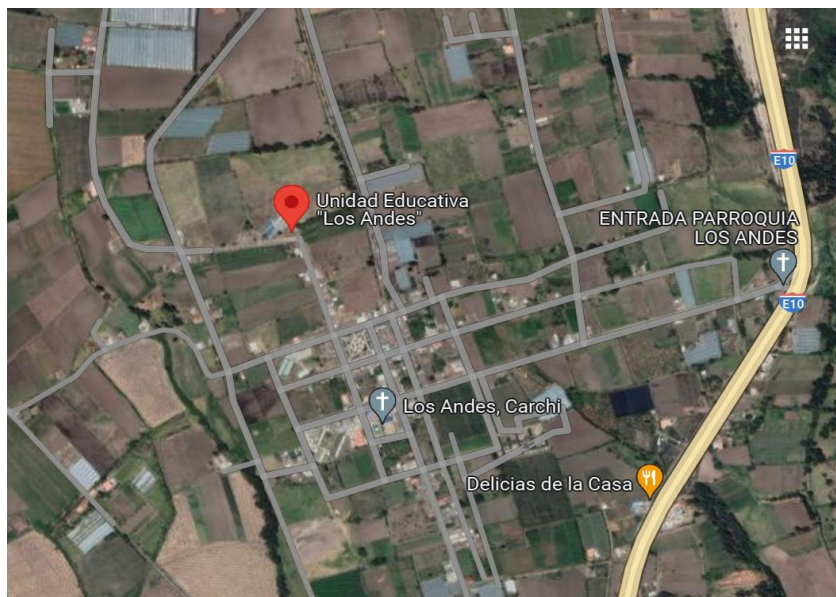
#### 3.1. Descripción del área de estudio/Grupo de estudio

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa “Los Andes”, regularizada por el Distrito de Educación 04D02 Montufar – Bolívar. La población objeto de estudio estuvo conformada por 17 estudiantes de la asignatura de Lengua y Literatura, de la institución educativa. La Unidad Educativa “Los Andes” se encuentra ubicada en la Calle García Moreno S/N, vía La Cangahua, donde se localiza su sede administrativa.

Este proyecto se realizó en la Unidad Educativa Los Andes, la misma que fue creada el 24 de septiembre de 1981, bajo el acuerdo ministerial N°4322. Se encuentra ubicado en la Av. García Moreno de la provincia del Carchi, cantón Bolívar, parroquia Los Andes, la modalidad de estudio actualmente es presencial, con jornadas matutinas tanto en Educación General Básica y Bachillerato Técnico. La entidad educativa esta anexada a la Universidad Politécnica del Carchi con fácil acceso para que los estudiantes de la facultad de Ciencias de la Salud y Ciencias de la Educación puedan hacer sus prácticas y crear nuevas metodologías de enseñanza.

#### Figura 3.

*Mapa Geográfico Unidad Educativa Los Andes.*



*Nota.* La siguiente imagen nos indica el lugar del trabajo de Investigación

**Fuente:** Google Maps, 2024

El trabajo de investigación se realizó, con los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Los Andes”, de la asignatura Lengua y Literatura, por la falta de interés y motivación durante el proceso de la clase.

**Figura 4.**

*Estudiantes de octavo año Unidad Educativa Los Andes.*



**Misión**

Potenciar la especialidad de la institución con docentes capacitados en sus áreas, innovados y comprometidos con la comunidad, sus padres de familia responsables que fomenten el desarrollo de la convivencia en el establecimiento, mejorando la autoestima e identidad para lograr la participación de todos en el aspecto social y académico, trabajando con los gobiernos locales, regionales y nacionales.

**Visión**

Unidad Educativa “Los Andes” pionera en tecnología, humanismo e inclusión con docentes altamente capacitados, innovadores, con ética profesional; estudiantes líderes, creativos, reflexivos, emprendedores fundamentados en una educación de valores e identidad conjugando armonía social y ambiental.

**3.2. Enfoque y tipo de investigación**

**3.2.1. Enfoque**

La investigación asumió un enfoque mixto que permite interpretar los datos proporcionados por los sujetos de estudio, y analizar la implementación durante el desarrollo de la investigación en

todas las áreas pertinentes. Es necesario aplicar el enfoque mixto para el análisis reflexivo y comprender la problemática que tienen los docentes con relación al uso de los recursos multimedia en el proceso de enseñanza -aprendizaje.

Según Hernández y Mendoza (2020), existen enfoques mixtos que representan un conjunto de procesos de investigación sistemáticos, empíricos y críticos, que incluyen la recolección y análisis de datos cuantitativos e información cualitativa, así como su integración y discusión general para obtener conclusiones de toda la información recolectada y lograr una mejor comprensión del fenómeno en estudio.

En relación con los conceptos previamente expuestos, la presente investigación se desarrolla bajo un enfoque mixto, que integra elementos cuantitativos y cualitativos. El enfoque cuantitativo se emplea en la recolección y el análisis descriptivo de datos relacionados con el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura. Paralelamente, el enfoque cualitativo permite interpretar la información no numérica obtenida para formular una propuesta de valor orientada a la mejora de los procesos de aprendizaje.

La metodología también puede ser utilizada como una vía de resolución de problemáticas sociales, además puede ser analizada desde los enfoques: cualitativo investigaciones sin mediciones numéricas, está enfocado en lo social; cuantitativo mediante la observación se recogen datos que luego serán analizados y tabulados, con el fin de obtener conclusiones.

### ***3.2.2 Tipo de Investigación***

#### **Investigación Descriptiva**

La investigación descriptiva se utiliza cuando existe la necesidad de describir características específicas de los resultados de los estudios de investigación. Esta descripción se puede hacer utilizando métodos cualitativos y, en un nivel más profundo, métodos cuantitativos (Ochoa *et al.*, 2020).

Con base a lo anterior el trabajo tiene una investigación descriptiva, en donde se desarrolla las características del problema u objeto de estudio, también es donde se detalla el problema originado en la unidad educativa, en la cual se recopilan los datos obtenidos y de esa forma se descubren las consecuencias en el problema de estudio, con la finalidad de identificar la situación sobre la base de una teoría, mostrando la investigación de forma cuidadosa con el objetivo de fortalecer el conocimiento de los estudiantes.

Escudero y Cortez (2017) describen: “Como su nombre los indica, este tipo de investigación está enfocado a describir la realidad de determinados sucesos, objetos, individuos, grupos o comunidades a los cuales se espera estudiar” (p. 21).

La investigación descriptiva permite detallar de manera concisa la situación o fenómeno que ocurre en el contexto del estudio. En este sentido, facilita la comprensión de las condiciones del entorno analizado, específicamente en relación con los estudiantes de octavo año en la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Los Andes”.

### **Investigación Documental**

Para Reyes y Carmona (2020), la investigación documental es una de las técnicas de investigación cualitativa, responsable de recolectar y seleccionar información a partir de la lectura de documentos, revistas, libros, grabaciones de audio, videos, películas, periódicos, artículos y conclusiones, argumentos, resultados de investigaciones, recuerdos de eventos, entre otros. Está orientada exhaustivamente en la recolección de datos de diversas fuentes científicas o documentos de alto interés e inherentes al tema de investigación, pudiendo ser los mismos documentos escritos o información audio visual, permitiendo ampliar y profundizar varias teorías documentales. Por lo cual, es aplicable en el presente estudio al llevar a cabo la recopilación y análisis de artículos científicos relacionados a la temática, así como las planificaciones de los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura.

### **Investigación de campo**

En la presente investigación se llevó a cabo la recopilación de información en el contexto donde se originó la problemática, con el propósito de analizar su impacto en el proceso educativo. Para ello, se empleó una metodología con base en la aplicación de encuestas dirigidas a docentes y estudiantes, de la institución. Este procedimiento permitió obtener datos relevantes para comprender la situación que afectó a los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Los Andes” en la asignatura de Lengua y Literatura, para a posterior establecer estrategias que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según Escudero y Cortez (2017), la investigación de campo se caracteriza por la recopilación de datos directamente en el entorno donde se desarrolla el fenómeno de estudio. Este tipo de investigación permite obtener información de primera mano mediante la observación, entrevistas, encuestas y otros métodos empíricos. Este contexto favorece a que el investigador pueda emprender con mayor seguridad la búsqueda de datos, así mismo permite el estudio de

diseños exploratorios, experimentales, y descriptivos creando un ambiente confiable para operar de forma controlada las variables dependientes (p. 20).

El autor menciona que este tipo de investigación ayuda al investigador a obtener datos seguros para un propósito específico. Los datos obtenidos al utilizar esta investigación son confiables, porque se obtienen en el terreno donde se está viviendo el problema.

### **Enfoque de la investigación**

Sus aportaciones están afines principalmente a las ciencias sociales permitiendo progresar y saber las interacciones humanas, así como, percibir la complejidad de los conocimientos sociales. Es decir, ha ayudado a conocer el punto de vista de las personas desde la vivencia de lo cotidiano con base en la observación de los comportamientos naturales, experiencias, contextos y discursos.

En esta parte del proyecto es muy importante enfocarnos en la calidad de actividades que nos permitirá interpretar la situación problemática que se tiene en un determinado espacio o un área específica. En donde la mayoría de las veces se la realiza en muestras pequeñas.

La investigación correlacional es un método no experimental que se usa comúnmente en las ciencias empíricas para estudiar la relación entre dos o más variables sin manipularlas directamente. En este tipo de investigación, se busca medir y analizar estadísticamente cómo se relacionan las variables, identificando si existe una asociación, su dirección (positiva o negativa) y su intensidad, sin determinar causas

Según lo manifestado por los autores Escudero y Cortez (2017), “la investigación realiza un análisis y estudio de la realidad objetiva, mediante el establecimiento de mediciones y valoraciones numéricas que admiten obtener datos fiables, con la intención de buscar definiciones probadas y divulgadas, fundadas en el campo de la estadística” (p. 23).

Mediante esta investigación cuantificaremos la recopilación de datos y a su vez también su respectivo análisis, mientras más datos se obtenga más fácil será obtener la relación que nos conduzca al problema de la investigación mediante la ayuda de diversas fuentes. esta investigación implicó la combinación de los enfoques cualitativo y cuantitativo en un mismo estudio, lo que permitió abordar el problema de manera más integral y reducir sus debilidades, garantizando un análisis más preciso y fundamentado.

En esta investigación se utilizó el método de investigación mixto, en si no es suplantar al cuantitativo ni cualitativo, esto se refiere a que se utilizó las fortalezas de ambos y así disminuyó sus debilidades, parte del proyecto es cuantitativo porque se llevó a cabo la

recolección y análisis de datos, teniendo como instrumento encuestas, este nos permitió visualizar de manera clara las características de gran impacto que existen dentro de la institución y el enfoque cualitativo por el análisis de las entrevistas (Loor y Paucar, 2018). Esta complementariedad no solo facilitó una comprensión más objetiva y detallada, sino que también redujo las limitaciones inherentes a cada método por separado, garantizando así un estudio más sólido y fundamentado.

Esto provoca que la investigación genere un estudio más completo y detallado sobre la problemática, lo que hace es disponer de las ventajas de ambos y a través de esto minimizar cualquier inconveniente. Es el más utilizado por su versatilidad y la facilidad de análisis que realiza.

### **3.3. Definición y operacionalización de variables**

#### **Definición de variables**

El Trabajo de investigación se llevó a cabo con dos variables; variable dependiente que es uso de metodologías virtuales y activas que permitan la utilización de recursos multimedia y la variable independiente que viene a ser el proceso de enseñanza, la implementación de estas variables en concordancia al tema planteado que surge por la problemática dada en octavo año de la Unidad Educativa Los Andes en la asignatura de Lengua y Literatura. Este trabajo de investigación tiene como objetivo proponer estrategias virtuales que permitan la utilización de recursos multimedia en el proceso de enseñanza, la metodología a emplearse será un estudio de investigación descriptivo mediante métodos y técnicas, la cual serán aplicadas con un enfoque cualitativo y cuantitativo, realizando la recolección de datos y un análisis que se desarrollará por medio de instrumentos de investigación, donde se podrá fortalecer el aprendizaje de los estudiantes y a su vez motivarlos.

**Tabla 2.***Operacionalización de las Variables.*

<b>Variables</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
Estrategias metodológicas virtuales y activas Recursos multimedia	Son herramientas para brindar investigación de una manera más didáctica y eficaz.	Recurso Innovador	Definición de Recursos multimedia. Características. Ventajas Imagen. Vídeos.
		Tipos de herramientas multimedia	Animación. Texto. Juegos educativos.
Proceso de enseñanza	Interacción entre estudiantes y docentes	Estrategias didácticas	Función. Aprendizaje colaborativo. Aprendizaje Autónomo.
		Herramientas tecnológicas	Las Tics. Redes sociales. Aula Virtual

### 3.4. Procedimientos

#### **Fase 1. Uso de metodologías virtuales y activas que permitan la utilización de recursos multimedia en los procesos de enseñanza de Lengua y Literatura de octavo año de la Unidad Educativa Los Andes.**

Para dar cumplimiento a la fase uno del presente estudio, se llevó a cabo una encuesta previamente evaluada por profesionales afines a la temática de investigación, quienes analizaron cada una de las interrogantes y su relación con los objetivos, generando informes de validez y confiabilidad para el instrumento. A su vez, el proceso de recolección de datos se llevó a cabo tomando como grupo de estudio a 30 estudiantes. El cuestionario fue estructurado con 5 preguntas para cada uno de los grupos, cada pregunta con alternativas de respuesta en escala de Likert con opciones entre muy de acuerdo hasta muy en desacuerdo. Al ser una población reducida no se realizó el cálculo de muestra. Adicionalmente, para el procesamiento de datos

se utilizó los programas estadísticos SPSS, Paquete Estadístico Microsoft Excel y, posterior a ello, se realizó un análisis descriptivo con los datos recolectados. Esto, partiendo del conteo de casos de acuerdo con las categorías investigadas. Con lo cual, se presentó un estadístico de frecuencias tanto en Tablas como en Figuras, mismas que presentan los resultados en relación con el objetivo uno.

## **Fase 2. Grado de familiaridad y las competencias de los estudiantes y docentes de octavo año de la Unidad Educativa Los Andes, en el uso y de las herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza – aprendizaje de Lengua y Literatura.**

En lo referente a la fase dos del presente estudio, se desarrolló una planificación referente a la enseñanza de la asignatura tomando, como estrategia metodológica principal, a la que se lleva a cabo la realización de la guía metodológica, para el desarrollo de diversos recursos de soporte en el aprendizaje de esta asignatura. Esto con el propósito de presentar a los docentes una guía que describa paso a paso cómo planificar las actividades con el uso de TIC y que, a su vez, permitan al estudiante tener mayor dinamismo, interactividad y agilidad en los procesos de aprendizaje.

**Fase 3. Diseño de una guía metodológica de contenido interactivo con el uso de recursos multimedia que permita el desarrollo de destrezas para la lectura y escritura de los estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa Los Andes.** Para el cumplimiento del tercer objetivo se empleó el método inductivo en donde se encuentran cinco estrategias didácticas interactivas basadas en la metodología ERCA para que los docentes efectúen la enseñanza aprendizaje de la lectura y escritura. La guía metodológica que se propone y contiene actividades propuestas en la cual se estructuró de la siguiente manera:

- Introducción
- Objetivo
- Actividades

**Producto Final y Evaluación** Las estrategias propuestas pueden ser observadas en el Capítulo V. Finalmente se aplicó una prueba piloto, específicamente a los estudiantes de octavo año, para verificar la incidencia de la utilización de los recursos multimedia en la enseñanza de la Lengua y la Literatura, obteniendo resultados óptimos y relevantes. para ejecutar el trabajo de investigación fue necesario solicitar la debida autorización a la autoridad competente de la Unidad Educativa Los Andes, puesto que se aplicó en las instalaciones y laboratorios de la institución. Asimismo, al considerar que la población estaba constituida por un grupo de

estudiantes menores de edad se requirió de la autorización previa de los representantes para la aplicación de los instrumentos de recolección de datos. Todos los participantes de la investigación fueron informados sobre el trabajo de investigación, se dio a conocer aspectos relevantes como el objetivo, la importancia y los resultados que se deseaba conseguir.

### ***Población y muestra***

Para la realización de este estudio, se estableció como población a los docentes, y estudiantes de la Unidad Educativa “Los Andes”. No obstante, la muestra estuvo conformada por estudiantes y docentes, quienes fueron seleccionados para la aplicación de encuestas, con el objetivo de conocer sus percepciones frente a la problemática investigada. Esta recolección de información permitió obtener datos relevantes sobre los factores que inciden en la falta de motivación en la asignatura de Lengua y Literatura.

Jara (2018), menciona que: “En estadística la población llamada también universo, que se refiere a un conjunto de objetos o sujetos destinados a un estudio, de la cual se toma la muestra en la mayoría de los casos” El autor menciona que la población y la muestra escogida están destinados a un estudio para conocer el problema que está afectando a una institución generando una respuesta universal (p.44).

### **Tabla 3.**

#### *3.4.1 Población y Muestra.*

Ítem	Detalle	Población
1	Estudiantes de octavo año	30
2	Docentes	2
TOTAL		32

*Nota: Detalle de la población de la Unidad Educativa*

Para el desarrollo del censo, se tomó la misma población, por lo que no es necesario utilizar la fórmula que nos permite determinar la situación que atraviesa la Unidad Educativa “Los Andes”. Por tal razón se observarán los siguientes resultados en el análisis realizado a través de encuestas y entrevistas.

### **3.4.2. Métodos**

#### **Método inductivo**

En este proyecto se destacan las técnicas y procedimientos de tal investigación, donde se inició la observación directa de los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Los Andes, en donde se establece de forma particular, y alcanza el correspondiente planteamiento de una hipótesis clara de la problemática que es carencia de la motivación en la asignatura de Lengua y Literatura. Salas y Hernández (2019), el método Inductivo parte de la observación de los hechos, creación de ideas para hacer clasificadas y así finalizar en una teoría. Este método va de lo específico a lo general (p. 45).

Es muy importante este paso ya que gracias a esto vamos a obtener el registro de los hechos, lo vamos a lograr mediante premisas que nos den la observación y a través de eso poder llegar a una generalización de la situación.

#### **Método deductivo**

Se emplea este método de una forma global del tema, con la finalidad de detallar minuciosamente la problemática que tienen los estudiantes de octavo año en la asignatura de Lengua y Literatura, de esa forma manifestar las ventajas que tiene el uso de los recursos multimedia en la motivación de los estudiantes.

Salas y Hernández (2019), que el método deductivo es el método que parte de lo universal a lo específico o particular, donde se deduce de algo global una hipótesis precisa de manera lógica (p. 46).

Con este método se llega a una verdad mediante solo una verdad, y de esa forma definir el problema general del uso de los recursos multimedia en los estudiantes octavo año de la unidad educativa “Los Andes” y analizar las partículas del hecho.

#### ***Técnicas e Instrumentos de investigación***

##### **Encuesta**

Esta técnica es de suma importancia, porque a través de ella se recolectará información confiable y real, recopilándola de una manera moderada con el fin de procesarla, en otras palabras, interpretarla, se la realizara con una sucesión de interrogaciones a los individuos que serán encuestados en este caso estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Los Andes”.

Feria *et al.* (2020) indican que este tipo de técnica: “Permite de una mejor forma tabular y estudiar las opiniones recibidas de los encuestados, para su conversión, inferencial mente, por el investigador, en información útil a considerar en la investigación” (p. 73).

Mediante esta técnica se recopiló datos o información que nos ayudaron a ver el problema de los estudiantes en cuanto al uso de los recursos multimedia en la asignatura de Lengua en este caso solo fue un área específica que nos concentraremos para definir el problema.

### **Entrevista**

Esta técnica se utilizó para estar al tanto de la opinión de los estudiantes de la institución sobre la falta de motivación de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura, y a su vez también la implementación de los recursos multimedia que puedan mejorar y reformar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, la finalidad es poder recolectar información de una forma natural y abierta. Feria *et al.* (2020) expresan que: “El investigador puede explicar el propósito del estudio y especificar la información que necesita, y así asegurar mejores respuestas, al aclarar preguntas o dudas, si hubiera una interpretación errónea” (p. 68). Con esta técnica es ver cara a cara el problema que se está gestando en la unidad educativa.

### **Observación**

A través de esta técnica de observación se relaciona los acontecimientos con la posición actual de los estudiantes las cuales requieren estimular motivación en la asignatura de Lengua y literatura, es de mucha utilidad esta técnica para determinar la problemática que está sucediendo de igual manera dar una solución pertinente y adecuada para que cada estudiante pueda tener un proceso de enseñanza y aprendizaje eficaz.

Jara (2018), manifiesta que: “Este instrumento permite llevar un control del comportamiento de los estudiantes frente a una tarea escolar, dando importancia a su desenvolvimiento y conocimientos, cuyos resultados son analizados y estudiados para buscar soluciones al problema” (p. 44). Este instrumento ayuda a percibir lo que sucede en las actividades que se realiza dentro de la hora clase y de esa forma estudiar lo planteado en el proyecto y de esa representación tratar el conflicto.

### **Instrumento de investigación**

#### **Cuestionario**

Este instrumento es de los más utilizados y está compuesta por diversas preguntas que surge de la variable del tema de investigación, el cuestionario es la base para poder generar las

entrevistas y encuestas mediante la cual se presentan interrogantes que nos llevan a dialogar la problemática. Está dirigido a estudiantes de octavo año, de la dicha institución, del mismo modo las preguntas son abiertas o cerradas dependiendo de los datos que se necesita obtener.

Bayas y Vera (2019) explican que el cuestionario es un: “Instrumento de investigación más común y útil al momento de investigar o al diseñar interrogantes oportunas para entrevistar y encuestar a los integrantes de dicha sociedad educativa...” (p.36).

### **Escala de Likert**

Es una escala psicométrica que se la utiliza para saber la opinión de todas las personas, generalmente se la utiliza en la encuesta, de este modo podemos representar los resultados mediante cuadros y gráficos estadísticas. Uno de los beneficios que tiene es observar el grado de acuerdo o desacuerdo que se obtiene a través de respuestas cerradas. La escala de Likert es un método comúnmente utilizado para medir actitudes u opiniones, permitiendo al encuestado expresar su grado de acuerdo o desacuerdo con una serie de afirmaciones. Generalmente, se utilizan cinco niveles de respuesta. (Hernández Sampieri *et al.*, 2014)

### **Consideraciones bioéticas**

El estricto apego a las normas morales y éticas son la base para el desarrollo de esta investigación. Por lo cual, para dar cumplimiento a cada una de las fases se gestionó los permisos respectivos de la comunidad educativa objeto de análisis, tanto en el manejo de la información recolectada, como en el respeto a la confidencialidad de esta, además del derecho al anonimato de cada uno de los informantes. Por otra parte, cada fase investigativa se realizó con apego absoluto a los reglamentos internos de la institución, como también a las normas y leyes que rigen el buen vivir comunitario.

Para la aplicación del instrumento de recolección de datos, se gestionó previamente la autorización correspondiente ante la autoridad institucional, en este sentido, se presentó un oficio dirigido a la rectora de la Unidad Educativa, en el cual se expuso el propósito de la investigación y la relevancia de su desarrollo dentro de la institución. Dicha solicitud fue formalmente aprobada, permitiendo la aplicación de encuestas y entrevistas a los participantes del estudio. El documento que respalda esta gestión se encuentra detallado en el (Anexo C), donde se evidencia el procedimiento seguido por parte del investigador para garantizar el cumplimiento de los protocolos institucionales y éticos de la investigación.

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Durante el desarrollo de la investigación sobre la utilización de recursos multimedia en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Los Andes, se implementó una variedad de materiales y herramientas tecnológicas que permitieron observar mejoras significativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **Resultados**

El uso de computadoras, proyectores, tabletas y otros dispositivos tecnológicos facilitó la presentación de contenidos de forma dinámica e interactiva. Se emplearon herramientas de edición multimedia como Adobe Premiere, Filmora y Canva, las cuales permitieron a los estudiantes elaborar materiales más atractivos y adaptados a sus necesidades. Asimismo, la incorporación de recursos didácticos como videos, infografías y presentaciones digitales favoreció una mayor participación e interés por parte del alumnado.

Los estudiantes mostraron mayor motivación durante las clases y lograron una mejor comprensión de los temas abordados, en comparación con métodos tradicionales. Además, se evidenció una mejora en la retención de información y en la capacidad de análisis y síntesis, al interactuar con materiales visuales y auditivos. La integración de plataformas de e-learning también permitió un aprendizaje más autónomo y flexible, facilitando el acceso a los contenidos desde cualquier lugar.

#### **Discusión**

Los resultados obtenidos confirman que la implementación de recursos multimedia en el aula tiene un impacto positivo en el rendimiento académico y en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje. La diversidad de materiales utilizados permitió atender distintos estilos de aprendizaje, favoreciendo la inclusión y el desarrollo de competencias comunicativas y tecnológicas.

Sin embargo, también se presentaron desafíos, principalmente relacionados con el acceso equitativo a la tecnología y a los servicios básicos como el Internet y la energía eléctrica. Estos factores condicionan el alcance y efectividad del uso de recursos multimedia, por lo que es fundamental contar con una adecuada planificación y apoyo institucional para garantizar su sostenibilidad.

En conclusión, el uso estratégico de recursos multimedia no solo moderniza el proceso educativo, sino que también enriquece la experiencia de aprendizaje, siempre que se considere la realidad contextual de la institución y se proporcionen las condiciones necesarias para su implementación efectiva

### **Recursos Necesarios.**

- **Materiales:** Computadora, materiales de oficina.
- **Hardware:** Computadoras, proyectores, tabletas. Impresora, Celulares
- **Software:** Herramientas de edición multimedia. (como Adobe Premiere, Filmora, Canva, Adobe Audition), plataformas de e-learning
- **Recursos didácticos:** videos, infografías, presentaciones. Libros
- **Económicos:** Transporte, copias, Hojas, Servicio de Internet, servicio eléctrico.

## **RESULTADOS**

### **Fase 1. Uso de metodologías virtuales y activas que permitan la utilización de recursos multimedia en los procesos de enseñanza de Lengua y Literatura de octavo año de la Unidad Educativa Los Andes.**

#### **5.1. Resultados de Encuestas realizadas a estudiantes de octavo año**

El presente estudio permitió identificar diversos efectos positivos derivados de la implementación de metodologías virtuales y activas que incorporan recursos multimedia en los procesos de enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura en octavo año de la Unidad Educativa *Los Andes*. A través de la observación directa, encuestas y entrevistas a estudiantes. Se evidenció un notable aumento en la participación activa de los estudiantes durante las clases. Las metodologías activas, como el aprendizaje colaborativo, el aula invertida generaron un ambiente dinámico en el que los estudiantes se mostraron más motivados y comprometidos. El uso de plataformas virtuales y herramientas multimedia como videos educativos, presentaciones interactivas y juegos pedagógicos incentivó su implicación en el desarrollo de las actividades.

El empleo de recursos multimedia facilitó la comprensión de textos literarios y no literarios, así como el desarrollo de habilidades de escritura. Se observaron avances en la organización de ideas, el uso adecuado del vocabulario y la estructuración coherente de los textos. Herramientas como audiolibros, mapas conceptuales digitales, infografías y editores de texto en línea permitieron enriquecer el proceso de aprendizaje. Los estudiantes mostraron una mejora

progresiva en el uso de herramientas digitales, lo cual contribuyó al desarrollo de competencias tecnológicas básicas. Además, se observó una actitud más autónoma hacia el aprendizaje, especialmente al momento de investigar, organizar sus tareas y gestionar sus tiempos a través de plataformas como: canva Adobe Premiere, Filmora

A pesar de los avances observados, también se identificaron ciertos desafíos. Entre los principales se encuentran las limitaciones tecnológicas, conectividad deficiente en algunos hogares, escasa disponibilidad de dispositivos, necesidad de formación docente continua en el uso pedagógico de herramientas digitales. Estas dificultades constituyen un área de mejora para garantizar una implementación más equitativa y eficiente de estas metodologías.

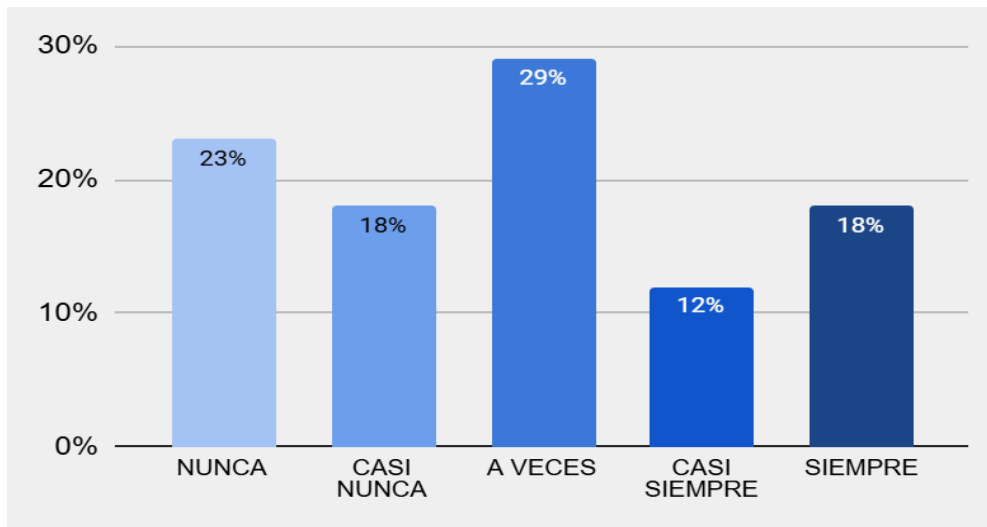
## **Fase 2. Grado de familiaridad y las competencias de los estudiantes y docentes de octavo año de la Unidad Educativa Los Andes, en el uso y de las herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza – aprendizaje de Lengua y Literatura.**

### **5.2. Análisis e interpretación de la encuesta dirigida a los Estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Los Andes”**

El uso de recursos multimedia en el aula ha demostrado ser una estrategia pedagógica efectiva para mejorar la motivación y comprensión lectora de los estudiantes en asignaturas como Lengua y Literatura. Según Díaz Barriga y Hernández (2010), los materiales visuales y audiovisuales favorecen el aprendizaje significativo al conectar los contenidos escolares con las experiencias previas del alumno. De forma similar, Moreira (2009) destaca que la integración de las TIC en el contexto escolar permite dinamizar las metodologías tradicionales, fomentando una enseñanza más participativa. Por su parte, Salinas (2004) señala que el uso frecuente de presentaciones, videos o audios no solo apoya la comprensión, sino que también potencia el pensamiento crítico cuando se acompaña de estrategias adecuadas. En este sentido, los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Los Andes” evidencian una tendencia hacia el uso ocasional de estos recursos por parte del docente, lo que sugiere oportunidades para fortalecer su aplicación didáctica. A continuación, se presenta un análisis de los resultados obtenidos.

**Figura 5.**

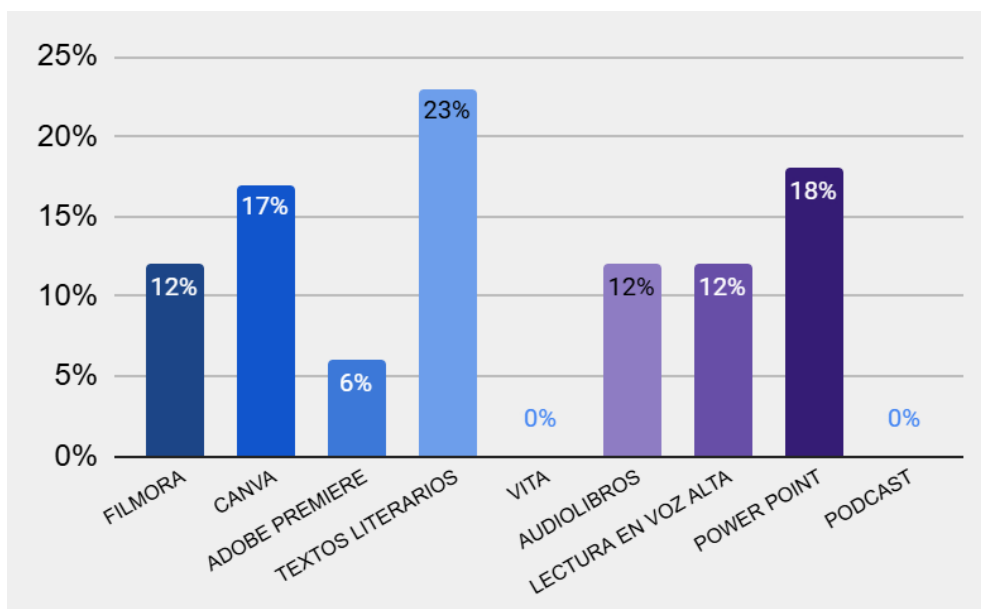
*Uso de recursos multimedia por docente de Lengua y Literatura en sus clases.*



Los resultados de esta encuesta reflejan una oportunidad significativa para mejorar la enseñanza en Lengua y Literatura a través del uso de recursos multimedia. Al abordar las áreas identificadas, se puede potenciar el interés y la participación de los estudiantes, enriqueciendo así su experiencia educativa. La mayoría de los estudiantes indica que a veces con un (29%) utiliza los recursos multimedia.

**Figura 6.**

*Recursos multimedia utilizados por docente de Lengua y Literatura.*



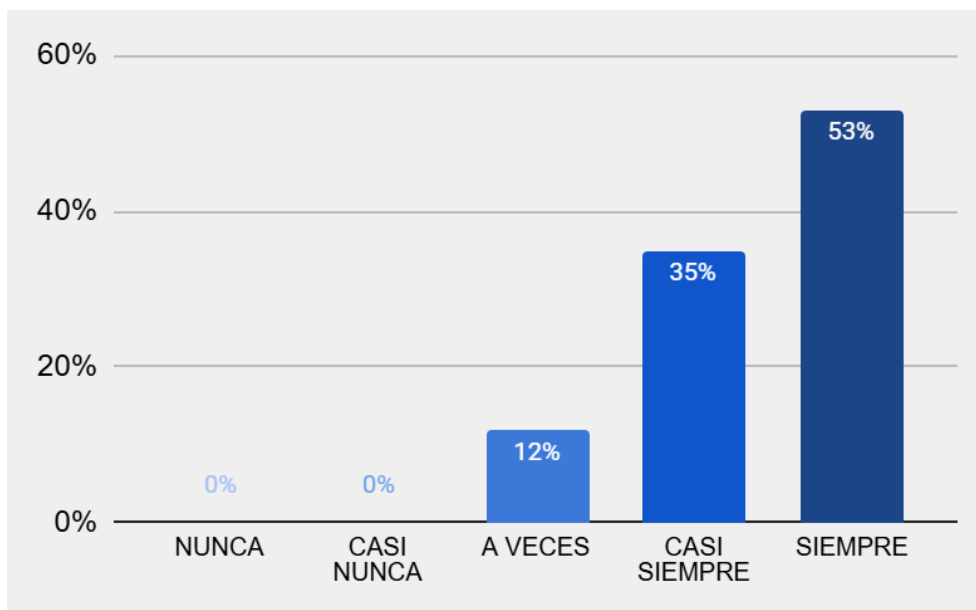
Estos resultados indican una preferencia por métodos tradicionales, como los textos literarios y presentaciones en PowerPoint, mientras que herramientas más modernas como podcasts y

aplicaciones como Vita no son utilizadas. Canva muestra una adopción moderada, mientras que herramientas más especializadas como Filmora y Adobe Premiere tienen una presencia menor. Una investigación realizada por Universidad Técnica de Machala determinó que los recursos didácticos multimedia influyen positivamente en el aprendizaje de los estudiantes de octavo año, destacando la necesidad de integrar tecnologías en el aula para mejorar la calidad educativa. concluyendo que muchos de sus docentes requieren capacitación adicional en el uso de herramientas tecnológicas.

En este sentido los resultados de esta encuesta reflejan tanto los esfuerzos donde se puede mejorar en el uso de recursos multimedia en la enseñanza de Lengua y Literatura. Al diversificar las herramientas utilizadas, se puede potenciar el interés y la participación de los estudiantes, enriqueciendo así su experiencia educativa.

**Figura 7.**

*Importancia del uso de los recursos multimedia para el aprendizaje.*



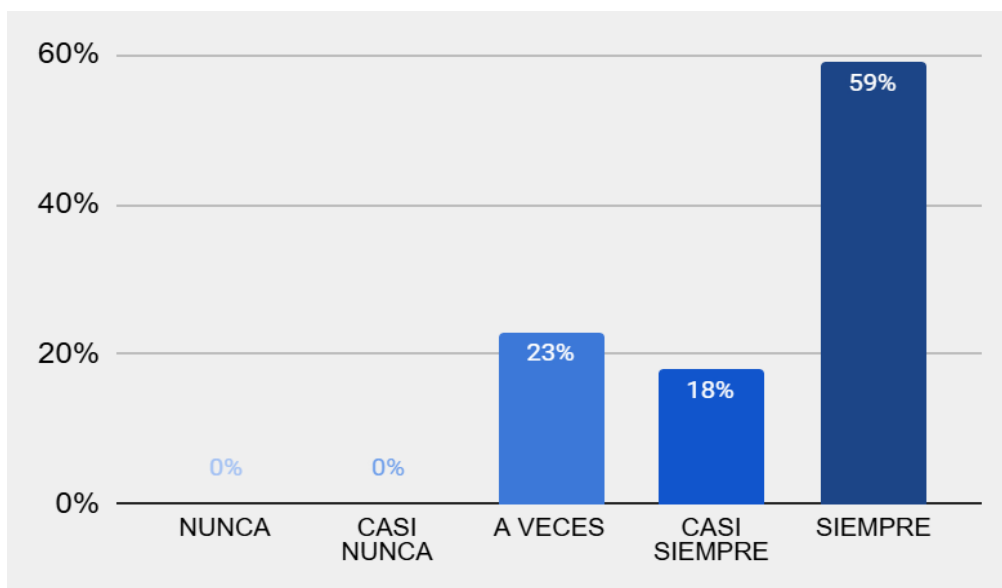
El 88% de los encuestados considera que el uso de recursos multimedia es importante (sumando "Casi siempre" y "Siempre"), mientras que un 12% opina que "A veces" es importante. No se registraron respuestas en las opciones "Nunca" o "Casi nunca", lo que indica una percepción positiva generalizada hacia la integración de recursos multimedia en la enseñanza de Lengua y Literatura. Diversas investigaciones han abordado la influencia de los recursos multimedia en el aprendizaje de la lengua y Literatura, especialmente en estudiantes de octavo año de Educación General Básica (EGB). Según Gómez (2023) de la Universidad Nacional de Loja considera que los recursos audiovisuales siempre ayudan a comprender mejor los conocimientos de la asignatura. concluyendo que estos recursos fomentan aprendizajes

significativos al desarrollar habilidades cognitivas visuales, destrezas y creatividad en los estudiantes.

Este análisis resalta la necesidad de adaptar las metodologías educativas para incorporar herramientas tecnológicas que fomenten un aprendizaje más dinámico y efectivo. La voz del alumnado es fundamental para construir un ambiente educativo más enriquecedor y atractivo.

**Figura 8.**

*Periodicidad de recursos multimedia al ser incorporados en la enseñanza.*



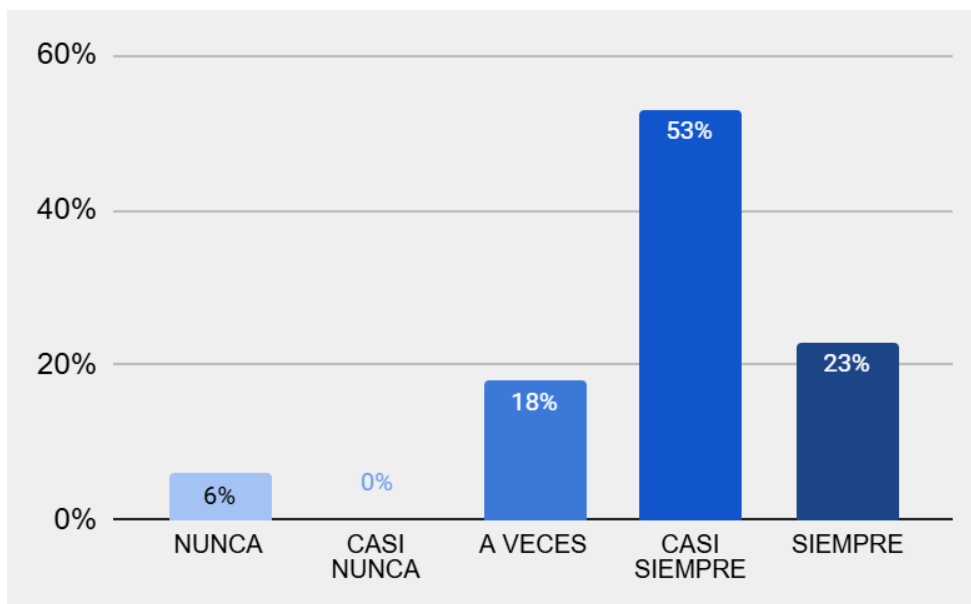
Los resultados muestran un fuerte consenso en torno al valor pedagógico de los recursos multimedia. La gran mayoría de los encuestados (77%) considera que estos deben integrarse con frecuencia (casi siempre y siempre), mientras que ningún participante manifestó una postura contraria (nunca o casi nunca). Esto indica una percepción claramente positiva hacia el uso de tecnologías audiovisuales y digitales como herramientas didácticas en la enseñanza de la lengua.

En el contexto educativo actual, la incorporación de recursos multimedia ha adquirido un papel protagónico como estrategia didáctica. Esta tendencia responde a la necesidad de adaptar la enseñanza a las nuevas formas de comunicación y aprendizaje de los estudiantes. Los resultados de la encuesta sobre la frecuencia con la que se considera apropiado incorporar dichos recursos en la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura, reflejan una clara tendencia hacia la aceptación y preferencia por el uso de estos recursos. Este análisis destaca la importancia de adaptar las estrategias pedagógicas para incluir herramientas tecnológicas que fomenten un aprendizaje más atractivo y efectivo. Escuchar las opiniones del alumnado es esencial para crear

un ambiente educativo inclusivo y enriquecedor. Para contextualizar estos resultados, se compararon investigaciones académicas que abordaron el mismo tema, desde una perspectiva teórica, empírica y psicológica, Mayer (2001), demuestra que la combinación de texto, audio e imagen incrementa la comprensión y retención del conocimiento. Su teoría respalda el uso continuo de materiales multimedia en el proceso educativo. Moreira (2009) plantea que la integración de tecnologías digitales, incluyendo recursos multimedia, mejora significativamente la motivación y el rendimiento estudiantil, además de estimular habilidades cognitivas superiores. Sugiere que su uso debe ser sistemático y no ocasional y Ramírez (2015) concluye que recursos como videos de poesía, dramatizaciones digitales y podcasts aumentan la participación, comprensión lectora y motivación en estudiantes de secundaria.

**Figura 9.**

*Frecuencia con la que se realiza tareas o proyectos que requieren el uso de los recursos multimedia.*



Los resultados de la encuesta indican una tendencia positiva hacia el uso de recursos multimedia en las tareas y proyectos dentro de la asignatura de Lengua y Literatura. Sin embargo, también revelan áreas donde se puede mejorar la inclusión y el acceso a estas herramientas. Adaptar las estrategias pedagógicas para fomentar un uso más amplio y efectivo de los recursos multimedia será clave para enriquecer el proceso educativo y asegurar que todos los estudiantes se beneficien del aprendizaje interactivo.

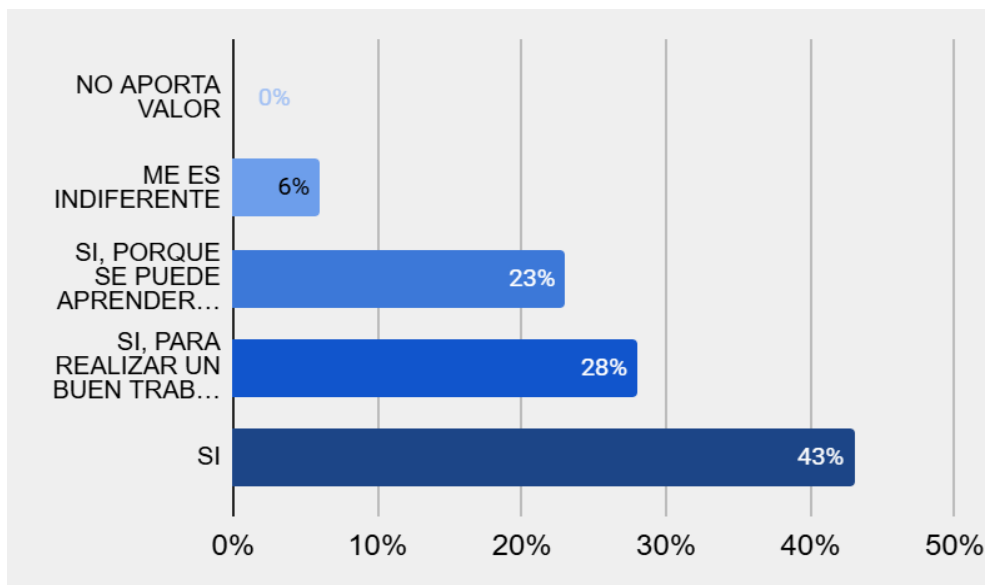
El uso de recursos multimedia en la asignatura de Lengua y Literatura puede facilitar el aprendizaje de diversas maneras. Existen diversos estudios que respaldan el uso pedagógico de recursos multimedia, especialmente en el área de Lengua y Literatura: Cabero (2013), en su

obra Tecnología Educativa, destaca que la utilización de medios digitales promueve la creatividad, el pensamiento crítico y mejora la comprensión textual. Moreira (2008), propone un enfoque crítico sobre la tecnología en educación y destaca que, en las humanidades, el uso de blogs, videos y podcast puede mejorar las competencias comunicativas. Salinas Ibáñez, (2004), enfatiza que el uso de TIC fomenta metodologías más activas y centradas en el estudiante, lo cual es ideal para proyectos en Lengua y Literatura.

El desafío actual consiste en garantizar un uso pedagógico reflexivo que favorezca no solo la motivación, sino también el desarrollo integral de los estudiantes.

**Figura 10.**

*Aportes del uso de los recursos multimedia.*



Los resultados reflejan que el 94% de los encuestados considera que el uso de herramientas multimedia sí facilita su aprendizaje. Dentro de este grupo, un 43% lo afirma en general, mientras que un 28% lo vincula a la realización de buenos trabajos y un 23% a una mejor forma de aprender. Solo un 6% expresó indiferencia y ningún estudiante considera que estas herramientas no aportan valor. Esto evidencia una actitud mayoritariamente positiva hacia la integración de las TIC en el proceso educativo.

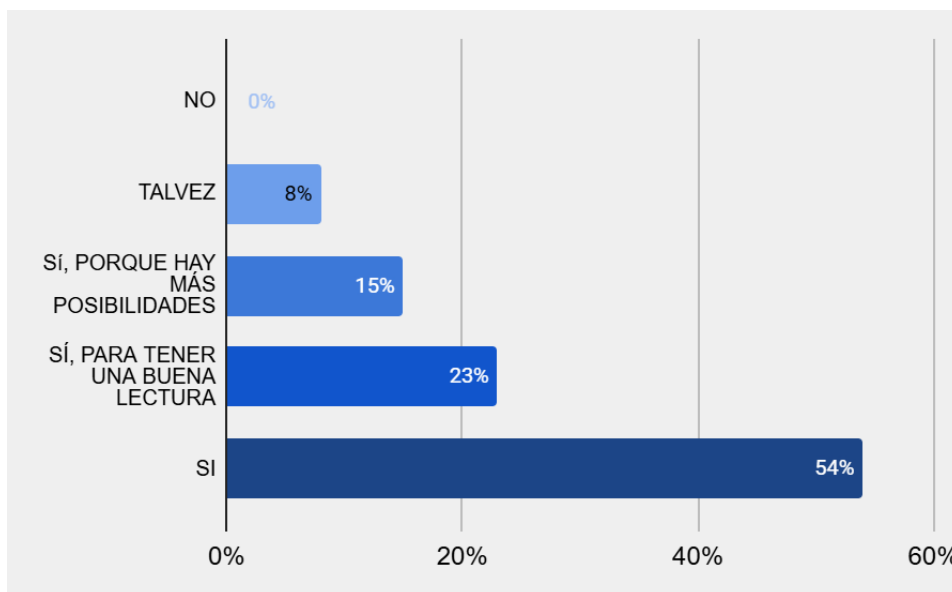
Diversas investigaciones respaldan los beneficios del uso de recursos digitales en la educación. Por ejemplo: Moreira (2008) sostiene que los medios digitales mejoran el rendimiento académico en asignaturas teóricas. Salinas (2004) destaca que las TIC fomentan el aprendizaje activo y significativo. Cabero-Almenara y Marín-Díaz (2013) afirman que una integración crítica de las TIC potencia el desarrollo de competencias comunicativas y creativas. En este sentido los resultados de la encuesta muestran que los estudiantes valoran positivamente el uso

de herramientas multimedia en la asignatura de Lengua y Literatura. Este acierto coincide con lo que indican diversos estudios académicos: la integración adecuada de las TIC en el aula favorece un aprendizaje más dinámico, participativo y efectivo.

En resumen, el uso de recursos multimedia como Canva, Adobe Premiere y Filmora proporciona múltiples ventajas educativas que pueden enriquecer la experiencia de aprendizaje en la asignatura.

**Figura 11.**

*Interés al incrementará el uso de recurso multimedia en la asignatura de Lengua y Literatura.*



El incremento en el uso de recursos multimedia en las clases de Lengua y Literatura puede traer beneficios significativos para el aprendizaje de los estudiantes. con base en las respuestas recopiladas, se presenta un análisis de los principales argumentos a favor y en contra de esta propuesta. Si bien la mayoría de las respuestas respaldan el incremento en el uso de recursos multimedia, algunos estudiantes mencionan que estos recursos podrían ser beneficiosos en otras asignaturas. Sin embargo, dado que Lengua y Literatura implican el análisis de textos, la creación de contenido y la comunicación efectiva, el uso de herramientas multimedia puede ser altamente relevante y enriquecedor para el aprendizaje. En conclusión, el incremento en el uso de recursos multimedia en las clases de Lengua y Literatura tiene el potencial de mejorar significativamente el proceso de aprendizaje de los estudiantes, facilitando la comprensión, aumentando el interés y desarrollando habilidades y destrezas en donde la respuesta más predominante es el 54%, que simplemente responde "Sí". Este porcentaje resalta que más de la mitad de los estudiantes consideran que la integración de los recursos multimedia en las clases

de Lengua y Literatura podría ser beneficiosa en general, sin especificar una razón particular. Esta tendencia refleja una aceptación generalizada de las tecnologías como una herramienta educativa eficaz, que podría ser vista como un reflejo de la prevalencia de los medios digitales en la vida cotidiana de los jóvenes.

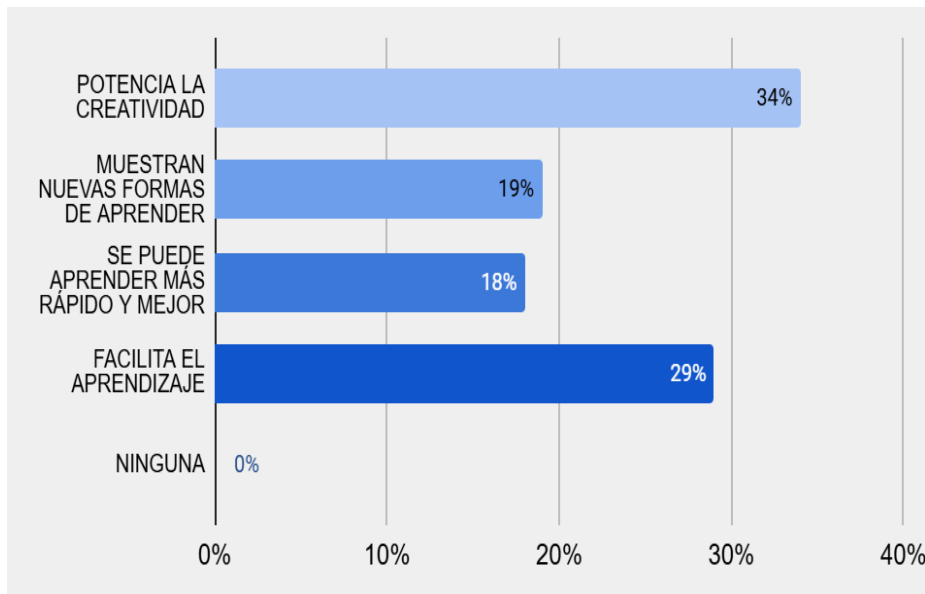
Para enriquecer el análisis, podemos relacionar la temática de la incorporación de recursos multimedia en la educación con diversos autores y teorías sobre el aprendizaje, la educación y la tecnología. Algunos de los más relevantes son: Vygotsky (1934) el aprendizaje ocurre mejor cuando los estudiantes reciben el apoyo adecuado dentro de su zona de desarrollo, un espacio que se puede expandir utilizando herramientas y recursos como los multimedia. destacando la importancia de la interacción social y el entorno como elementos fundamentales en el aprendizaje.

Los recursos multimedia pueden ser una forma de facilitar este aprendizaje social y colaborar con los estudiantes para Gardner (1983) en Teoría de las Inteligencias Múltiples indica que cada estudiante tiene diferentes tipos de inteligencia (lingüística, lógica, musical, espacial, etc.) y que los métodos de enseñanza deben adaptarse a estas diversas formas de aprender y se alinean con varias de estas inteligencias, como la visual, la auditiva y la cinestésica, favoreciendo a los estudiantes que aprenden de manera no convencional.

Además, Vygotsky subraya la importancia de la interacción social y el entorno como elementos cruciales en el proceso de aprendizaje. Es decir, el aprendizaje no es solo un proceso individual, sino que se potencia cuando los estudiantes interactúan con otros, ya sea de forma directa o a través de herramientas como los recursos multimedia. En otras palabras, el entorno de aprendizaje incluyendo tanto el apoyo de otras personas como el uso de tecnologías, juega un papel fundamental en cómo los estudiantes construyen su conocimiento.

## Figura 12

*Ventajas encontradas al usar recursos multimedia.*

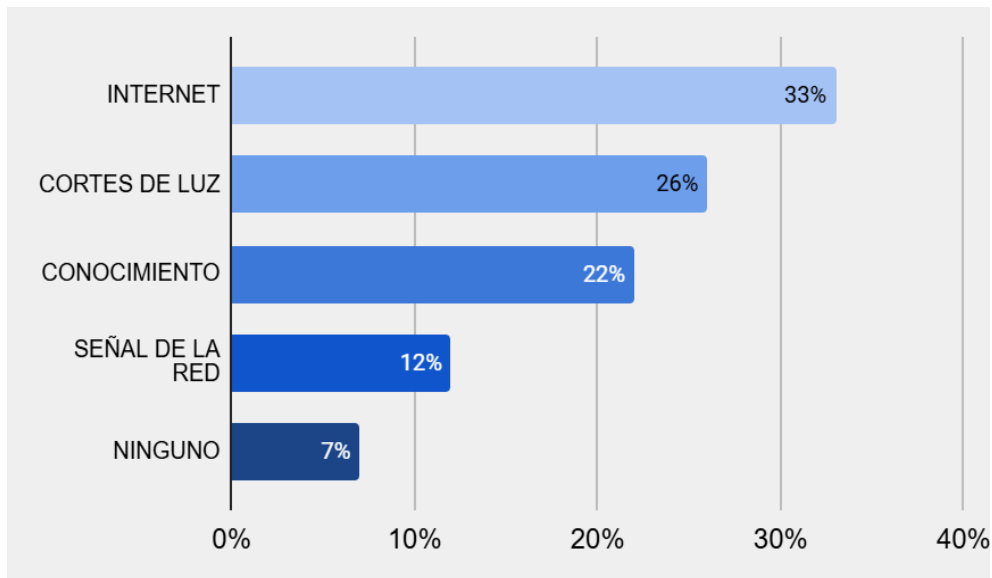


El uso de recursos multimedia en el aprendizaje ha demostrado ofrecer múltiples ventajas que enriquecen la experiencia educativa. A continuación, se presenta un análisis con base en las respuestas recopiladas sobre las ventajas encontradas al utilizar herramientas como Canva, Adobe Premiere y Filmora.

Las ventajas del uso de recursos multimedia en el aprendizaje son evidentes. Desde la mejora en la comprensión y adquisición de nuevos conocimientos hasta el estímulo de la creatividad y la optimización del proceso educativo, estas herramientas se presentan como aliadas valiosas en el aula. En un mundo cada vez más digital, integrar estos recursos puede transformar la experiencia educativa, haciendo que el aprendizaje sea no solo más efectivo, sino también más atractivo para los estudiantes.

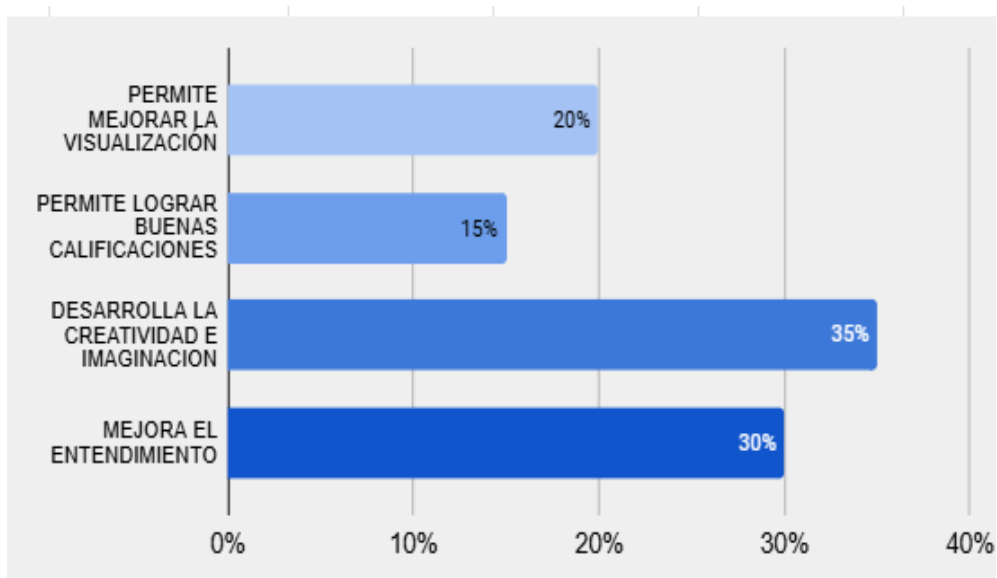
Los resultados de la pregunta evidencian que los estudiantes no solo aceptan los recursos multimedia, sino que también reconocen beneficios concretos en su uso: facilitación del aprendizaje, diversificación de métodos y mayor efectividad en el proceso educativo. Esta visión positiva se respalda con teorías educativas modernas como la de Mayer (2001) en la que en su teoría del aprendizaje multimedia sostiene que las personas aprenden mejor cuando el contenido es presentado con palabras e imágenes, en lugar de solo con palabras. Esta teoría fundamenta la eficacia del uso educativo de materiales multimedia y destacan el valor de los recursos tecnológicos como mediadores del aprendizaje, facilitadores de la personalización y potenciadores del rendimiento escolar.

**Figura 13.**  
*Dificultades y problemas al usar recursos multimedia.*



El uso de recursos multimedia en el aprendizaje puede presentar diversas dificultades y problemas que los estudiantes enfrentan al interactuar con estas herramientas. Aunque muchos estudiantes no enfrentan problemas significativos al usar recursos multimedia, las dificultades técnicas, la falta de conocimiento y el acceso limitado a dispositivos son obstáculos que pueden afectar su experiencia educativa. Para maximizar los beneficios del uso de estas herramientas, es fundamental proporcionar capacitación adecuada y garantizar un acceso fiable a la tecnología. Abordar estos desafíos puede ayudar a los estudiantes a aprovechar al máximo el potencial de los recursos multimedia en su aprendizaje.

**Figura 14.**  
*Recursos multimedia para expresar creatividad de proyectos.*



La pregunta planteada, invita a reflexionar sobre el impacto de las herramientas digitales en el proceso creativo. A continuación, se presenta un análisis de las respuestas recopiladas, organizadas en diferentes categorías que destacan las diversas formas en que los recursos multimedia fomentan la creatividad ya que estos no solo enriquecen el proceso creativo, sino que lo transforman, haciéndolo más accesible, colaborativo, experimental y significativo. La creatividad, entendida como la capacidad de generar ideas nuevas y valiosas, se ve amplificada por estas herramientas que actúan como puentes entre la imaginación y la realización concreta. Según Mayer (2001), con su teoría de la *cognición multimedia*, señala que combinar palabras e imágenes mejora el aprendizaje y la comprensión, favoreciendo una comunicación más poderosa de las ideas. Facilitando el trabajo, colaboración, exploración, personalización y mejora en la presentación, estas herramientas que permiten a los usuarios no solo ser más creativos, sino también comunicar sus ideas de manera efectiva y atractiva. La integración de estos recursos en el proceso creativo es fundamental para maximizar el potencial individual y colectivo en cualquier proyecto.

Los resultados indican que el valor principal percibido de los recursos multimedia en la expresión creativa reside en su capacidad para fomentar la imaginación y el desarrollo de ideas originales. La mejora en el entendimiento y la visualización son también contribuciones importantes. El impacto en las calificaciones se considera un resultado más indirecto, posiblemente derivado de una mejor comprensión y compromiso con el material.

Papert y Resnick resaltan el potencial de las herramientas digitales para la creatividad activa y la experimentación. Bruner y Mayer explican cómo la multimodalidad de los recursos multimedia mejora la comprensión. Paivio subraya el papel de la visualización en el procesamiento de la información. Finalmente, Ausubel sugiere que un aprendizaje más significativo, facilitado por estos recursos, puede conducir a mejores resultados académicos.

A través de la estimulación de ideas, facilitación del trabajo, colaboración, exploración, personalización y mejora en la presentación, estas herramientas permiten a los usuarios no solo ser más creativos, sino también comunicar sus ideas de manera efectiva y atractiva. La integración de estos recursos en el proceso creativo es fundamental para maximizar el potencial individual y colectivo en cualquier proyecto.

## DISCUSIÓN

Los hallazgos de la investigación de Mora *et al.* (2019) destacan que la multimedia crea entornos de aprendizaje personalizados que reducen el estrés, fortalecen la autoestima y fomentan la confianza en los estudiantes. En concordancia con estos resultados, la presente investigación encontró que el uso de recursos como Canva, Adobe Premiere y Filmora en la enseñanza de Lengua y Literatura proporciona múltiples ventajas educativas, permitiendo a los estudiantes involucrarse activamente en la construcción de su conocimiento, ya que estos recursos facilitan la comprensión de los contenidos al presentarlos de forma visual, auditiva e interactiva, lo cual responde a distintos estilos de aprendizaje y estimula la participación activa. Además, el uso de estas herramientas promueve el desarrollo de habilidades digitales y de pensamiento crítico, al tiempo que incrementa la motivación y el interés por el área de estudio, transformando las clases en experiencias significativas y atractivas que potencian el aprendizaje autónomo, colaborativo y creativo en un entorno que se adapta a las necesidades y ritmos de cada estudiante.

El estudio de Cacpata y Montaña (2018), señala que la principal problemática es la escasa utilización de recursos multimedia y el espacio limitado para el aprendizaje de las matemáticas. En el contexto de la investigación actual, centrada en la disciplina de Lengua y Literatura, se observa una problemática similar, ya que la integración de recursos multimedia sigue siendo limitada, lo que restringe las oportunidades para que los estudiantes experimenten de manera dinámica e interactiva el contenido de la materia, dificultando así el desarrollo de competencias comunicativas, interpretativas y creativas que son fundamentales en esta área. Esta carencia impide la incorporación de metodologías innovadoras que promuevan un aprendizaje significativo, ya que los estudiantes continúan enfrentándose a clases mayoritariamente expositivas y tradicionales, que no estimulan el interés ni aprovechan el potencial de las tecnologías actuales para transformar el proceso educativo.

En la investigación de Guerra y González (2024), se refleja que docentes, alumnos y directivos coinciden en la necesidad de innovar, aunque persiste cierta incertidumbre sobre lo que realmente implica dicha innovación. Esta observación es relevante en el contexto actual, ya que en muchas instituciones educativas aún se debate sobre qué herramientas o enfoques innovadores deben implementarse para mejorar la calidad educativa, lo que demuestra que la innovación no solo depende de la disponibilidad de recursos, sino también del conocimiento, la capacitación y la disposición para transformar las prácticas pedagógicas tradicionales. De manera similar, en el caso de la presente investigación, también se observa que, aunque hay un

consenso en la necesidad de integrar recursos tecnológicos y multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, persiste la falta de claridad en cuanto a cómo utilizar adecuadamente estas herramientas para que realmente generen un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes, lo cual evidencia la necesidad de establecer una guía metodológica clara y efectiva que permita a los docentes implementar estos recursos de forma pedagógica, coherente y significativa.

## **CAPÍTULO V**

### **PROPUESTA**

**Fase 3 guía metodológica para la enseñanza de Lengua y Literatura en el octavo año de la Unidad Educativa Los Andes.**

**Nombre de la Propuesta:**

**“GUÍA METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA  
MEDIANTE EL USO DE RECURSOS MULTIMEDIA”**

**Autor**

**Lcdo. Javier López Meza**

**Introducción**

La presente investigación tiene como finalidad el diseño de una guía metodológica para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura en el octavo año de la Unidad Educativa “Los Andes”, con un enfoque en la integración de recursos multimedia como herramientas didácticas para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el contexto educativo actual, la incorporación de plataformas y programas como Canva, Adobe Premiere y Filmora representa una oportunidad para transformar el aula tradicional en un entorno interactivo y dinámico, favoreciendo tanto el desarrollo conceptual como el aprendizaje experiencial. Esta propuesta se fundamenta en los resultados obtenidos a partir de una encuesta aplicada a los estudiantes, la cual evidencia un alto interés en la implementación de recursos multimedia y su impacto positivo en la comprensión y apropiación de los contenidos educativos.

**Datos informativos de la Institución Educativa**

**Nombre de la Institución:** Unidad Educativa Los Andes

**Nombre del Directivo encargado:** Tgla. Jenny Bolaños

**Jornada:** Diurna

**Oferta Académica:** Inicial, Preparatoria, subniveles elementales media, superior y  
Bachillerato Técnico especialidad Informática.

**Dirección:** García Moreno y vía la Cangagua

## **Objetivo General**

Proponer actividades interactivas que promuevan la participación **activa** de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **Estrategias Pedagógicas**

La incorporación de recursos multimedia en la enseñanza de Lengua y Literatura constituye una estrategia didáctica innovadora que favorece la optimización del proceso educativo, al promover un aprendizaje más dinámico, interactivo y significativo. En este sentido, se presentan a continuación las estrategias pedagógicas diseñadas para potenciar el impacto de estas herramientas en el desarrollo de las competencias lingüísticas y literarias en el aula.

## **Proyectos Colaborativos con Recursos Multimedia**

La integración de recursos multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura constituye una estrategia pedagógica innovadora que promueve el aprendizaje activo, colaborativo y significativo. A través del uso de herramientas tecnológicas como Canva, Adobe Premiere y Filmora, se facilita la comprensión de los contenidos literarios mediante la creación de materiales dinámicos y atractivos. La implementación de proyectos colaborativos en el aula permite no solo el fortalecimiento de competencias lingüísticas y analíticas, sino también el desarrollo de habilidades digitales y creativas esenciales en el contexto educativo actual.

Dentro de esta estrategia, se plantean diversas actividades didácticas orientadas a maximizar los beneficios del uso de recursos multimedia:

### ***Creación de presentaciones visuales***

Los estudiantes elaborarán presentaciones interactivas sobre autores, movimientos literarios o análisis de obras utilizando plataformas como Canva. Este enfoque no solo facilita la asimilación de los contenidos, sino que también potencia el desarrollo de habilidades en diseño gráfico y estructuración de la información.

### ***Producción de videos y documentales educativos***

Mediante el uso de software de edición de video como Adobe Premiere y Filmora, los estudiantes podrán realizar adaptaciones audiovisuales de textos literarios o análisis críticos

en formato de video. Esta actividad fomenta la creatividad, la interpretación crítica de los textos y el fortalecimiento de competencias comunicativas.

### ***Desarrollo de proyectos multimedia interactivos***

Se incentivaré la creación de blogs, presentaciones animadas y videos explicativos sobre temas literarios, promoviendo un aprendizaje basado en la exploración y el uso de tecnologías digitales. Esta metodología favorece la participación activa de los estudiantes y contribuye a la diversificación de las estrategias de enseñanza, adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje.

### ***Adaptación de textos literarios a diferentes formatos multimedia***

Los estudiantes pueden seleccionar una obra literaria y reinterpretarla en diversos formatos digitales, tales como videos, podcasts, infografías o presentaciones interactivas. Esta actividad no solo contribuye a una comprensión profunda de los textos, sino que también fortalece habilidades de análisis literario, creatividad, expresión oral y escrita, al mismo tiempo que fomenta el dominio de herramientas tecnológicas.

### ***Exploración del contexto histórico y cultural de las obras literarias mediante recursos digitales***

Para enriquecer la interpretación de textos literarios, los estudiantes pueden investigar sobre el contexto histórico, cultural y social en el que fueron escritos y presentar sus hallazgos a través de videos documentales, presentaciones animadas o podcasts temáticos. De este modo, se promueve una visión integral de la literatura, conectando el contenido académico con su entorno y realidad social.

### ***Creación de recursos educativos digitales para el aprendizaje colaborativo***

Se incentivaré a los estudiantes a diseñar materiales educativos dirigidos a sus compañeros, tales como guías visuales sobre análisis literario, videos explicativos sobre técnicas narrativas o mapas conceptuales digitales. Esta estrategia potencia el aprendizaje entre iguales, promoviendo la cooperación y el refuerzo de conocimientos de manera interactiva.

### ***Uso de videos educativos para la enseñanza de conceptos literarios***

La integración de videos explicativos permite presentar de manera visual y dinámica temas complejos, como la estructura del poema, los géneros literarios o los recursos estilísticos. Para reforzar la comprensión y estimular el pensamiento crítico, estos videos pueden ir

acompañados de preguntas interactivas, actividades de reflexión o discusiones guiadas, en las que los estudiantes analicen el contenido presentado y lo relacionen con su propio contexto.

### ***Presentaciones interactivas y recursos multimedia como herramientas didácticas***

El uso de plataformas como PowerPoint, Google Slides posibilita la creación de presentaciones enriquecidas con elementos multimedia (imágenes, audios, videos, animaciones, infografías interactivas, entre otros). Estas presentaciones pueden diseñarse de manera que los estudiantes no sean meros receptores de información, sino que participen activamente en la construcción del conocimiento a través de actividades como completar espacios en blanco, responder preguntas en tiempo real, seleccionar respuestas en encuestas digitales o participar en simulaciones literarias.

### **Evaluación Creativa y Formativa a través de Multimedia**

La evaluación constituye un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo medir el nivel de comprensión, análisis y aplicación del conocimiento por parte de los estudiantes. En este contexto, la integración de recursos multimedia en las estrategias de evaluación no solo enriquece el proceso evaluativo, sino que también motiva a los estudiantes a demostrar su aprendizaje de manera creativa e innovadora. La evaluación no debe limitarse a la medición de conocimientos teóricos, sino que debe promover el desarrollo de habilidades digitales, comunicativas y críticas, esenciales en la educación contemporánea.

### ***Evaluación de proyectos multimedia***

La producción de contenido digital mediante plataformas como Canva, Adobe Premiere o Filmora permite evaluar el aprendizaje de los estudiantes desde una perspectiva integral. Estos proyectos pueden incluir la creación de infografías interactivas, videos educativos, animaciones o presentaciones dinámicas sobre temas literarios, en los cuales se valore no solo el rigor académico, sino también la creatividad, el diseño y la claridad en la presentación de la información. Para ello, se recomienda el uso de rúbricas de evaluación, que contemplen aspectos como precisión conceptual, originalidad, coherencia en la narrativa visual y uso adecuado de herramientas digitales.

### ***Evaluación a través de videos o presentaciones grabadas***

La grabación de exposiciones orales, análisis literarios o debates virtuales permite evaluar las competencias comunicativas, argumentativas y analíticas de los estudiantes. Esta estrategia

fomenta la expresión oral, la estructuración del pensamiento y la síntesis de ideas clave, lo que contribuye al desarrollo de habilidades esenciales para la interpretación crítica de textos. Además, el registro audiovisual permite que los docentes revisen y retroalimenten de manera más detallada el desempeño de cada estudiante.

### ***Retroalimentación formativa mediante recursos digitales***

La retroalimentación es un elemento fundamental en la evaluación formativa, ya que permite a los estudiantes comprender sus fortalezas y áreas de mejora. A través de videos explicativos, grabaciones de voz o anotaciones digitales interactivas, los docentes pueden ofrecer una retroalimentación más personalizada y accesible. Este tipo de retroalimentación favorece un aprendizaje autónomo y reflexivo, ya que los estudiantes pueden revisar los comentarios cuantas veces sea necesario y hacer ajustes en sus trabajos con base en las observaciones recibidas.

### ***Fomento de la creatividad y la innovación:***

La utilización de herramientas digitales brinda a los estudiantes la oportunidad de expresar sus ideas de manera innovadora mediante la creación de presentaciones visuales, videos educativos, narraciones interactivas y material didáctico digital. Estas actividades no solo enriquecen el aprendizaje literario, sino que también estimulan el pensamiento crítico y la capacidad de síntesis, al tiempo que promueven la experimentación con distintos formatos y estilos narrativos.

### ***Desarrollo de competencias digitales***

La integración de software de diseño gráfico, edición de video y producción multimedia fortalece la alfabetización digital de los estudiantes. A través del uso de estas herramientas, los alumnos adquieren destrezas tecnológicas fundamentales que les serán de utilidad tanto en su formación académica como en su futura inserción laboral. En un mundo cada vez más digitalizado, la capacidad de utilizar, interpretar y producir contenido multimedia se ha convertido en una habilidad esencial para el éxito profesional.

### ***Incremento en la participación y motivación estudiantil***

La integración de recursos tecnológicos y estrategias dinámicas en la enseñanza de Lengua y Literatura permite crear un entorno más atractivo y estimulante, favoreciendo el compromiso y la autonomía del estudiante. El uso de herramientas audiovisuales y multimedia facilita la asimilación de conceptos complejos, promoviendo un aprendizaje más visual, analítico y

aplicado. Asimismo, el empleo de software especializado contribuye al desarrollo de competencias tecnológicas y creativas, esenciales en la era digital. Además, la guía metodológica propuesta proporciona a los docentes estrategias innovadoras para diversificar sus enfoques pedagógicos, fomentando un aprendizaje más dinámico, colaborativo y adaptado a las necesidades actuales.

**Introducción:** En la propuesta didáctica innovadora para el área de Lengua y Literatura de octavo año: 'Explorando la literatura a través de la multimedia'. En un mundo donde la tecnología forma parte integral de nuestras vidas, esta unidad busca conectar a los estudiantes con la narrativa, utilizando herramientas como Canva, Adobe Premiere y podcasts. Durante cuatro semanas, el tema central será 'Narrativa y recursos literarios', y el objetivo principal es fortalecer la comprensión lectora, el análisis crítico y la expresión creativa de los estudiantes.

### **Unidad didáctica: explorando la literatura a través de la multimedia**

**Curso:** Octavo año EGB

**Área:** Lengua y Literatura

**Duración:** 4 semanas

**Tema central:** Narrativa y recursos literarios

**Recursos didácticos:** Canva, Adobe Premiere, Filmora, Google Slides, YouTube, podcasts, foros virtuales

#### **Objetivo General de la Unidad Didáctica**

Fortalecer la comprensión lectora, el análisis crítico y la expresión creativa mediante el uso de recursos multimedia aplicadas al estudio de textos narrativos.

### **PLANIFICACIÓN SEMANAL**

#### **Semana 1: Introducción a la narrativa y recursos estilísticos**

##### **Objetivo de aprendizaje**

Identificar las características básicas del texto narrativo y reconocer elementos como narrador, personajes, tiempo y espacio.

##### **Actividades**

- Exposición multimedia interactiva sobre tipos de narrador y estructura narrativa.
- Visualización de un video explicativo y análisis guiado.
- Discusión en foro virtual sobre el cuento leído en clase.

## Producto final

Mapa conceptual digital en Canva sobre los elementos de la narración.

## Evaluación

Rúbrica para evaluar contenido, claridad y uso de recursos digitales.

### Rúbrica de Evaluación: Presentación Oral con Apoyo Digital

Asignatura: Lengua y Literatura |

Nivel: Octavo Año

Criterio	Excelente (10-9)	Bueno (8-7)	Aceptable (6-5)	Insuficiente (4 - 1)
Contenido literario	El contenido es relevante, bien investigado, muestra comprensión profunda del tema o texto literario.	Información adecuada, con comprensión clara del tema, aunque no muy profunda.	Contenido limitado o parcialmente correcto.	El contenido es superficial, irrelevante o incorrecto.
Claridad en la exposición oral	Voz clara, ritmo adecuado, excelente dicción y dominio del tema sin leer excesivamente.	Exposición clara, aunque con uso ocasional de lectura.	Habla con dificultad, lectura frecuente del material.	Exposición confusa, voz inaudible o lectura total del texto.
Coherencia y estructura	La presentación sigue un orden lógico, con introducción, desarrollo y conclusión definidos.	Buena estructura con leves fallas de organización.	Organización débil; faltan partes o están desordenadas.	No hay estructura clara o coherente.
Uso de recursos multimedia	Diapositivas atractivas, creativas, bien diseñadas y que complementan perfectamente la exposición	Recursos digitales adecuados pero mejorables en diseño o relevancia.	Recursos simples o genéricos, poco conectados con el discurso.	Diapositivas confusas, saturadas o ausentes.

Ortografía y redacción en recursos digitales	Sin errores ortográficos o gramaticales; lenguaje formal y correcto.	Uno o dos errores menores que no afectan la comprensión.	Varios errores que distraen o dificultan el entendimiento.	Muchos errores que perjudican la claridad o profesionalismo del material.
--	--	--	--	---

## Introducción

En la unidad didáctica, 'Explorando la literatura a través de la multimedia', ha sido diseñada para que los estudiantes de octavo año se conviertan en creadores de contenido. A lo largo de cuatro semanas, y con el apoyo de recursos como Filmora, Google Slides, Adobe Premiere y YouTube, los alumnos analizarán textos narrativos y producirán sus propias interpretaciones a través de diversos formatos multimedia. El tema central será 'Narrativa y recursos literarios', buscando fortalecer su comprensión lectora, análisis crítico y expresión creativa."

Semana 2: Análisis de un cuento corto y su contexto

## Objetivo General

Analizar un cuento literario desde su contenido y contexto cultural.

## Actividades

- Lectura guiada de un cuento seleccionado (ej. "Don Quijote de la Mancha" de Miguel de Cervantes).
- Búsqueda colaborativa del contexto histórico y cultural del autor.
- Presentación animada en Adobe Premiere o Canva explicando el contexto de la obra.

## Producto final

Presentación grupal multimedia del análisis contextual del cuento.

## Evaluación

Lista de cotejo para evaluar participación, calidad de información y creatividad.

**Lista de cotejo con escala de valoración**

Asignatura: Lengua y Literatura

Nivel: Octavo año

Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Escala de valoración: 1 = Deficiente, 2 = Regular, 3 = Bien, 4 = Muy bien, 5 = Excelente

Criterio	1	2	3	4	5	Observaciones
<b>Participación</b>						
Participa activamente en clase o actividad.						
Escucha y respeta las intervenciones de sus compañeros.						
Hace preguntas o comentarios pertinentes.						
Colabora en el trabajo grupal.						
<b>Calidad de la Información</b>						
Expone ideas claras y coherentes.						
Usa correctamente los conceptos literarios.						
Sustenta sus opiniones con argumentos o evidencias.						

Muestra comprensión del tema trabajado.						
<b>Creatividad</b>						
Presenta ideas originales o poco comunes.						
Utiliza recursos visuales o expresivos de forma adecuada.						
Emplea un lenguaje variado y enriquecedor.						
Propone soluciones o enfoques distintos al tema.						

## **Introducción**

En la unidad didáctica para octavo año: "Explorando la literatura a través de la multimedia". Durante este periodo de 4 semanas, los estudiantes se sumergirán en el mundo de la narrativa y sus recursos literarios, no solo como analistas, sino también como productores. Utilizando herramientas como Filmora y Youtube, crearán sus propias reinterpretaciones de textos, culminando en proyectos multimedia que demuestren su comprensión y creatividad."

Semana 3: Producción creativa multimedia

## **Objetivo General**

Reinterpretar un cuento literario mediante una producción audiovisual creativa.

## **Actividades**

- Escritura colaborativa de un guion adaptado del cuento leído.
- Producción de un video o podcast en Filmora/Adobe Premiere.
- Edición básica de contenido multimedia con acompañamiento docente.

## **Producto final**

Video o podcast publicado en un canal educativo privado y en la página de la Institución educativa

## **Evaluación**

Rúbrica de evaluación audiovisual: narrativa, creatividad, uso técnico, trabajo colaborativo.

**Rúbrica de Evaluación de Proyecto Audiovisual – Lengua y Literatura (octavo año)**

<b>Criterio</b>	<b>Excelente (10 pts)</b>	<b>Bueno (7-9 pts)</b>	<b>Satisfactorio (4-6 pts)</b>	<b>Insuficiente (1-3 pts)</b>
<b>Narrativa</b>	Historia coherente, con estructura clara (inicio, desarrollo, clímax, desenlace). Mensaje profundo y bien desarrollado.	Historia comprensible, con estructura clara. Mensaje presente pero no profundo.	Historia algo confusa o con estructura incompleta. Mensaje poco claro.	Historia incoherente, sin estructura. No se comprende el mensaje.
<b>Creatividad</b>	Uso original de ideas, personajes, escenarios y recursos. Propuesta muy innovadora.	Algunas ideas originales, con momentos creativos notables.	Uso limitado de la creatividad, con algunos elementos predecibles o comunes.	Sin originalidad. Imitación directa o sin esfuerzo creativo.
<b>Uso técnico (audio, video, edición)</b>	Excelente calidad de audio y video. Edición fluida y profesional.	Buena calidad general. Edición adecuada, con pocos errores técnicos.	Calidad media, con fallas técnicas que afectan la comprensión.	Deficiencias técnicas notables que dificultan el visionado.
<b>Trabajo colaborativo</b>	Participación equitativa de todos los miembros. Se evidencia planificación conjunta.	Participación mayoritaria del grupo. Colaboración general adecuada.	Participación desigual. Falta de coordinación clara en algunas partes.	Trabajo individual o sin evidencia de colaboración. Conflictos notables.

## **Introducción**

Nos enfocaremos en la última etapa de las planificaciones de Lengua y Literatura para octavo año: la Semana 4, estará dedicada a la evaluación, retroalimentación y, fundamentalmente, a la reflexión. Creemos que este proceso es crucial para consolidar el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes analizar críticamente su propio trabajo y el de sus compañeros, identificando tanto los logros como las áreas de mejora.

Semana 4: Evaluación, retroalimentación y reflexión

## **Objetivo de aprendizaje**

Evaluar de forma crítica el propio trabajo y el de sus compañeros, identificando aprendizajes y desafíos.

## **Actividades**

- Presentación de los videos/podcasts frente a la clase.
- Retroalimentación mediante Padlet o comentarios en Google Classroom.
- Rúbrica de coevaluación.

## **Producto final**

Reflexión escrita en formato digital (puede ser en Canva o Word) sobre lo aprendido y lo que se mejoraría.

## **Evaluación**

Evaluación formativa + autoevaluación + coevaluación.

### Rúbrica De Evaluación Formativa – Producción De Un Cuento Narrativo

<b>Criterio</b>	<b>Excelente (4)</b>	<b>Bueno (3)</b>	<b>A mejorar (2)</b>	<b>Insuficiente (1)</b>
<b>Estructura narrativa</b>	Tiene introducción, desarrollo, clímax y desenlace claros	Tiene la mayoría de las partes narrativas	Le faltan dos o más partes importantes	No se reconoce estructura narrativa
<b>Coherencia y cohesión</b>	Las ideas están bien conectadas y fluyen con naturalidad	Algunas partes son confusas pero comprensibles	Varias ideas no se conectan bien	Texto incoherente, difícil de entender
<b>Uso del lenguaje literario</b>	Uso adecuado y variado de recursos literarios	Uso básico de recursos literarios	Pocos recursos, mal aplicados	No se usan recursos literarios
<b>Ortografía y gramática</b>	Sin errores	Algunos errores menores	Varios errores que dificultan la lectura	Muchos errores que impiden la comprensión
<b>Creatividad y originalidad</b>	Idea original, sorprendente	Idea interesante	Idea poco novedosa	Idea muy común o copiada

## CONCLUSIONES

- En este trabajo de investigación se da a conocer los resultados de la encuesta realizada a estudiantes, de la Unidad Educativa “Los Andes”, determinando que los recursos multimedia no son utilizados en el proceso de enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura, por consiguiente, es de importancia la utilización de estos recursos multimedia para ayudar a comprender de mejor manera los diferentes temas de la materia de Lengua y Literatura.
- Los docentes y estudiantes presentan una actitud optimista y valoran la importancia del uso de los recursos multimedia, para la enseñanza de la asignatura, sin embargo, se identifica un limitado uso dentro de las aulas, debido a falta de equipamiento tecnológico.
- Los recursos multimedia son de gran utilidad para esta nueva era de la tecnología, esto nos permite tener una interacción directa con los estudiantes.
- La mayoría de los docentes en la actualidad poseen poca información con respecto a las clases interactivas y esto provoca que los estudiantes no sientan tanto interés en los estudios generales.
- El estudio realizado muestra que la mayoría de los estudiantes tienen poco conocimiento con respecto al uso de recursos multimedia, es decir, que los docentes no tienen una continuidad en el uso los recursos por lo tanto confiamos en que será de gran utilidad el sitio web que realizamos.

## RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes que se acoplen a los nuevos recursos que se están emergiendo ya que esto permitirá un fácil desenvolvimiento a la hora de impartir las clases.
- Se solicita a la institución a que se realice una capacitación a los docentes con las nuevas tendencias para desarrollar una clase interactiva y emotiva.
- Los docentes deben actualizarse constantemente en el uso de herramientas digitales, especialmente en las más afines a la asignatura de Lengua y Literatura, para de esta manera, puedan propiciar experiencias que generen un aprendizaje significativo en sus estudiantes, a su vez, incentiven la creatividad, innovación y pensamiento crítico en la solución de problemas y propuestas de valor para la sociedad.
- Tomar en cuenta las mediciones estadísticas del presente estudio para desarrollar o profundizar en investigaciones similares, enfocadas en mejorar los procesos educativos. Logrando, de esta manera, generar cambios sustanciales que permitan, a los docentes, dejar de lado los procesos educativos tradicionalistas y enfocarse en las tendencias actuales de enseñanza y aprendizaje.
- Llevar a cabo la propuesta de esta investigación, a manera de réplica en otras instituciones locales. Esto, tomando en cuenta la importancia del uso de TIC en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

## REFERENCIAS

- Acosta, M., y Herrera, J. (2019). El impacto de las TIC en la educación superior. *Revista de Innovación Educativa*, 21(3), 45–58. <https://doi.org/10.1234/rie.v21i3.5678>
- Aguilar, L., y Torres, P. (2020). Estrategias de aprendizaje en entornos virtuales. *Revista Educación y Tecnología*, 15(2), 34–49.
- Álvarez, R., y Méndez, T. (2018). Competencias digitales en docentes de educación básica. *Revista de Educación Contemporánea*, 8(1), 20–35.
- Andrade, V., y Cevallos, F. (2021). Uso de plataformas digitales para el aprendizaje colaborativo. *Revista Ciencia y Educación*, 5(2), 75–89.
- Arias, C., y Moreno, F. (2019). Gamificación como estrategia de enseñanza en educación media. *Revista Pedagogía y Sociedad*, 11(4), 101–115.
- Ballesteros, G., y Ruiz, A. (2018). La educación virtual y el desarrollo de habilidades investigativas. *Revista de Tecnología Educativa*, 14(1), 55–68.
- Barros, M., y Gómez, P. (2020). Integración de recursos multimedia en el aula. *Revista Innovación y Docencia*, 7(2), 88–103.
- Benítez, S., y Salazar, K. (2021). Efectos del uso de redes sociales en el rendimiento académico. *Revista Conocimiento y Sociedad*, 9(3), 210–225.
- Bravo, R., y Castillo, H. (2019). Aprendizaje autónomo en entornos virtuales. *Revista de Pedagogía Digital*, 4(1), 34–48.
- Cabrera, J., y Vargas, E. (2018). Herramientas digitales para la enseñanza de las ciencias. *Revista de Innovación Docente*, 12(2), 65–79.
- Cañizares, L., y Ortega, M. (2020). El aprendizaje basado en proyectos en entornos virtuales. *Revista Educación y Virtualidad*, 8(3), 95–110.
- Cardona, F., y Patiño, J. (2019). Recursos digitales interactivos para mejorar la comprensión lectora. *Revista Lenguaje y Educación*, 13(1), 50–67.
- Carrillo, P., y Méndez, G. (2021). Metodologías activas en la educación a distancia. *Revista Iberoamericana de Educación*, 20(4), 140–155.
- Castillo, D., y Peña, A. (2018). El impacto de las TIC en la educación inclusiva. *Revista Diversidad y Educación*, 5(2), 77–92.
- Castro, M., y Suárez, N. (2019). Aprendizaje móvil y su aplicación en la enseñanza de idiomas. *Revista de Tecnología Educativa*, 9(1), 60–74.

- Chacón, V., y Rivas, L. (2020). Plataformas educativas como apoyo en el proceso de enseñanza. *Revista de Educación Virtual*, 6(3), 55–70.
- Chávez, R., y Morales, E. (2021). El uso de las TIC para el aprendizaje autónomo. *Revista Académica de Tecnología y Educación*, 15(1), 110–125.
- Cifuentes, J., y Lara, C. (2018). Estrategias para integrar las TIC en la enseñanza de la matemática. *Revista de Educación Matemática*, 10(2), 85–99.
- Correa, G., y Sánchez, D. (2020). Educación a distancia en tiempos de pandemia. *Revista Educación y Sociedad*, 14(1), 25–40.
- Cruz, L., y Vega, H. (2019). Uso de recursos digitales en la enseñanza de la historia. *Revista de Ciencias Sociales*, 7(4), 215–230.
- Delgado, P., y Herrera, F. (2021). Inteligencia artificial en la educación superior. *Revista de Innovación y Tecnología Educativa*, 18(1), 55–70.
- Díaz, S., y Zamora, J. (2018). Uso de entornos virtuales para el aprendizaje de la física. *Revista de Enseñanza de las Ciencias*, 14(2), 102–118.
- Domínguez, M., y Molina, R. (2020). Recursos interactivos para mejorar la motivación estudiantil. *Revista de Psicopedagogía*, 9(3), 130–145.
- Duarte, C., y Méndez, L. (2019). Integración de TIC en el aula de primaria. *Revista Innovación Educativa*, 6(1), 45–59.
- Escobar, N., y Palacios, R. (2018). Herramientas digitales para la evaluación formativa. *Revista Evaluar*, 12(2), 88–104.
- Espinoza, P., y Robles, K. (2021). El uso de videos educativos para mejorar la comprensión lectora. *Revista de Educación Digital*, 5(1), 77–92.
- Fernández, A., y Torres, D. (2020). Aprendizaje adaptativo en plataformas digitales. *Revista de Tecnología y Educación*, 11(3), 100–115.
- Flores, G., y Sánchez, J. (2019). Recursos educativos abiertos y su impacto en la educación. *Revista Educación Abierta*, 8(2), 67–81.
- Franco, L., y Herrera, E. (2021). El aprendizaje invertido como estrategia innovadora. *Revista de Pedagogía Innovadora*, 14(1), 90–104.
- García, M., y López, V. (2018). Estrategias de gamificación en la educación básica. *Revista Joven Investigador*, 3(2), 55–69.
- Garrido, F., y Pérez, S. (2020). Uso de plataformas virtuales para la enseñanza universitaria. *Revista de Educación y Sociedad*, 10(3), 115–130.
- Gómez, A., y Cedeño, R. (2019). Implementación de herramientas web para la enseñanza de la química. *Revista de Enseñanza y Tecnología*, 4(2), 78–92.

- González, P., y Romero, M. (2018). El aprendizaje colaborativo mediado por TIC. *Revista Docencia y Educación*, 7(1), 34–49.
- Guerrero, H., y Morales, J. (2021). Recursos digitales para la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *Revista Educación y Tecnología*, 9(2), 140–155.
- Hernández, L., y Jiménez, C. (2019). Diseño de entornos virtuales de aprendizaje inclusivos. *Revista Inclusión Educativa*, 12(3), 87–102.
- Herrera, K., y Salinas, D. (2020). Metodologías activas en la formación docente. *Revista Innovación Académica*, 5(1), 65–79.
- Jiménez, V., y Rojas, F. (2018). Evaluación de la eficacia de plataformas educativas en línea. *Revista Educación y Evaluación*, 6(2), 50–64.
- Lara, S., y Torres, M. (2021). El impacto de la realidad aumentada en la enseñanza de la biología. *Revista Ciencia y Tecnología Educativa*, 13(1), 77–92.
- León, J., y Paredes, E. (2019). La nube como herramienta para la educación colaborativa. *Revista Tecnología y Sociedad*, 8(4), 120–134.
- Martínez, O., y Rivera, T. (2018). Integración de TIC en la educación rural. *Revista Educación Rural*, 4(2), 45–59.
- Serrano, D., y López, A. (2020). El impacto del aprendizaje móvil en estudiantes universitarios. *Revista Iberoamericana de Educación*, 82(1), 125–142. <https://doi.org/10.35362/rie8213547>
- Silva, E., y Martínez, J. (2018). Uso de entornos virtuales de aprendizaje para el fortalecimiento de competencias investigativas. *Revista Educación Virtual*, 10(2), 59–74.
- Tapia, R., y Gómez, F. (2021). Efectos de la inteligencia artificial en la personalización del aprendizaje. *Revista de Innovación Educativa*, 13(1), 45–62.
- Torres, H., y Morales, F. (2019). Recursos educativos abiertos como estrategia para mejorar la equidad en la educación. *Revista Educación y Sociedad*, 12(3), 215–230.
- UNESCO. (2020). *Educación en tiempos de pandemia: Respuestas educativas*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373271>
- Valdez, M., y Ortiz, P. (2017). Metodologías activas y su impacto en el aprendizaje universitario. *Revista de Pedagogía Universitaria*, 25(2), 87–104.
- Vásquez, R., y Herrera, C. (2020). El aprendizaje colaborativo mediado por tecnologías digitales. *Revista Docencia e Investigación*, 45(1), 120–137.

Vega, L., y Paredes, N. (2019). La formación docente en competencias digitales: Un estudio en universidades latinoamericanas. *Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa*, 15(2), 65–82.

Villacís, J., y Cedeño, A. (2021). Uso de herramientas web para el desarrollo de habilidades lingüísticas en educación básica. *Revista Educación y Tecnología*, 9(1), 55–70.

Zambrano, G., y Castillo, M. (2020). Plataformas digitales y su influencia en la motivación estudiantil. *Revista Innovación Académica*, 6(3), 101–118.

## ANEXOS

### Anexo A. Encuesta para estudiantes de octavo año.



## Universidad Politécnica Estatal del Carchi

Ley No. 2006-36. Publicada en el Segundo Suplemento del Registro Oficial No.244 del 5 de abril del 2006

### ENCUESTA PARA ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA LOS ANDES



Género:  Masculino  Femenino  Otro  Prefiero no decir

**Objetivo:** Recopilar información sobre la utilización de recursos multimedia durante la asignatura de Lengua y Literatura en octavo año de Educación Básica y su impacto en el aprendizaje.

**Instrucciones:** Por favor, seleccione la opción que mejor describa su experiencia y añada comentarios cuando sea necesario, para las siguientes preguntas, use la escala del 1 al 5, en donde: 1 = Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = A veces, 4 = Casi siempre, 5 = Siempre

**1. ¿Con qué frecuencia utiliza su docente de Lengua y Literatura, los recursos multimedia (videos, presentaciones, audio, imágenes, etc.) en su clase?**

1  2  3  4  5

**2. ¿De los siguientes recursos multimedia enlistados, marque los más utilizados por su docente en la clase de Lengua y Literatura?**

Filmora

Audiolibros

Textos literarios

Canva

Power point

Podcasts

Adobe Premiere

Vita

Lecturas en voz alta

**3. Es importante el uso de los recursos multimedia para mejorar el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura?**

1  2  3  4  5

**4. ¿Con qué frecuencia cree que los recursos multimedia deberían ser incorporados en la enseñanza de Lengua y Literatura?**

1  2  3  4  5

**5. ¿Con qué frecuencia realiza tareas o proyectos que requieren el uso de recursos multimedia en la asignatura de Lengua y Literatura?**

1  2  3  4  5

**Anexo B.** Entrevista para estudiantes de octavo año.



# **Universidad Politécnica Estatal del Carchi**

Ley No. 2006-36. Publicada en el Segundo Suplemento del Registro Oficial No. 244 del

5 de abril del 2006



## **GUÍA DE ENTREVISTA PARA ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA LOS ANDES**

**Instrucciones:** Por favor, responde las siguientes preguntas de manera honesta. Tu opinión es muy importante para mejorar el uso de recursos multimedia en clase.

- 1. ¿Crees que el uso de los recursos multimedia como Canva, Adobe Premiere y Filmora, ¿facilitan tu aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?  
¿Por qué?**
- 2. ¿Te gustaría que se incrementara el uso de recurso multimedia en tus clases de Lengua y Literatura? ¿Por qué sí? ¿Por qué no?**
- 3. ¿Qué ventajas encontraste al usar estas herramientas?**
- 4. ¿Qué dificultades o problemas enfrentaste al usar estas herramientas?**
- 5. ¿De qué manera estas herramientas han permitido que expreses tu creatividad en tus proyectos?**

**¡Gracias por tu participación!**

## Anexo C. Solicitud. Aplicación Instrumentos de Investigación



Señora.

Tgla. Jenny Marithza Bolaños Benavides

**RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LOS ANDES**

De mi consideración:

Yo Javier Remigio López Meza con CI 0401017991 me dirijo a usted, con un fraterno y afectuoso saludo, y, a la vez desearle el mejor de los éxitos en las funciones encomendadas, en beneficio de la Institucion Educativa.

El motivo del presente tiene la finalidad solicitarle respetuosamente se me permita aplicar los instrumentos de investigación con los señores estudiantes de octavo año, los cuales servirán para el trabajo de investigación que me encuentro realizando en mi tesis de posgrado, cuyo tema es **UTILIZACIÓN DE RECURSOS MULTIMEDIA, EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA**”



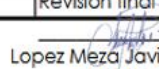

Por la favorable atención que le dé al presente, desde ya le reitero mi más sincero agradecimiento.

**Atentamente**

Lcdo. Javier López M.

**CI. 0401017991**

Anexo D. Cronograma de Actividades.

	<b>UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI</b>																							
	<b>POSGRADO</b> <b>UNIDAD DE TITULACIÓN</b> <b>CRONOGRAMA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN</b>			<b>SGC-UPEC</b>																				
Código UPEC-P09-307-C01; Versión: 03; 14 de abril de 2023																								
<b>Tutor de TDT</b>	<u>Ruth Elizabeth Salgado Jiménez MSc</u>	CC: <u>0400684874</u>	Correo: <a href="mailto:ruth.salgado@upe">ruth.salgado@upe</a>																					
<b>Estudiante</b>	<u>Lopez Meza Javier Remigio</u>	CC: <u>0401017991</u>	Correo: <a href="mailto:jalomez2014@hotmail.com">jalomez2014@hotmail.com</a>																					
<b>Tema:</b>	"UTILIZACIÓN DE RECURSOS MULTIMEDIA, EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA"																							
Nº	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	2024				2025																	
			NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO		FEBRERO		MARZO		ABRIL							
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3				
1		Problema, hipótesis o idea a defender y objetivos de investigación.																						
2		Justificación																						
3		Antecedentes																						
4		Marco teórico																						
5		Enfoque metodológico y tipo de investigación /Operacionalización de variables																						
6		Métodos																						
7		Diseño y validación de instrumentos, de acuerdo al enfoque de la investigación.																						
8		Recolección de información																						
9		Análisis de los resultados																						
10		Discusión																						
11		Propuesta (opcional)																						
12		Conclusiones																						
13		Recomendaciones																						
14		Revisión final																						
		 Lopez Meza Javier Remigio <b>Estudiante</b>	 Ruth Elizabeth Salgado Jiménez <b>TDT</b>																					

Anexo E. Validación Abstract



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI FOREIGN AND  
NATIVE LANGUAGES CENTER

ABSTRACT- EVALUATION SHEET				
NAME: Javier Remigio López Meza				
DATE: Martes, 3 de junio de 2025				
Topic: "Utilización de Recursos Multimedia , en el proceso de Enseñanza- Aprendizaje en la Asignatura de Lengua y Literatura"				
MARKS AWARDED		QUANTITATIVE AND QUALITATIVE		
VOCABULARY AND WORD USE	Use new learnt vocabulary and precise words related to the topic	Use a little new vocabulary and some appropriate words related to the topic	Use basic vocabulary and simplistic words related to the topic	Limited vocabulary and inadequate words related to the topic
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
WRITING COHESION	Clear and logical progression of ideas and supporting paragraphs.	Adequate progression of ideas and supporting paragraphs.	Some progression of ideas and supporting paragraphs.	Inadequate ideas and supporting paragraphs.
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
ARGUMENT	The message has been communicated very well and identify the type of text	The message has been communicated appropriately and identify the type of text	Some of the message has been communicated and the type of text is little confusing	The message hasn't been communicated and the type of text is inadequate
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
CREATIVITY	Outstanding flow of ideas and events	Good flow of ideas and events	Average flow of ideas and events	Poor flow of ideas and events
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
SCIENTIFIC SUSTAINABILITY	Reasonable, specific and supportable opinion or thesis statement	Minor errors when supporting the thesis statement	Some errors when supporting the thesis statement	Lots of errors when supporting the thesis statement
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
TOTAL/AVERAGE	9 - 10: EXCELLENT 7 - 8,9: GOOD 5 - 6,9: AVERAGE 0 - 4,9: LIMITED	TOTAL 9		



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL  
CARCHI- FOREIGN AND NATIVE LANGUAGES  
CENTER**

**Informe sobre el Abstract de Artículo Científico o  
Investigación.**

**Autor:** Javier Remigio López Meza

**Fecha de recepción del abstract:** Miércoles, 21 de mayo de 2025

**Fecha de entrega del informe:** Martes, 3 de junio de 2025

El presente informe validará la traducción del idioma español al inglés si alcanza un porcentaje de: 9 – 10 Excelente.

Si la traducción no está dentro de los parámetros de 9 – 10, el autor deberá realizar las observaciones presentadas en el ABSTRACT, para su posterior presentación y aprobación.

**Observaciones:**

Después de realizar la revisión del presente abstract, éste presenta una apropiada traducción sobre el tema planteado en el idioma Inglés. Según la rúbrica de evaluación de la traducción en Inglés, ésta alcanza un valor de 9; por lo cual se valida dicho trabajo.

Atentamente



MA. Martha Viveros  
Docente responsable del  
CIDEN

Anexo F. Autorizaciones de padres de familia

CARTA AUTORIZACION DE ESTUDIANTES ENCUESTADOS  
AÑO LECTIVO 2024-2025  
DEL PADRE/ MADRE DE FAMILIA Y/O REPRESENTANTE LEGAL

AUTORIZACIÓN

Yo, Hernán Nejer con numero de cedula de identidad 0400832630 como representante legal del o la Sr/ta. Jenifer Mejia, estudiante de octavo año, **AUTORIZO** a mi representado/a participar en la encuesta que será realizada por el Lcdo. Javier López Meza, alumno de la Universidad Politécnica Del Carchi, quien se encuentra realizando un trabajo de investigación sobre la utilización de recursos multimedia, para los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Los Andes

-----  
Lcdo. Javier López Meza  
ALUMNO UPEC

-----  
Sr/a. Jenifer Mejia  
REPRESENTANTE LEGAL

CARTA AUTORIZACION DE ESTUDIANTES ENCUESTADOS  
AÑO LECTIVO 2024-2025  
DEL PADRE/ MADRE DE FAMILIA Y/O REPRESENTANTE LEGAL

AUTORIZACIÓN

Yo, Guadalupe Mendez con numero de cedula de identidad 040165990-7 como representante legal del o la Sr/ta. Lucero Cuases, estudiante de octavo año, **AUTORIZO** a mi representado/a participar en la encuesta que será realizada por el Lcdo. Javier López Meza, alumno de la Universidad Politécnica Del Carchi, quien se encuentra realizando un trabajo de investigación sobre la utilización de recursos multimedia, para los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Los Andes


-----  
Lcdo. Javier López Meza  
ALUMNO UPEC

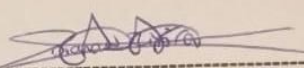
-----  
Sr/a. Guadalupe Mendez  
REPRESENTANTE LEGAL

**CARTA AUTORIZACION DE ESTUDIANTES ENCUESTADOS**  
**AÑO LECTIVO 2024-2025**  
**DEL PADRE/ MADRE DE FAMILIA Y/O REPRESENTANTE LEGAL**

**AUTORIZACIÓN**

Yo, Diana Nathaly Tirra con numero de cedula de identidad 040183478-3 como representante legal del o la Sr/ta. Shanty Nathaly Cabascango, estudiante de octavo año, **AUTORIZO** a mi representado/a participar en la encuesta que será realizada por el Lcdo. Javier López Meza, alumno de la Universidad Politécnica Del Carchi, quien se encuentra realizando un trabajo de investigación sobre la utilización de recursos multimedia, para los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Los Andes


  
-----  
Lcdo. Javier López Meza  
**ALUMNO UPEC**


  
-----  
Sr/a. Diana Nathaly Tirra  
**REPRESENTANTE LEGAL**

**CARTA AUTORIZACION DE ESTUDIANTES ENCUESTADOS**  
**AÑO LECTIVO 2024-2025**  
**DEL PADRE/ MADRE DE FAMILIA Y/O REPRESENTANTE LEGAL**

**AUTORIZACIÓN**

Yo, Lorena Almeida con numero de cedula de identidad 040156005-1 como representante legal del o la Sr/ta. Cynthia Tirra, estudiante de octavo año, **AUTORIZO** a mi representado/a participar en la encuesta que será realizada por el Lcdo. Javier López Meza, alumno de la Universidad Politécnica Del Carchi, quien se encuentra realizando un trabajo de investigación sobre la utilización de recursos multimedia, para los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Los Andes

  
-----  
Lcdo. Javier López Meza  
**ALUMNO UPEC**

  
-----  
Sr/a. Lorena Almeida  
**REPRESENTANTE LEGAL**

**Anexo G.** Encuestas realizadas a estudiantes



**Anexo H. Utilización de recursos multimedia Filmora.**



Anexo I. Utilización de recurso multimedia Canva







7



**Anexo J.** Utilización de recurso multimedia Adobe Premiere.




## Anexo K. Planificación Micro curricular 2024

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 2024					
1. DATOS INFORMATIVOS					
Nombre del docente:	JAVIER REMIGIO LÓPEZ MEZA	Área:	Superior	Asignatura:	LENGUA Y LITERATURA
Unidad didáctica:	1	Paralelos:	A	Números de semanas:	1
Grado/Curso:	OCTAVO EGB	Trimestre:	1°	Fecha:	Del 17 de Septiembre al 19 de Septiembre del 2024
<b>PRIMER TRIMESTRE</b>					
<b>VALORES:</b> Respeto, tolerancia, trabajo en equipo, humildad, sagacidad, tenacidad, responsabilidad, solidaridad, creatividad.					
<b>EJES TRANSVERSALES</b>					
<p><b>Socioemocional</b>                      Desarrollar estrategias para la resolución de conflictos interpersonales aprovechando las similitudes y diferencias individuales y colectivas, además de las habilidades para la vida haciendo énfasis en: empatía, el autoconocimiento, la comunicación asertiva, la escucha activa, el trabajo colaborativo, la resiliencia, la toma de decisiones y la perseverancia</p> <p>&gt; <b>Cultura de aprendizaje.</b> - Permite el fortalecimiento de los aprendizajes mediante la retroalimentación, la adquisición de hábitos de estudio y el fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje en los diferentes momentos de la jornada educativa, es de suma importancia generar espacios y ambientes de aprendizaje que despierten el interés de los estudiantes, su necesidad de conocimiento y su curiosidad intelectual, que puedan explorarlos de manera autónoma y espontánea para desarrollar aprendizajes significativos.</p> <p><b>Comunicacional y Lingüístico.</b></p> <p>&gt; <b>Lingüístico.</b> - Es desarrollo de conocimientos, destrezas y actitudes de tipo lingüístico y discursivo, de acuerdo con los objetivos de las áreas de producción de conocimiento, lectura, escritura creativa y comunicación verbal y no verbal.</p> <p>&gt; <b>Comunicacional.</b> - Se deben abordar este eje en todos los procesos educativos de todas las asignaturas durante estas nueve semanas y durante todo el año lectivo. En este sentido, es importante que los docentes incluyan momentos diarios de lectura y escritura creativa dentro de las actividades específicas de cada área durante la jornada educativa.</p> <p><b>Razonamiento lógico-matemático:</b></p> <p>&gt; <b>Razonamiento lógico.</b> - Es refiere a la habilidad para utilizar conceptos, procedimientos y datos en la formulación, uso e interpretación de las matemáticas con la finalidad de encontrar soluciones a problemas de su contexto; describir y explicar los fenómenos a través del uso de un lenguaje formal; emitir juicios y argumentos válidos en la toma de decisiones y aplicarlos en los distintos campos del conocimiento.</p> <p>&gt; <b>Razonamiento matemático.</b> - Esta habilidad le permite al estudiante utilizar y relacionar los números, operaciones básicas, símbolos y formas de expresión y el razonamiento analítico y matemático para integrar diversos conocimientos y dar respuesta a problemas en diferentes contextos de situaciones cotidianas.</p> <p><b>Permanencia escolar</b>                      La permanencia escolar garantiza el acceso de los estudiantes a procesos educativos y formativos posteriores y evita la exclusión social y afectación a su proyecto de vida personal y profesional</p>					
					
<b>APRENDIZAJE DISCIPLINAR</b>					
<p><b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Reconocer la importancia de la lectura como herramienta para el desarrollo personal y académico.</li> <li>✚ Fomentar el hábito de lectura a través de la creación de un video que resuma sus beneficios</li> <li>✚ Desarrollar habilidades de análisis crítico sobre los textos leídos.</li> </ul> <p><b>O.LL.4.3.</b> Analizar, con sentido crítico, discursos orales relacionados con la actualidad social y cultural para evitar estereotipos y prejuicios.                      Comunicarse oralmente, con eficiencia en el uso de la lengua oral en diversos contextos de la actividad social y cultural para construir acuerdos y resolver problemas. <b>(O.LL.4.4.)</b></p> <p>Participar de manera oral en diversos contextos sociales y culturales, mediante un esquema preparado previamente, con el uso de recursos audiovisuales y tic, para expresar sus opiniones. <b>(O.LL.4.5.)</b></p> <p>Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, con capacidad para seleccionar textos y aplicar estrategias cognitivas de comprensión, según el propósito de lectura. <b>(O.LL.4.6.)</b></p>					

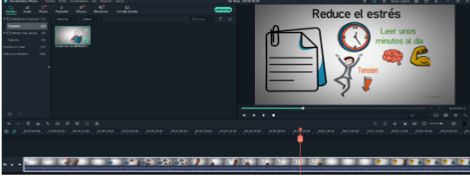

## UTILIZACIÓN DE RECURSO MULTIMEDIA CANVA

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. **Identificar y analizar** las características de los folletos como un tipo de texto informativo.
2. **Crear un folleto** utilizando **Canva**, aplicando los elementos visuales y textuales adecuados.
3. **Valorar la importancia** de la presentación visual en la comunicación escrita.

DIA	RECURSOS NECESARIOS	DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS EN CLASE
17 de Septiembre del 2024	<p>Computadoras o tabletas con acceso a internet.</p> <p>Proyector para mostrar ejemplos de folletos.</p> <p>Cuenta en <b>Canva</b> para cada estudiante o grupo.</p> <p>Ejemplos impresos de folletos (pueden ser de turismo, educativos, promocionales, etc.).</p>	<p><b>LL.4.2.2.</b> Proponer intervenciones orales con una intención comunicativa, organiza el discurso de acuerdo con las estructuras básicas de la lengua oral y utilizar un vocabulario adecuado a diversas situaciones comunicativas.</p> <p><b>C</b></p> <p>Utilizar recursos de la comunicación oral en los contextos de intercambio social, construcción de acuerdos y resolución de problemas. <b>(Ref. LL.4.2.1.)</b></p> <p><b>C</b></p>	<p>Propone intervenciones orales con una intención comunicativa, organiza el discurso de acuerdo con las estructuras básicas de la lengua oral y adapta el vocabulario, según las diversas situaciones comunicativas a las que se enfrenta. <b>(Ref. I.LL.4.2.2.)</b></p> <p><b>C</b></p> <p>Explica la influencia de las variaciones lingüísticas sociales y situacionales del Ecuador en las relaciones sociales. <b>(Ref. I.LL.4.2.1.)</b></p> <p><b>C</b></p>	<p><b>DESARROLLO DE LA CLASE 40 MINUTOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Dialogar sobre los medios que se usan para informarnos. <b>(3 minutos)</b></li> <li>o Analizar y contestar las siguientes preguntas. <b>(7 minutos)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>o ¿Qué es un folleto?</li> <li>o ¿Para qué sirven?</li> <li>o ¿Te has encontrado con uno?</li> <li>o Socializar las respuestas.</li> </ul> </li> </ul> <p>Observa los siguientes folletos.</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>o Según lo observado respondo             <ul style="list-style-type: none"> <li>o ¿Qué intención comunicativa pueden tener los folletos?</li> <li>o ¿Quién escribe los folletos y dónde se los encuentra?</li> <li>o ¿Puedo confiar en la veracidad del contenido que traen los textos informativos?</li> </ul> </li> </ul> <p>Realización de folletos para exponer a sus compañeros el propósito comunicativo que</p> <p>Preparar nuestros folletos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exponer nuestros folletos sobre el aniversario de la Unidad Educativa</li> <li>• Presentar los materiales que hemos usados.</li> <li>• Describir las principales características del folleto.</li> <li>• Entregar nuestras creaciones a la comunidad educativa</li> </ul>	<p><b>Técnica:</b> Observación. Medición.</p> <p><b>Instrumento:</b> Registro. Rúbrica. Portafolio. Trabajos prácticos. Evaluación Elaboración de un folleto por Aniversario de la Unidad Educativa Los Andes.</p> <p><b>PRODUCCIÓN (15 minutos)</b></p> <p><b>Creación del folleto:</b> Los grupos trabajarán en sus folletos, aplicando lo aprendido sobre diseño y contenido, brindare apoyo y <b>feedback</b>.</p> <p><b>PRESENTACIÓN Y CIERRE (15 minutos)</b></p> <p><b>Presentación de folletos:</b> Cada grupo presentará su folleto al resto de la clase, explicando el tema y las decisiones de diseño que tomaron.</p> <p><b>Reflexión final:</b> Discutir cómo el diseño impacta la efectividad de la comunicación en los folletos</p>

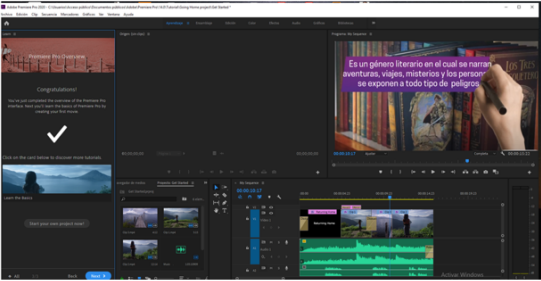


## UTILIZACION DE RECURSO MULTIMEDIA FILMORA

DIA	RECURSOS NECESARIOS	DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS EN CLASE
16 de Septiembre del 2024	<p><b>Filmora</b> (software de edición de video)</p> <p>Proyector o pantalla</p> <p>Computadoras o tabletas</p> <p>Libros o textos seleccionados sobre la importancia de la lectura</p> <p>Material audiovisual (videos, imágenes) relacionados con hábitos de lectura</p>	<p>Leer un texto literario desde las características del género al que pertenece. <b>Ref LL.4.5.1.</b></p> <p><b>C</b></p>	<p><b>I.LL.4.8.1.</b> Interpreta textos literarios a partir de las características del género al que pertenecen, y debate críticamente su interpretación basándose en indagaciones sobre el tema, género y contexto. (J.4., S.4.) <b>C</b></p> <p><b>I.LL.4.4.2.</b> Produce discursos (conversación, diálogo, narración, debate,</p>	<p><b>DESARROLLO DE LA CLASE 40 MINUTOS</b></p>  <p><b>APRENDIZAJE FUNDACIONAL: FOMENTO DE LA LECTURA (10 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Dialogar sobre la importancia de crear hábitos de lectura. <b>(2 minutos)</b></li> <li>o Presentar un video breve (3-5 minutos) que resalte los beneficios de la lectura, utilizando recursos de <b>Filmora</b>. <b>(3 minutos)</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=w-QWRRegie0E">https://www.youtube.com/watch?v=w-QWRRegie0E</a></li> </ul> <p><b>CONTESTAR LAS SIGUIENTES PREGUNTAS. (5 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o ¿Cuántas horas al día lees?</li> <li>o ¿Qué tipo de lecturas te gustan?</li> <li>o ¿Lees de forma tradicional o usas recursos tecnológicos para leerlas?</li> </ul> <p><b>ACTIVIDAD PRINCIPAL (15 minutos)</b></p> <p><b>Lectura Guiada:</b> Seleccionar un texto breve que hable sobre la importancia de la lectura. Leerlo en voz alta en clase y discutirlo. <b>(5 minutos)</b></p>	<p><b>CREACIÓN DEL VIDEO (15 MINUTOS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Instrucción sobre Filmora:</b> Dar una breve introducción sobre cómo usar <b>Filmora</b> para crear un video. Explicar las funciones básicas como añadir texto, imágenes y música.</li> <li>• <b>Producción del Video:</b> Cada grupo creará un video corto (1-2 minutos) que resuma los beneficios de la lectura. Deben incluir imágenes, texto y una narración que explique sus puntos.</li> <li>• Escribimos las experiencias vividas en estas lecturas.</li> </ul> 

UTILIZACION DE RECURSO MULTIMEDIA ADOBE PREMIERE

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Comprender la estructura y características de la novela de aventuras.  
 Desarrollar habilidades de análisis crítico sobre los textos leídos.  
 Utilizar herramientas multimedia para crear un proyecto relacionado con la novela de aventuras.

DIA	RECURSOS NECESARIOS	DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS EN CLASE
18 de Septiembre del 2024	<p><b>Adobe Premiere</b> (para la edición de video)</p> <p><b>Computadoras</b> con acceso a internet</p> <p><b>Proyector</b> para mostrar ejemplos</p> <p><b>Libros de novelas de aventuras</b> (ej. "La isla del tesoro", "Las aventuras de Tom Sawyer")</p> <p><b>Material audiovisual</b> (clips de películas basadas en novelas de aventuras)</p>	<p>Interpretar un texto literario desde las características del género al que pertenece. REF. LL.4.5.1.</p>	<p>ILL.4.8.1. Interpreta textos literarios a partir de las características del género al que pertenecen, y debate críticamente su interpretación basándose en indagaciones sobre el tema, género y contexto. (J.4., S.4.)</p>	<p>• <b>TEMA: ¿QUÉ ES UNA NOVELA DE AVENTURAS?</b>                  INTRODUCCIÓN (10 minutos)</p> <p><b>Presentación del tema:</b> Discutir qué es una novela de aventuras y sus características principales.</p> <p><b>Visualización de un clip</b> de una película basada en una novela de aventuras para captar el interés de los estudiantes.</p>  <p><b>2. Actividad de Lectura (5 minutos)</b></p> <p><b>Lectura de un extracto</b> de una novela de aventuras seleccionada.</p> <p><b>Discusión en grupos</b> sobre los elementos de la historia, personajes y conflictos.</p> <p><b>3. Análisis Crítico (5 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Debate guiado</b> sobre los temas y mensajes de la novela.</li> <li>• <b>Preguntas exploratorias</b> para fomentar el pensamiento crítico, como: "¿Qué harías en el lugar...?"</li> <li>• <b>Debate guiado</b> sobre los temas y mensajes de la novela.</li> <li>• <b>Preguntas exploratorias</b> para fomentar el pensamiento crítico, como: "¿Qué harías en el lugar del protagonista?" o "¿Cómo se relacionan los eventos de la novela con situaciones actuales?"</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definir que es una novela de aventuras.</li> </ul> <p><b>¿QUÉ ES UNA NOVELA DE AVENTURAS?</b></p> <p>Dentro del género literario narrativo se encuentran varios tipos de relatos, como mitos, leyendas, novelas, folclore y todos los tipos de cuentos. La novela es una narración literaria en la que se cuenta una historia compuesta por hechos imaginarios que les suceden a unos personajes. Es más extensa y compleja que un cuento. Se caracteriza por la libertad en el uso de recursos estilísticos, puede contener diálogos, como también fragmentos poéticos o descriptivos.</p> <p>La novela tiene muchos subgéneros: histórica de aventuras, más política, de acción, de misterio, psicológica, de caballerías, de amor, de ciencia ficción, de terror, entre otros. Si bien todos los subgéneros comparten algunas características generales, cada uno se distingue por la temática y por los elementos y recursos literarios que utiliza.</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leer el texto El clan del oso cavernario (fragmento). Página 20-25. ■</li> <li>• Confirmar las predicciones acerca del texto leído. ¿En qué acertamos? ¿En qué nos equivocamos?</li> <li>• Enlistar las palabras desconocidas o de significado dudoso. ■</li> <li>• Determinar los elementos descriptivos del paisaje y de la acción en el fragmento leído. ■</li> <li>• <b>APLICACIÓN.</b></li> <li>• Explicar la estructura de la novela.</li> <li>• Conocer los elementos de la novela.</li> <li>• Determinar los pasos para escribir un relato corto.</li> </ul> <p><b>Cierre</b></p> <p>Reflexión final <b>sobre lo aprendido en la clase.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Evaluación:</b> Revisión de los videos y retroalimentación sobre el uso de Adobe <b>Premiere</b> y la comprensión de la novela.</li> </ul>	<p><b>Técnica:</b>                  Observación.                  Medición.</p> <p><b>Instrumento:</b>                  Trabajos prácticos.                  Leo estas oraciones y explico, con mis propias palabras, el significado de las frases resaltadas:</p>  <p>Leo las descripciones del uro y de la leona. Luego, concluyo si el término <b>"megafauna"</b> (mega- 'grande') es aplicable para catalogar a estos dos animales.                  Uro: "el ganado salvaje, de un rojo moreno y un metro ochenta de altura en la cerviz con inmensos cuernos curvos".                  Respondo: ¿Qué sintió la niña al ver que la tierra se movía y que su cobertizo caía dentro de la grieta? ¿Qué habría sentido yo y cómo hubiera reaccionado en una situación similar?</p> <p>situación similar?</p> <p><b>Proyecto Multimedia (20 minutos)</b></p> <p><b>Introducción a Adobe Premiere:</b> Breve tutorial sobre cómo usar el software.</p> <p><b>Creación de un video corto:</b> Los estudiantes, en grupos, crearán un video que resuma la novela de aventuras leída, destacando sus elementos principales (trama, personajes, conflictos).</p> <p><b>Presentación de los videos:</b> Cada grupo presentará su video al resto de la clase</p> <p><b>Evaluación</b></p> <p><b>Participación en discusiones:</b> 20%</p> <p><b>Calidad del video creado:</b> 50%</p> <p><b>Reflexión escrita</b> sobre lo aprendido: 30%</p> <p>Esta planificación busca integrar el uso de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de la lengua y literatura, fomentando la creatividad y el análisis crítico en los estudiantes.</p>