



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRIA EN EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: INFORME DE INVESTIGACIÓN

Título:

Estrategias innovadoras aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de séptimo año de E.G.B. año lectivo 2022

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de magister en Educación Básica.

Autor:

Toapanta Cando Franklin Arturo

Tutor:

Dr. Juan Carlos Araque Escalona

LATACUNGA - ECUADOR

2023

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “Estrategias innovadoras aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de séptimo año de E.G.B. año lectivo 2022” presentado por Toapanta Cando Franklin Arturo para optar por el título magíster en Educación Básica.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y se considera que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación para la valoración por parte del Tribunal de Lectores que se designe y su exposición y defensa pública.

Latacunga, junio, 22, 2023



Ph.D. Juan Carlos Araque Escalona
Tutor Científico del Trabajo de Titulación
CC: 1759119454

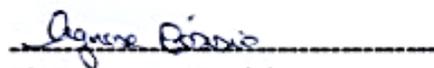
APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación: Estrategias innovadoras aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de séptimo año de E.G.B. año lectivo 2022, ha sido revisado, aprobado y autorizado su impresión y empastado, previo a la obtención del título de Magister en Educación Básica; el presente trabajo reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la exposición y defensa.

Latacunga, junio, 22, 2023



Ph.D. Nelson Arturo Corrales Suárez
Presidente del tribunal
CC. 0501927297



Ph.D. Agnese Bosisio
Miembro de Tribunal 2
CC. 1752553444



MgC. Lorena Aracely Cañizares Vásquez
Miembro de Tribunal 3
CC. 0502762263

DEDICATORIA

A Dios, por darme vida y salud para alcanzar mis anhelos.

A mis padres, Esperanza y Arturo que siempre me han brindado su apoyo.

A mi núcleo familia, mi esposa Paulina, mis amados hijos Taylor y Keyla, quienes son esencia en mi vida y han estado siempre con el apoyo incondicional en todo momento y también a mi hija Anahí que nos cuida desde el cielo y la llevo en mi corazón.

A mis hermanos, tíos, primos y amigos, que me incentivaron a seguir superándome y cumplir con este objetivo.

Junior

AGRADECIMIENTO

A Dios, por permitirme seguir viviendo.

A mis padres y mis suegros que conviven con nuestra familia.

A mis hermanos, tíos, amigos que con sus palabras de aliento fomentaron fortaleza para seguir adelante.

A mi esposa e hijos que supieron tener mucha paciencia y comprensión en todo momento.

A la prestigiosa Universidad Técnica de Cotopaxi por permitir culminar mis estudios de especialización docente.

A mi tutor Dr. Juan Araque quien con su paciencia y sabiduría supo orientarme y asesorarme en la elaboración de este proyecto.

A mis coordinadores PhD. Agnese Bosisio y el MSc. Nelson Guagchinga por guiarme durante todo el proceso de posgrado.

Toapanta Cando Franklin Arturo

RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

Quien suscribe, declara que asume la autoría de los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de titulación.

Latacunga, junio, 22, 2023

A handwritten signature in blue ink, reading "Franklin A. Toapanta.", is written over a horizontal dashed line. The signature is stylized and cursive.

Franklin Arturo Toapanta Cando

CC. 0503385320

RENUNCIA DE DERECHOS

Quien suscribe, cede los derechos de autoría intelectual total y/o parcial del presente trabajo de titulación a la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Latacunga, junio, 22, 2023

A handwritten signature in blue ink, reading "Franklin A. Toapanta", written over a horizontal dashed line. The signature is stylized with a large loop at the beginning.

Franklin Arturo Toapanta Cando

CC. 0503385320

AVAL DEL PRESIDENTE

Quien suscribe, declara que el presente Trabajo de Titulación: Estrategias innovadoras aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de séptimo año de E.G.B. año lectivo 2022 contiene las correcciones a las observaciones realizadas por los lectores en sesión científica del tribunal.

Latacunga, junio, 22, 2023



PhD. Nelson Arturo Corrales Suárez
Presidente del tribunal
CC. 0501927297

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Título: ESTRATEGIAS INNOVADORAS APLICADAS AL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE SÉPTIMO AÑO DE E.G.B. AÑO LECTIVO 2022.

Autor: Toapanta Cando Franklin Arturo

Tutor: Ph.D. Juan Carlos Araque Escalona

RESUMEN

Este proyecto tubo el objetivo de evidenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura elemental, mediante la utilización de estrategias innovadoras con herramientas digitales y tecnológicas en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Once de Noviembre “del año lectivo 2022, para lo que, se enlistaron las herramientas digitales y tecnológicas pertinentes, se determinaron como las TICs intervienen en la enseñanza mediante su utilización, el enfoque utilizado en este proceso fue cuantitativo, además se emplea el método inductivo, se realizó un taller práctico con los docentes para potenciar el aprendizaje de la Lengua y Literatura en los estudiantes, se aplicó una encuesta a cuatro docentes y sesenta y cuatro estudiantes, lo que permitió conocer que no utilizan las TICs en el proceso de enseñanza y desconocen de herramientas tecnológicas lo que limita la innovación educativa, por lo que luego de realizar una investigación teórica se observó la necesidad de plantear y desarrollar una propuesta que permitiera dar una solución a la problemática observada, la misma que consiste en realizar un taller de estrategias innovadoras con el uso de herramientas tecnológicas y digitales, que permita involucrarse al modelo pedagógico actual, los estudiantes desarrollen sus capacidades cognitivas y sean significativas, para consolidar esta investigación se realizó una validación de la propuesta por parte de los especialistas y usuarios. Asimismo, se ha planteado la integración de herramientas innovadoras que permitirán a los estudiantes y docentes trabajar juntos de manera remota, compartir ideas y recibir retroalimentación de forma instantánea facilitando el aprendizaje colaborativo y la construcción de conocimiento de manera conjunta.

PALABRAS CLAVES: Estrategias innovadoras, herramientas digitales y tecnológicas, TICs en la educación, taller.

**UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI
DIRECCION DE POSGRADO**

MAESTRIA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Title: INNOVATIVE STRATEGIES APPLIED TO THE TEACHING-LEARNING PROCESS IN THE SEVENTH YEAR LANGUAGE AND LITERATURE SUBJECT OF E.G.B. ACADEMIC YEAR 2022.

Author: Toapanta Cando Franklin Arturo

Tutor: Ph.D. Juan Carlos Araque Escalona

Abstract

This project had the objective of demonstrating the teaching-learning process of Elementary Language and Literature, through the use of innovative strategies with digital and technological tools in the students of the seventh year of Basic General Education of the Educational Unit "Once de Noviembre" of the school year 2022, for which the relevant digital and technological tools were listed, it was determined how ICTs intervene in teaching through their use, the approach used in this process was quantitative, the inductive method was also used, a workshop was held practice with teachers to enhance the learning of Language and Literature in students, a survey was applied to four teachers and sixty-four students, which showed that they do not use ICTs in the teaching process and are unaware of technological tools. that limits educational innovation, so that after carrying out a theoretical investigation, the need to propose and develop a proposal that would allow a solution to the observed problem was demonstrated, which consists of carrying out a workshop on innovative strategies with the use of technological and digital tools, which involve the current pedagogical model, allow students to develop their cognitive abilities and are significant, to consolidate this research, a validation of the proposal was carried out by specialists and users. Likewise, the integration of innovative tools has been proposed that will allow students and teachers to work together remotely, share ideas and receive feedback instantly, facilitating collaborative learning and the construction of knowledge together.

KEYWORDS: Innovative strategies, digital and technological tools, ICTs in education, workshop.

Nelson Wilfrido Guagchinga Chicaiza con cédula de identidad número: 0503246415 Magister en la Enseñanza del Idioma Inglés como Lengua Extranjera con número de registro de la SENESCYT: 1010-2019-2041252; **CERTIFICO** haber revisado y aprobado la traducción al idioma inglés del resumen del trabajo de investigación con el título: Estrategias innovadoras aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de séptimo año de E.G.B año lectivo 2022 de: Franklin Arturo Toapanta Cando, aspirante a magister en Educación Básica.


.....
Nelson Wilfrido Guagchinga Chicaiza
C.C. 0503246415

Latacunga, junio, 22, 2023

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I.....	11
1. Fundamentación teórica	11
1.1. Antecedentes	11
1.2. Fundamentación Epistemológica.....	14
1.2.1. Aprendizaje en Niños de Primaria.....	14
1.2.2. <i>Categorías de la Enseñanza-Aprendizaje</i>	15
1.2.2.1. <i>Factores que intervienen en el proceso de enseñanza- aprendizaje.</i> 16	
1.2.3. <i>Teorías de la Enseñanza y Aprendizaje</i>	17
1.2.3.1. <i>Teorías de la Enseñanza.</i>	17
1.2.3.2. <i>Teorías de Aprendizaje.</i>	17
1.2.3.2.1. <i>Teoría Conductista.</i>	18
1.2.3.2.2. <i>Teoría Cognitivista.</i>	19
1.2.3.2.2.1. <i>Aprendizaje Significativo.</i>	23
1.2.3.2.3. <i>Teoría Constructivista.</i>	24
1.2.4. <i>Lengua y Literatura</i>	25
1.2.4.1. <i>Desarrollo de habilidades en Lengua y Literatura.</i>	25
1.2.4.2. <i>Didáctica de Lengua y Literatura.</i>	26
1.2.5. <i>Estrategias de Enseñanza – Aprendizaje</i>	27
1.2.5.1. <i>Estrategias Didácticas.</i>	27
1.2.5.2. <i>Estrategias Innovadoras.</i>	30
1.2.5.2.1. <i>Las TIC.</i>	30
1.2.5.2.2. <i>La Interacción de las TIC en los Niños</i>	31
1.2.5.2.3. <i>Características de las TIC.</i>	32

1.2.6. Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)	34
1.3. Fundamentación del estado de arte	42
1.4. Conclusiones del Capítulo I.....	43
CAPÍTULO II	45
2. Propuesta.....	45
2.1. Título.....	45
2.2. Objetivos	45
2.3. Justificación	46
2.4. Desarrollo de la Propuesta	49
2.4.1. Elementos que la Conforman	49
2.4.1.1. Mooc.	49
.....	49
2.4.1.2. Flipped Classroom o Aula Invertida.	50
2.4.1.3. Herramientas Digitales.	51
2.4.1.4. Herramientas Digitales de Presentaciones.	54
2.4.1.5. Herramientas Digitales de Evaluación.	57
2.4.2. Explicación de la Propuesta.....	60
2.4.3. Premisas para su Implementación.....	62
2.5. Conclusiones del capítulo II	62
CAPÍTULO III.....	64
3. Aplicación y/o Validación de la Propuesta	64
3.1. Evaluación de especialistas.....	64
3.2. Evaluación de usuarios	67
3.3. Evaluación de impactos o resultados	68
3.4. Resultados de la propuesta.....	71
Conclusiones del III Capítulo.....	71

Conclusiones Generales	72
Recomendaciones.....	73
Referencias.....	75
III. Anexos.....	79
Anexo 1. Test de estrategias innovadoras para el diagnóstico de Docentes.	79
Anexo 2. Test de estrategias innovadoras para el diagnóstico de estudiantes.	87
Anexo 3. Validación de la propuesta por especialistas.....	92
Anexo 4. Validación de la propuesta por usuarios.....	96
Anexo 5. Archivo fotográfico del taller de estrategias innovadoras con herramientas digitales.....	100

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Sistema de tareas	6
Tabla 2 Etapas de la investigación.....	7
Tabla 3 Tabla de Población y Muestra.....	10
Tabla 4 Subniveles de Educación General Básica.	14
Tabla 5 Estadios cognoscitivos encaminadas al Área de Lengua y Literatura.....	20
Tabla 6 Clasificación de las Estrategias Didácticas.....	28
Tabla 7 Plataformas Digitales y sus Principales Características.....	35
Tabla 8 Herramientas Digitales y sus Características.....	40
Tabla 9 Resultados de Validación de Expertos.....	65
Tabla 10 Resultados de Validación de Usuarios.....	67

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Inteligencias Múltiples.....	23
Gráfico 2 Educación Virtual	35

Gráfico 3 Mooc Gratuitos (Plataformas de Capacitación Gratuitas)	49
Gráfico 4 Modelo Pedagógico Flipped Classroom	50
Gráfico 5 Herramienta Digital de Imágenes de Alta Definición.....	51
Gráfico 6 Herramienta Digital de Podcast.	52
Gráfico 7 Herramienta Digital de Medios Audiovisuales, You tube.	53
Gráfico 8 Herramienta Digital de Interacción de Conceptos.	54
Gráfico 9 Presentaciones Interactivas en Canva.	55
Gráfico 10 Presentaciones Interactivas en Genially.....	55
Gráfico 11 Presentaciones Interactivas en Power Point.....	56
Gráfico 12 Herramienta Tecnológica de Libros Digitales, Book creator. 57	
Gráfico 13 Formularios de Evaluaciones en Línea, formularios de google y microsoft office.	58
Gráfico 14 Fichas Interactivas de Evaluaciones, liveworksheets.	59
Gráfico 15 Herramienta Interactiva de Evaluación, educaplay.	60
Gráfico 16 Pre test de Estrategias Innovadoras en Docentes.	69
Gráfico 17 Pos test de Estrategias Innovadoras en Docentes.	70

INTRODUCCIÓN

El proyecto investigativo se encuentra enmarcado dentro de la **línea** de investigación:

Tecnología de la información y comunicación y diseño gráfico y como **sublínea:**

TIC en la Organización del Sistema Educativo.

Innovación Educativa: Mejoramiento pedagógico y Nuevas Tecnologías para la Educación

La Constitución de la República del Ecuador, en el artículo 26 establece que “la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible del Estado”, y en el artículo 27 agrega que la educación debe ser de calidad. (Asamblea Constituyente, 2008, p. 32). En base a estos 2 artículos se puede mencionar que la educación debe alcanzar estándares de calidad y calidez educativa.

El desarrollo de este proyecto investigativo está orientado a la aplicación de las TIC en el sistema educativo como una alternativa para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje; mediante la utilización de estrategias innovadoras se empleará herramientas digitales y tecnológicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, permitiendo de esta manera que los estudiantes de séptimo año de educación general básica y docentes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, ubicado en la provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, parroquia Ignacio Flores, desarrollen habilidades, destrezas y una enseñanza participativa y colaborativa.

La interacción con herramientas digitales orientan al estudiante seguir el modelo actual que está utilizando en el sistema educativo, construyendo así su propio aprendizaje en las clases de Lengua y Literatura, también desarrollando diferentes métodos, uno de ellos el Flipped classroom o también conocida como aula invertida, el cual permite la interacción entre el docente y estudiante con varios recursos digitales, tomando en cuenta que, en la actualidad en las clases presenciales, semipresenciales y virtuales al utilizar el Flipped classroom en

Lengua y Literatura accede a que el estudiante trabaje de una manera autónoma, según Alicante, (2016):

Una idea básica inherente a este modelo educativo sería la de promover que el estudiante trabaje por sí mismo y fuera del aula los conceptos teóricos a través de diversas herramientas que el docente pone a su alcance, principalmente vídeos, imágenes o podcasts grabados por su profesor o por otras personas (pero no exclusivamente), y el tiempo de clase se aproveche con el pensamiento ya emitido en relación con el material proporcionado, así mismo realizar prácticas y abrir foros de discusión sobre cuestiones controvertidas. (p. 3)

Para el desarrollo de la investigación se considera el **planteamiento del problema** a partir de los siguientes elementos:

Las tecnologías de información y comunicación (TIC) se han ido vinculando a la educación como estrategia innovadora para conseguir una educación de calidad. Las TIC en el siglo XXI ha aportado positivamente en el desarrollo del conocimiento a través del manejo adecuado y eficiente de las herramientas digitales, satisfaciendo de esta manera las necesidades didácticas de los docentes en el proceso educativo, sin embargo, conforme pasa el tiempo la tecnología va evolucionando, generando nuevos entornos y plataformas de enseñanza aprendizaje (EVA) que pueden ser aplicadas en el campo educativo y lo más importante que está al alcance de todos.

Según Quiroga-Parra, (2017), considera que existe una brecha digital en los docentes y estudiantes al emplear las TIC en la educación especialmente en los países de América latina como: Chile, Uruguay, México, Brasil y Costa Rica, así mismo, hace referencia a la importancia de aplicar las TIC en la educación como medios eficientes para salir de lo rutinario, dejando a un lado lo tradicional y empleando estrategias digitales en el proceso de aprendizaje.

Los docentes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” del cantón Latacunga, al momento de impartir las clases de Lengua y Literatura utilizan estrategias didácticas tradicionales como: pizarra, pancartas, textos, relatos, entre otros generando clases monótonas y aburridas, ocasionando desmotivación en el

estudiante, el aprendizaje se da en un solo sentido donde el docente tiene el control y es el dueño de la verdad y el estudiante se limita a escuchar, el estudiante es memorista, no razona, existe poca participación y actuación del estudiante. Los docentes manifiestan que estos inconvenientes muchas veces se dan es por la falta de preparación y utilización de las TIC en el proceso educativo, especialmente en el aprendizaje de esta asignatura.

Según Martínez, y otros, (2014):

La alfabetización digital de los docentes no se consigue simplemente con cursos sobre el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación en la enseñanza-aprendizaje. La formación de los docentes en nuevas tecnologías adquiere un carácter transversal y alcanza también el análisis crítico de los medios y las TIC en la sociedad actual. (p. 6)

El analfabetismo digital es una de las problemáticas sociales que existe en la mayoría de las instituciones educativas del Ecuador, ya que pocos son los docentes que se preparan constantemente, pocos conocen y aplican las herramientas tecnológicas en los procesos educativos, pocos combinan la pedagogía, metodología de enseñanza y las TIC, algunos docentes en época de pandemia tuvieron que aprender por sí mismo la utilización de herramientas digitales en la educación como es el caso de Teams, Moodle, Aplicaciones de Google, Quizizz, entre otras aplicaciones de software, para de esta manera poder enfrentarse al cambio rotundo que ocasiono esta pandemia.

En el Ecuador la aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ha permitido fortalecer la comunicación interna y externa entre docente, estudiante, padres de familia y autoridades ya que en la gran mayoría de las instituciones educativas públicas cuentan con recursos tecnológicos, pero también es cierto que todavía existen instituciones educativas olvidadas por el gobierno donde no cuentan con una asignación presupuestaria adecuada, existe falta de mantenimiento en la infraestructura, falta de laboratorios de computación, falta de preparación del personal para el manejo de las TIC y administración de los laboratorios informáticos, falta de motivación en el docente y sobre todo no existe

seguridad laboral. Estos problemas se ven reflejados también en la Unidad Educativa “Once de Noviembre” del cantón Latacunga.

Según, Lagos, Espinosa, Nivelá, & Ganchozo, (2020):

Cuando se decide trabajar con los recursos digitales de manera colaborativa los estudiantes y docentes se benefician enormemente porque pueden llegar a concesos como, por ejemplo: el enviar y recibir tareas a través de los recursos digitales, así como también realizar actividades vía online en conjunto con su profesor para después poder compartir criterios en las clases presenciales. (p. 42)

En la actualidad existen diferentes plataformas de aprendizaje y software educativo en la red, por ejemplo: la Suite de Google es un grupo de aplicaciones en línea que permiten lograr de forma adecuada la comunicación, socialización y distribución de material educativo en las diferentes áreas de estudio, entre otras cosas. No obstante, en muchas instituciones educativas desconocen de las ventajas que tienen estas aplicaciones en el campo educativo y empresarial, los docentes utilizan estas herramientas de vez en cuando y no son explotadas en su totalidad por desconocimiento, en la Unidad Educativa “Once de Noviembre” no ha sido la excepción.

Parte de la problemática en el uso de la tecnología en la institución es que, en el currículo enviado por el MINEDUC consta la asignatura de informática aplicada que facilita la comprensión de herramientas tecnológicas (software) y el uso adecuado al momento de la practicidad en la educación solamente en primer año BGU y esto ha ocasionado una debilidad en la aplicación de los recursos tecnológicos como estrategia para el proceso de enseñanza- aprendizaje.

La aparición de la pandemia ha generado medidas de restricción social en todo el país a partir del 16 de marzo de 2020 ocasionando varios inconvenientes en el proceso educativo y a la vez un reto para los docentes, ya que deben utilizar plataformas y herramientas tecnológicas (software) para el proceso de enseñanza- aprendizaje, sin embargo, para muchos es un desafío adaptarse a esta modalidad de estudio, porque no hay motivación en la preparación de las TIC o tienen temor a la tecnología. Es por ello que se debe implementar estrategias innovadoras y el uso de

herramientas digitales en el área de Lengua y Literatura para el avance y desarrollo académico y pedagógico del individuo, comprendiendo que es una asignatura de suma importancia en la formación lingüística, comprensión lectora, manejo de caligrafía, ortografía, entre otras acciones que el estudiante lo realiza a diario en su formación estudiantil.

El manejo óptimo de herramientas digitales como estrategia de aprendizaje contribuirá de manera eficaz el proceso educativo y el vínculo entre docente, estudiantes, padres de familia y autoridades institucionales, el uso correcto y adecuado de la tecnología en las clases de Lengua y Literatura permitirá que los periodos académicos sean divertidos, interactivos, innovadores y no sean un obstáculo a la hora de enseñar y aprender nuevos contenidos científicos desarrollando de manera asertiva las destrezas con criterio de desempeño establecidas en el currículo distribuido por el MINEDUC.

Con base a lo expuesto se formula el **problema de investigación:**

¿Cómo mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”?

Para resolver el problema se plantea como **objetivo general:** Desarrollar estrategias didácticas innovadoras aplicados al proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año EGB de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” y como **objetivos específicos:**

- Establecer la teoría epistemológica relacionada con las TIC aplicado al proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.
- Aplicar estrategias didácticas innovadoras a través del uso eficaz y eficiente de las herramientas digitales aplicado al proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura
- Validar la propuesta a través de las técnicas de juicio de expertos, entrevistas y encuestas aplicadas a profesores y estudiantes que trabajan con la asignatura de Lengua y Literatura

Para lograr los objetivos específicos se han diseñado un conjunto de actividades y tareas que se reflejan en la tabla que se presenta a continuación; las cuales marcan la lógica al proceso a seguir en los aspectos particulares.

Tabla 1*Sistema de tareas*

Objetivo	Actividad (tareas)
1. Objetivo específico 1: <ul style="list-style-type: none"> • Establecer la teoría epistemológica relacionada con las TIC aplicado al proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura. 	1. Indagar información científica acerca de los principios, fundamentos y utilización de las TIC (herramientas digitales) en el proceso de enseñanza – aprendizaje para dar sustento al trabajo.
2. Objetivo específico 2: <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar estrategias didácticas innovadoras a través del uso eficaz y eficiente de las herramientas digitales aplicado al proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura 	1. Especificación de métodos y técnicas de investigación. 2. Elaboración de encuestas 3. Validación del instrumento 4. Aplicación del instrumento 5. Tabulación de resultados 6. Diagnóstico de la utilización de Estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje. 7. Elaboración y estructuración de la Propuesta 8. Conclusiones del capítulo
3. Objetivo específico 3: <ul style="list-style-type: none"> • Validar la propuesta a través de las técnicas de juicio de expertos, entrevistas y encuestas aplicadas a profesores y estudiantes que trabajan con la asignatura de Lengua y Literatura 	1. Diseñar instrumentos de evaluación. 2. Análisis de encuestas. 3. Evaluación de impactos y resultados.

Nota: Franklin Toapanta C.

Para el desarrollo de la investigación se han establecido 5 etapas esenciales las cuales se reflejan a continuación:

Tabla 2

Etapas de la investigación

Etapas	Descripción
Etapa 1	Elaboración del Protocolo del proyecto de Investigación
Etapa 2	Elaboración del Capítulo I
Etapa 3	Elaboración del Capítulo II
Etapa 4	Elaboración del Capítulo III
Etapa 5	Elaboración de conclusiones y revisión del Proyecto final

Nota: Franklin Toapanta C.

El presente trabajo de investigación se **justifica** dando respuesta a la problemática planteada para que los docentes, estudiantes, padres de familia y autoridades de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” se involucren en los procesos educativos y adopten estrategias relacionadas con las TIC, metodologías de aprendizaje y la pedagogía, aplicado como carácter innovador en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, tomando en cuenta que las competencias mediáticas es importante en el aprendizaje del estudiante tal como manifiesta Noriega & Mindiola, (2021), “las competencias mediáticas, las define como un conjunto de conocimientos, habilidades, valores y actitudes necesarios en un contexto audiovisual”. (p. 2), para ello los involucrados en el proceso educativo deben prepararse mediante cursos que el Ministerio de Educación provee o dirigirse a la preparación profesional autónoma mediante los MOOC (cursos online gratis), de esta manera comprenderá e implementará estrategias innovadoras con herramientas tecnológicas de forma adecuada en sus clases, rompiendo paradigmas tradicionales y empleando nuevas formas activas para llegar con el conocimiento a los estudiantes.

Es importante tomar en cuenta acerca de la realidad existente en el ámbito educativo con base a la tecnología a nivel global, el cual aportará de forma significativa al conocimiento. La utilización, práctica y aplicación, de plataformas

virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje como: Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, Moodle y el uso de herramientas digitales como estrategias didácticas innovadoras, continuará con el avance académico, de la misma manera se incorporará una forma innovadora de verificación de resultados a través de los diferentes tipos de evaluación con técnicas e instrumentos digitales en Educaplay, Google Forms, formularios en Teams, Liveworksheets, entre otros.

De esta manera, las clases sean activas y dinámicas utilizando presentaciones adecuadas según su edad y asignatura a ejecutar, de tal manera que el individuo seguirá su construcción de conocimiento dentro y fuera de la Institución Educativa “Once de Noviembre” sin la necesidad que este con un mentor de manera presencial.

Para seguir desarrollando las clases de Lengua y Literatura de manera efectiva, se implementará el Flipped Classroom o también conocida como aula invertida, según Berenguer-Albaladejo, (2016) establece que “De este modo comenzarán a invertir su método de enseñanza, remitiendo vídeos, imágenes y podcast de las temáticas a tratar para que las visualizaran en casa antes de la clase y reservando las horas presenciales para realizar proyectos con los que poner en práctica los conocimientos adquiridos y resolver dudas relacionadas con la materia explicada.” (p.126)

Esto permitirá que el docente y estudiante puedan satisfacer las necesidades, dudas e inquietudes de manera rápida y eficaz a través del manejo de herramientas digitales, durante y después de las actividades diarias en clase, además tendrá mayor influencia en el ámbito educativo, ya que genera en el estudiante un hábito de aprendizaje exploratorio dinámico y autónomo de esta manera intervendrá el modelo pedagógico constructivista que actualmente se emplea, forjando mayor participación activa en las clases de Lengua y Literatura.

En la investigación se determinarán estrategias innovadoras con el uso de herramientas digitales en la enseñanza de la educación activa en el cual se empleará **metodología de tipo cuantitativo** y de corte transversal, describiendo con mayor precisión los fenómenos que causan el impericia y utilización de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura

en los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” en la provincia de Cotopaxi cantón Latacunga, también interviene la **investigación bibliográfica** que será de suma importancia para este trabajo investigativo tomando en cuenta la sustentación de varios autores y fuentes de consulta como: libros, tesis, revistas, ensayos científicos u artículos relacionados al tema de estudio.

Además, se emplea el **método inductivo**, el cual permitirá analizar el comportamiento, interacción y utilización de estrategias didácticas con herramientas digitales y tecnológicas en el área de Lengua y Literatura con los individuos que intervienen en séptimo año E.G.B. Además, accederá a obtener conclusiones que parten de hechos particulares a las conclusiones de aplicación general.

Las **Técnicas e Instrumentos de investigación** genera un amplio conjunto de procedimientos y herramientas que se facilita en la toma de decisiones a través de la información recolectada acorde a la metodología aplicada. El tipo de técnica de la investigación es la **observación y la encuesta**, compuesta por un cuestionario con varias preguntas con opción de respuesta que usa la escala de Likert aplicadas en docentes y estudiantes de Séptimo Año de E.G.B.

Si la investigación que se desarrolla se guía por las siguientes **preguntas científicas**:

- ¿Cómo Establecer la teoría epistemológica relacionada con las TIC aplicado al proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura?
- ¿Cómo Aplicar estrategias didácticas innovadoras a través del uso eficaz y eficiente de las herramientas digitales aplicado al proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura?
- ¿Cómo Validar la propuesta a través de las técnicas de juicio de expertos, entrevistas y encuestas aplicadas a profesores y estudiantes que trabajan con la asignatura de Lengua y Literatura?

El presente trabajo de investigación basado en un **enfoque cuantitativo** permitirá que el proceso de enseñanza y aprendizaje genere nuevas estrategias para

el uso de herramienta digitales, tomando en cuenta la encuesta como base estratégica en el levantamiento de información para la aplicación en la práctica de recursos digitales en los docentes y estudiantes, por lo tanto el tipo de nivel que se desarrollara es descriptiva porque se proporciona soluciones a un problema y comprobará la respuesta del uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y literatura de los docentes y estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

En la siguiente tabla se visualizarán datos relevantes que se muestra en la aplicación de encuestas con la participación de población y muestra de los docentes y estudiantes de séptimo año de E.G.B de la institución Educativa “Once de Noviembre”.

Tabla 3

Tabla de Población y Muestra

Participantes	Población	Muestra
Docentes	4	4
Estudiantes	146	64
Total	150	68

Nota: Franklin Toapanta C.

CAPITULO I

1. Fundamentación teórica

1.1. Antecedentes

En Ecuador existen varios proyectos desarrollados para aplicar estrategias didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje, en la actualidad las estrategias innovadoras están enfocadas con las metodologías de enseñanza-aprendizaje; las TIC, plataformas virtuales, softwares, herramientas digitales y tecnológicos, material didáctico educativo que se aplican en las clases.

Para Inés Mariela Quito Zambrano en la investigación “Estrategias didácticas innovadoras y su influencia en el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de la escuela Daniel Villacreses Aguilar”, para la Universidad San Gregorio de Portoviejo, año 2021. Esta investigación tuvo como objetivo; Analizar la influencia de las estrategias didácticas innovadoras en el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de la escuela Daniel Villacreses Aguilar, identificando que la metodología que se utilizó en esta investigación tiene enfoque cuali-cuantitativo aplica a la investigación exploratoria y descriptiva, con los métodos analítico-sintético e inductivo-deductivo apoyada en las técnicas bibliográficas, campo y encuestas.

En esta investigación se obtuvieron algunas conclusiones, a continuación, se citan las más importantes:

- Las estrategias didácticas aplicadas por los docentes de la institución, no resultan adecuadas para el desarrollo de habilidades en la lectoescritura, debido a que no son innovadoras ni creativas, lo que genera dificultades en los estudiantes para tener un aprendizaje significativo en el

aula. Para ello, se requiere contar con estimulación en el desarrollo del proceso de aprendizaje, mediante actividades y lecturas que resulten del interés y agrado de los alumnos, así como vincular las prácticas con la cotidianidad de ellos, de tal manera que lo vean como algo normal y placentero, fomentar actividades que despierten la creatividad e imaginación a través de la lectura de cuentos o la elaboración de cartas, diálogos, entre otras.

- Los docentes deben realizar cambios drásticos en la manera en que abordan las actividades diarias en el aula, generando un entorno favorable para la lectura y la escritura, así como creando condiciones idóneas para que el alumno se sienta motivado a ser parte activa de su proceso de aprendizaje. De esta forma, se contarían con bases sólidas para que se superen las deficiencias observadas en la institución.

Para Fabián David Domínguez Pizarro en la investigación “Estrategias didácticas para el mejoramiento de la comunicación lingüística en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de establecimientos fiscales de educación general básica superior del Distrito 24D01 circuito 03, año 2020. Esta investigación tuvo como objetivo; Determinar la incidencia de las estrategias didácticas en el mejoramiento de la comunicación lingüística, en los estudiantes de establecimientos fiscales de Educación General Básica Superior del Distrito 24 D01, Circuito 03, a través de su comprobación empírica. Identificando que la metodología que se utilizó en esta investigación tiene **enfoque cuantitativo**, aplica la investigación descriptiva, apoyada en la documentación bibliográfica y descriptiva utilizando técnicas de recolección de datos como; encuestas, entrevistas y fichas de observación.

En esta investigación se obtuvieron algunas conclusiones, a continuación, se citan las más importantes:

- Las estrategias didácticas inciden en el mejoramiento de la comunicación lingüística, porque, hace que el proceso educativo sea más dinámico, participativo e interactivo, considerando los diferentes estilos de aprendizaje de los educandos, que son el eje principal de la educación;

además, se pudo realizar la comprobación empírica tomando como referencia el marco teórico propuesto en el presente trabajo de investigación. La comunicación lingüística es importante en las diferentes actividades cotidianas realizadas por los estudiantes, al momento de escuchar y construir sus propios conocimientos; cuando hablan o interactúan con otras personas, cuando leen para cultivar el intelecto y también cuando escriben para expresar sus ideas o pensamientos.

En la actualidad al atravesar la pandemia se ha utilizado muchos recursos didácticos tangibles como; Tabletts electrónicas, teléfonos, computadoras, laptops e intangibles como; internet, softwares, aplicaciones, antivirus, entre otros, a través de estrategias con herramientas digitales en distintas plataformas virtuales y también en la clase en modo híbrida, de esta manera muchos docentes fueron partícipes de seguir educando a los estudiantes a través de la herramienta didáctica de aprendizaje Flipped Classroom o comúnmente conocida como aula invertida.

Las nuevas estrategias innovadoras van a la par con la tecnología, de esta forma se involucra las tecnologías de información y comunicación en las diferentes áreas de estudios, tomando en cuenta de referencia la Lengua y Literatura que es primordial al momento de leer y comprender, el manejo de distintas estrategias innovadoras al momento de utilizarlas permitira un mejor entendimiento de la información seleccionada y las relaciones sociales entre el docente y estudiante.

Según la UNESCO, (2020) citado en Inmaculada Gómez-Hurtado, María del Pilar García-Rodríguez, Inmaculada González-Falcón, & José Manuel Coronel Llamas, (2020), en relación a la docencia virtual durante el confinamiento, estas metodologías ayudan a:

- Utilizar diferentes herramientas y recursos que den soluciones a las diferentes situaciones sociales de docentes y estudiantes.
- Aseguran la inclusión de programas de aprendizaje a distancia eficaces.
- Protegen y vigilan la privacidad de datos.
- Priorizan los desafíos psicosociales para dar significatividad al aprendizaje.

- Brindan apoyo al profesorado y al alumnado.
- Crean comunidades de colaboración para la realización de tareas, entre otras ventajas de impartir sus clases con cada uno de los estudiantes fuera de los establecimientos escolares.

La educación en el Ecuador, en la actualidad genera un desafío para los Docentes al trabajar con estudiantes, debido a los cambios, evolución de la tecnología y educación sin descartar la pandemia que ha olvidado a los seres humanos involucrarse en las nuevas herramientas tecnológicas para seguir su enseñanza – aprendizaje, tal como manifiesta Cabero y Marín (2014) citado por Reyes, 2019, “creen pertinente el hecho de incluir las tecnologías de la información y la comunicación como factor clave en la transformación y en los procesos de enseñanza-aprendizaje para lograr una calidad académica”. (p.7)

1.2. Fundamentación Epistemológica

1.2.1. Aprendizaje en Niños de Primaria

Los niños de Educación General Básica deben cumplir varias competencias en el proceso de su actividad estudiantil, el cual esta compuesto por subniveles correspondiente a la edad del estudiante; Preparatoria, Elemental; Media y Superior, de esta manera se toma en cuenta los procesos metodológicos y didácticos utilizando estrategias para cumplir en el aprendizaje en el individuo.

Tabla 4

Subniveles de Educación General Básica.

SUBNIVELES	EDAD	GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
PREPARATORIA	5 años	Primero de grado de E.G.B
BÁSICA ELEMENTAL	6 a 8 años	Segundo, tercero y cuarto grado de E.G.B
BÁSICA MEDIA	9 a 11 años	Quinto, sexto y séptimo grado de E.G.B
BÁSICA SUPERIOR	12 a 14 años	Octavo, noveno y décimo grado de E.G.B

Nota: Franklin Toapanta C.

Los estudiantes deben alcanzar un desarrollo en el aprendizaje; cognitivo, aptitudinal, axiológico, habilidades, capacidades y destrezas en el proceso de formación académica, según su nivel o grado que cursa, a esto se le conoce como competencias, es decir, en terminos conceptuales los estudiantes deben alcanzar una integración amplia de competencias y conocimientos (saber), habilidades (saber hacer), actitudes (querer hacer), aptitudes (poder hacer) en el transcurso de la vida en general.

Según los autores del currículo, (2016). El aprendizaje debe desarrollar una variedad de procesos cognitivos. Los estudiantes deben ser capaces de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc., evitando que las situaciones de aprendizaje se centren, tan solo, en el desarrollo de algunos de ellos.

1.2.2. Categorías de la Enseñanza-Aprendizaje

El sistema educativo ecuatoriano adopta dos conceptos de forma simultánea y entrelazada que forman parte de una acción conjunta, no diferenciada, generando como una interacción mutua entre los participantes y no de manera exclusiva con roles prestablecidos, es decir que en ocasiones el docente enseña y el estudiante aprende, pero de manera activa pueden intercambiarse los roles y ser el estudiante quien enseña y el docente aprende, de una manera dinámica y fluida, en este sentido se acoge las definiciones presentadas por Bombini, (2016):

- Enseñanza. - constituye un conjunto de métodos, estrategias y actividades que se usan con la finalidad de alcanzar el desarrollo de destrezas, contenidos y habilidades en un individuo o un grupo de ellos.
- Aprendizaje. - se trata de un proceso en el cual se modifican las estructuras integrales cognitivas, procedimentales y actitudinales de un individuo frente a una acción previa.

Para referirnos a la enseñanza-aprendizaje como interacción que realiza el docente-estudiante debe ser científicamente fundamentada a las capacidades y acciones que realizan cada uno en aporte a la educación.

1.2.2.1. Factores que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Existen varios factores que pueden intervenir en el proceso educativo, el cual se desarrolla por parte de los docentes y estudiantes, como lo manifiesta, Romero, (2017), al identificar los siguientes elementos importantes:

- La motivación. – se trata de un factor actitudinal, puesta de manifiesto en una persona que forma parte o participa en un proceso educativo; el cual puede presentar rasgos enfocados en la necesidad o interés que tiene para comportarse de una u otra forma.
- Auto concepto. – es la percepción que tiene el individuo de sí mismo, sus capacidades, limitaciones y potencialidades percibidas desde su propio ser.
- Proyección externa. – se refiere a la imagen que se proyecta hacia los demás, este elemento puede generar estereotipos.
- Expectativas. – se genera cuando al ser propuesta una actividad de trabajo la respuesta esta preestablecida, en general la expectativa siempre será positiva.
- Causalidad. – está constituida por las causas, razones o motivos por las cuales se participa en los procesos de enseñanza aprendizaje, estos elementos deben ser trabajados previamente para generar la predisposición en cada uno de los actores.
- Experiencia previa. - tanto del docente como del estudiante, se espera que el nuevo contenido tenga relación con lo que ya se sabe o conoce para generar un encadenamiento tanto de las estrategias de enseñanza como la calidad de los aprendizajes.
- Atención. - se contempla en la focalización o concentración de los individuos al momento de trabajar en base a un proceso educativo.

1.2.3. Teorías de la Enseñanza y Aprendizaje

1.2.3.1. Teorías de la Enseñanza.

Al referirse a la enseñanza los primeros participantes son los Docentes, Instructores, Maestros, Capacitadores que se destacan en distintos niveles y subniveles de educación, la enseñanza se puede lograr en cualquier espacio, sea en un entorno natural o artificial. Es fundamental utilizar las herramientas necesarias (recursos) para lograr una enseñanza comprensible y práctica, sin embargo, no todos los Docentes utilizan las herramientas digitales como estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza, el cual dificultan la integración y utilización de las TIC, según Colás Bravo, Pons, & Ballesta Pagán, (2018), las dificultades son las siguientes:

- Ineficaz formación del profesorado para la utilización de tecnología correcta a las necesidades de los estudiantes. Formación de tipo instrumental, fragmentada, individualista y ajena a las necesidades de una escuela concreta.
- Poco tiempo disponible de los docentes para la participación entre ellos y el desarrollo de programas de tecnología incorporada.
- Carencia de personal disponible para conservar los computadores y resolver inconvenientes técnicos y de aplicación didáctica (coordinador / responsable TIC).
- Falta de pcs y accesibilidad a Internet en cada una de las salas (no solamente en laboratorios o salas específicas).

1.2.3.2. Teorías de Aprendizaje.

Al hablar de aprendizaje se refiere al proceso en el cual el individuo reúne experiencias personales para adquirir o enriquecer sus valores, aptitudes, actitudes, habilidades, destrezas y conocimientos que adopta con el pasar del desarrollo humano, siendo empírico o investigativo:

El aprendizaje depende de distintos factores, internos y externos. Los factores internos son: la concentración, que es la capacidad de la mente para controlar, dirigir y mantener la atención; la motivación, que son un conjunto de fuerzas que impulsan al individuo a alcanzar una meta determinada; la observación,

que se produce cuando concentramos la atención en un objeto con la finalidad de percibir con precisión y exactitud todos sus elementos; y la memoria, que nos ayuda a conservar los hechos durante periodos de tiempo más o menos prolongados y reproducirlos en un momento determinado. (Ausúbel. 2012. P. 167)

Para que el aprendizaje sea efectivo se necesita que nos encontremos en un ambiente conveniente sin ruidos y sin desplazamiento de individuos, además de una buena ventilación, también es primordial la iluminación que se tenga, es mejor una vez que es natural sin embargo además podría ser artificial, debemos tener bastante presente la postura que tomemos en la silla, esta tiene que ser cómoda, en el escritorio se debería tener los materiales necesarios y no debe haber objetos que logren distraer. La organización del tiempo es fundamental por lo que se debe generar un horario de trabajo pero también este tiene que ser flexible y su intención es facilitar y ahorrar o aprovechar el periodo al máximo.

Existen muchos pedagogos de renombre que a través de la historia han destacado sus teorías del aprendizaje dando su punto de vista en varios modelos y tipos de aprendizaje enfocados en el estudio científico del individuo para adquirir conocimientos tal como describe.

1.2.3.2.1. Teoría Conductista.

Un aprendizaje conductista se enfoca en la conducta del individuo para adquirir sus conocimientos, realizando varios experimentos en base al comportamiento de animales e individuos, destacan sus teorías, tal como menciona Pavlov citado en Núñez Cansado, Sebastián Morillas, & Muñoz Sastre, (2015), “El condicionamiento tradicional es un procedimiento por medio del cual se asocia un estímulo condicionado con otro incondicionado. En este método se muestran 2 estímulos con estrecha proximidad temporal. El primero crea un reflejo. Luego de un cierto número de ensayos, además, el segundo consigue la cualidad de crear un reflejo parecido.” (p. 6)

Sin embargo, John Broadus Watson citado por Yoamel, (2018), “Conductismo o Psicología de el comportamiento, es una corriente de la psicología que defiende el trabajo de métodos estrictamente experimentales para aprender la conducta, considerando el ámbito como un grupo de estímulos-respuesta” (p. 1),

mientras que, B. Frederic Skinner citado por (Yoamel, 2018), “que los fenómenos internos, como las emociones, debían excluirse del análisis. Sostenía que dichos procesos internos debían estudiarse por los procedimientos científicos usuales, realizando énfasis en los experimentos controlados tanto con animales como con humanos llamado condicionamiento operante”. (p. 2)

El conductismo se une al aprendizaje por medio de su comportamiento, es decir, representa el estímulo neural según el ambiente que se encuentre el individuo, el mismo que se refiere a las actitudes según el estímulo que genera al cerebro y la respuesta de ejecutarlo por otro lado que hace referencia al aprendizaje humano (causa y efecto) de forma positiva o negativa en el que empieza su aprendizaje en base a la experiencia del sujeto y el refuerzo que se realiza para que el individuo haya generado un aprendizaje también hacer referencia el estado emocional al miedo o fracaso ya que el sujeto proporciona timidez o miedo al incluirse a lo desconocido o el temor de algo que no es de su agrado, pero con el paso del tiempo se va acostumbrando y por ende perdiendo el miedo.

1.2.3.2.2. Teoría Cognitivista.

Con base a la investigación de capacidades cognitivas y estudios realizados el pedagogo Jean Piaget, ha podido determinar que la acción cognitiva empieza por la acción y la experiencia gracias a la interacción en el mundo donde vive, el ser humano atraviesa cuatro etapas desde la niñez hasta la adolescencia, la misma que adapta sus conocimientos según su edad. Se determinada además como “Teoría del Desarrollo: por la interacción existente “entre el desarrollo psicológico y el proceso de aprendizaje; este desarrollo comienza a partir de que el infante nace y evoluciona hacia la madurez; pero los pasos y el ambiente difieren en cada infante, aunque sus fases son bastante semejantes. Alude al tiempo como un limitante en el aprendizaje en razón de que ciertos hechos se proporcionan en ciertas fases del sujeto, paso a paso el infante evoluciona hacia una inteligencia o sabiduría más madura.

Las etapas o estadios de desarrollo cognoscitivo planteadas por Piaget en 1968 se observan que todos los seres humanos son inteligentes en todas las edades solo que es de manera distinta.

Tabla 5*Estadios cognoscitivos encaminadas al Área de Lengua y Literatura*

ESTADIOS O ETAPAS DE COGNOSCITIVAS	EDAD	CARACTERÍSTICAS	LENGUA Y LITERATURA
ETAPA DE LA INTELIGENCIA SENSORIO – MOTRIZ	(0 – 2 años)	Caracterizado por el desarrollo de los reflejos, la construcción del conocimiento comienza con el ejercicio de los reflejos innatos, que luego permiten el desarrollo de los esquemas por el ejercicio y la coordinación hasta llegar al descubrimiento de procesamientos mentales. Se presenta la adquisición de la función simbólica o capacidad de representar el mundo externo por medio de símbolos.	<ul style="list-style-type: none"> • Se comunica a través del llanto y el balbuceo. • Dice sus primeras palabras. • Empieza a unir palabras, pero se equivoca con frecuencia

ETAPA PREOPERACIONAL	(2 – 7 años).	Surge la función simbólica donde el niño piensa sobre hechos u objetos no perceptibles. La inteligencia o razonamiento es intuitivo y no posee lógica. Utiliza esquemas representativos como el lenguaje, juego simbólico y el dibujo. Suelen atribuir vida y características subjetivas a objetos inanimados, pues comprenden la realidad a parte de los esquemas mentales que poseen.	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene un mejor lenguaje pronunciando con claridad los fonemas en las palabras al leer. • Elabora oraciones expresivas y escritas. • Construye frases gramaticalmente.
ETAPA DE LAS OPERACIONES CONCRETAS	(7años - 11 años).	Razonan sobre las transformaciones y no se dejan guiar por las apariencias perceptivas. Su pensamiento es concreto y puede clasificar, seriar, entiende la noción de número. Establece relaciones cooperativas, toma en cuenta el punto de vista de los demás. Empieza a construir una moral.	<ul style="list-style-type: none"> • Construye párrafos a través de oraciones o frases. • Expresa con claridad lo que quiere y lo que tiene de forma oral o escrita. • Establece relaciones del entorno con un mejor entendimiento y expresa de manera verbal o escrita.

- Se comunica de manera ágil con el entorno a través de medios informáticos.

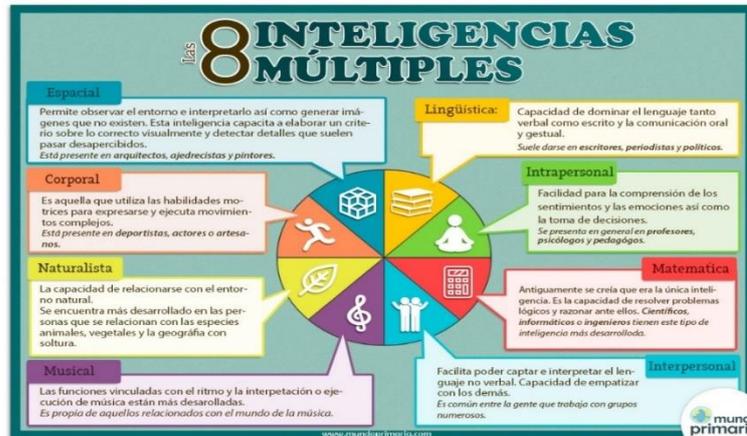
ETAPA DE LAS OPERACIONES FORMALES	(11- a 15 años).	Desarrolla la inteligencia formal. El pensamiento es reversible, interno y organizado. Comprende el conocimiento científico, elabora hipótesis y razona sin tener presentes los objetos. Esa estructura del pensamiento es parte de la preadolescencia y es cuando combina objetos sistemáticamente.	<ul style="list-style-type: none"> • Define sus prioridades expresa lo que desea y no desea. • Escribe de una manera clara y concisa, redacta textos literarios y no literarios. • Redacta y expresa conceptos de investigaciones autónomas.
--	------------------	--	---

Nota: Elaboración propia a partir de la información de Saldarriaga, Bravo y Loor (2016)

A través de las etapas de desarrollo cognitivo los Docentes generan estrategias innovadoras para el aprendizaje de cada uno de los estudiantes y desarrollan diferentes inteligencias múltiples como: espacial, corporal, naturista, matemática, intrapersonal interpersonal y lingüística.

Gráfico 1

Inteligencias Múltiples



Nota: mundoprimeria <https://www.mundoprimeria.com/infografias-imagenes-educativas/infografia-las-inteligencias-multiples-howard-gardner>

1.2.3.2.2.1. Aprendizaje Significativo.

Uno de los aprendizajes con mayor relevancia en el ámbito educativo es el **Aprendizaje Significativo** generado por el autor Ausubel en 1983, consiste que el estudiante genere conocimiento a través de las experiencias de conocimientos previos y vincular con la nueva información a conocer, estableciendo una actitud de aprender y que aquello perdure para toda la vida.

Para Rodríguez & Moreira, (2018), mencionan que:

El Aprendizaje es el proceso generado que se crea en la mente humana una vez que subsume novedosas informaciones de forma no arbitraria y sustantiva, que requiere como condiciones: predisposición para aprender y material potencialmente importante que, paralelamente, involucra significatividad lógica de dicho material y la presencia de ideas de anclaje en la estructura cognitiva del que aprende. (p. 36)

Aprender a aprender significa adquirir información, retención, que este perdure para toda la vida, que al momento cuando lo necesite permita recordarlo y ocupé dicha información guardada. Los docentes son los encargados en crear las mejores condiciones y utilizar las estrategias necesarias para que los estudiantes tengan los conocimientos lo más significativos posible.

Según Ausubel citado por Macas, (2016), menciona las siguientes características del aprendizaje significativo:

- La información nueva se relaciona con la que existe en la composición cognitiva de manera sustantiva, no arbitraria, ni textualmente.
- El material debería ser enormemente importante, que tenga sentido lógico, o sea que todo lo cual se le muestra al alumno aparezca organizado en mente, que tenga coherencia en sus construcciones, sucesión en los procesos e interrelación entre sus elementos.
- El alumno debería tener una reacción y disposición conveniente para sustraer el sentido del aprendizaje.
- La significatividad psicológica, tiene relación con que el alumno logre entender los contenidos a partir de su composición cognitiva relacionando los conocimientos anteriores con los nuevos. (p. 57)

1.2.3.2.3. Teoría Constructivista.

En el siglo XX apareció la teoría constructivista como teoría y método de enseñanza por Lev Vygotski y Jean Piaget, quienes fueron los actores principales, pero con enfoques diferentes. Siendo el estudiante el actor principal para la construcción de su propio conocimiento de esta manera pueda defenderse en la vida y resolver cualquier problema que se le presente a futuro.

Para Saldarriaga-Zambrano, Bravo-Cedeño, & Loor-Rivadeneira, (2016) “concibe el razonamiento como una creación propia del individuo que va produciendo día a día, resultado de la relación de los componentes cognitivos y sociales, este proceso se hace de forma persistente y en cualquier ámbito en los cuales el individuo interactúa” (p. 130), Ausubel, uno de los autores principales dice en Mario, (2021) “ el aprendizaje debería ser una actividad significativa para el individuo que aprende y esa significatividad está de manera directa relacionada con la vida de interacciones entre el razonamiento nuevo y el que ya tiene el alumno” (p. 45), sin embargo el Ministerio, (2016), define a la ZDR (Zona de Desarrollo Real) y ZDP (Zona de Desarrollo Próximo):

La enseñanza, desde el constructivismo es una ayuda al estudiante para construir significados y sentidos, durante un proceso de aprendizaje. Una condición

para que esta ayuda funcione, es que debe estar conectada con los conocimientos del estudiante. Si esta conexión no existe, el estudiante no tendrá la capacidad de movilizar ni de activar sus conocimientos para aprehender los nuevos.

En este contexto la ZDR es el estado que se encuentra el estudiante en sus conocimientos que se refiere a lo que el individuo puede hacer solo, sin ayuda. Sin embargo no todos los estudiantes determinan el mismo contexto en que se valora la lengua oral o escrita, por lo mismo no todos tienen conocimientos previos que exige la Institución para el aprendizaje de Lengua y Literatura, por el mismo hecho de oportunidades de aprendizaje que han desarrollado en su cotidianidad, de tal manera es importante que el Docente empiece indagando los conocimientos previos de los estudiantes antes de empezar la clase nueva para relacionar lo nuevos aprendizajes con los previos.

1.2.4. Lengua y Literatura

En la educación existe una disciplina indispensable para empezar la actividad estudiantil, permite la expresión, comprensión y reflexión a través géneros literarios y lingüísticos desarrollando destrezas (escuchar, hablar, leer y escribir) permitiendo comunicarse de manera adecuada en diferentes contextos con eficiencia y fluidez durante su ciclo de desarrollo cognitivo. Por lo expuesto, se detalla el trabajo con la suma de decisiones epistemológicas y metodológicas que lo articulan y sustentan la importancia de esta ciencia como asignatura en las aulas escolares.

1.2.4.1. Desarrollo de habilidades en Lengua y Literatura.

El nuevo enfoque educativo sugiere que en la asignatura se establezcan prioridades en el desarrollo integral de cada uno de los contenidos; para ellos se establecen parámetros en los cuales los docentes pueden planificar los procesos de enseñanza-aprendizaje, los cuales se denominan macro destrezas, que deben ser desarrolladas conjuntamente como base para sustentar futuros aprendizajes; así lo señala Sacristán, (2018):

- Escuchar. - para la macro destreza de escuchar, el autor identifica dos tipos o clases; la escucha activa que consiste en lograr que el estudiante no solo escuche, sino que sea capaz de efectuar preguntas,

replicas o argumentos al contenido en el momento mismo que se produce el diálogo; en la escucha pasiva en cambio el oyente permanece estático demostrando aparentemente una atención impecable pero que en ocasiones resulta ineficiente, este tipo de escucha es a más común en el medio.

- Hablar. - una de las mejores formas de desarrollar esta macro destreza es la práctica constante, utilizando e incluyendo en el diálogo nuevo vocabulario que enriquece el proceso y otorga seguridad a la hora de compartir información.

- Leer. - para lograr esta macro destreza los estudiantes deben tener conocimiento previo de los códigos lingüísticos, así como la fonología de cada uno de ellos.

- Escribir. - puede ser considerada una de las macro destrezas más complejas debido a que en teoría toma más tiempo ser lograda, debido a que los códigos pueden tener un cierto grado de amplitud y complejidad, sin embargo, constituye uno de los medios básicos y más efectivos para la transmisión de mensajes y establecer procesos de comunicación.

1.2.4.2. Didáctica de Lengua y Literatura.

La didáctica de la Lengua y Literatura es el arte de enseñar, se encarga de sustentar el proceso de enseñanza y aprendizaje en las aulas escolares al momento de realizar las clases, especialmente en la asignatura de Lengua y Literatura, el cual se utiliza varias técnicas, métodos, procesos y estrategias para llegar al estudiante en sus saberes disciplinarios con el currículo vigente.

La didáctica de Lengua y Literatura se ha involucrado también en las TIC en el campo educativo como innovación metodológica en la enseñanza y aprendizaje, favoreciendo de manera asertiva para conseguir mejores resultados, según Lidia, (2015):

En la actualidad, los niños y niñas asumen con absoluta normalidad la existencia de las tecnologías en la sociedad, especialmente en las ciudades que conviven con ellas; por consiguiente, su uso no representa más grande complejidad en la parte mecánica. Quizá se origina a partir de los salones

escolares, por el hecho básicamente de continuar manteniendo un modelo pedagógico que todavía es memorista, poco creativo y acrítico, en donde más bien se utiliza las TIC para conservar este sistema; puesto que explicando da lo mismo conservar un escrito impreso que un escrito digital. Un contexto importante es el uso y aprovechamiento, en la cual el papel del maestro es importante, de ahí el valor de que éste propicie una enseñanza conforme a nuestro tiempo llevando a cabo novedosas propuestas didácticas e introduciendo los instrumentos elementales para este fin. (p. 12)

En el campo educativo el Docente debe dominar la Didáctica de Lengua y Literatura para transmitir de manera eficaz los aprendizajes a cada uno de sus estudiantes, de esta manera el estudiante seguirá su desarrollo cognitivo y manejo lingüístico de las lenguas maternas o las que persiguen, haciendo de esta disciplina un hábito cultural y lingüístico permanente en su vida social y cotidiana.

1.2.5. Estrategias de Enseñanza – Aprendizaje

Al hablar de estrategias se refiere a un conjunto de procedimientos apoyados en técnicas de enseñanza en el ámbito educativo, de la misma forma como el docente interactúa con los estudiantes, implementando varias herramientas o técnicas que puede servir para llegar a lograr y alcanzar los objetivos deseados. Las estrategias de enseñanza-aprendizaje son instrumentos que se vale el docente para el desarrollo de las competencias de los estudiantes, basado en una sucesión didáctica que incluye inicio, desarrollo y finalización, es adecuado usar estas tácticas de manera persistente considerando las competencias concretas que pretendemos ayudar a desarrollar. Una correcta implementación de tales tácticas puede facilitar la memoria y generar un aprendizaje significativo.

1.2.5.1. Estrategias Didácticas.

Las estrategias didácticas están inmersas de manera obligatoria en el ámbito profesional del docente, en las acciones diarias que realiza con los estudiantes diariamente, de esta manera se alcanza el éxito o el fracaso al momento de transmitir los conocimientos en clase.

Según Macas, (2016):

Las estrategias didácticas contemplan las tácticas de aprendizaje y las tácticas de educación. Por ello, es fundamental conceptualizar cada una. Las tácticas de aprendizaje consisten en un método o grupo de pasos o capacidades que un alumno consigue y emplea de manera intencional como herramienta flexible para aprender de manera significativa y resolver inconvenientes y solicitudes. (p. 9)

Las estrategias didácticas contemplan alcanzar los objetivos de la Enseñanza- aprendizaje particular de cada asignatura, tomando énfasis en la Lengua y Literatura como área primordial, ya que desde los primeros inicios del desarrollo escolar empieza a aprender contenidos y desarrollar competencias correspondientes la asignatura impuestas por el Ministerio de Educación.

1.2.5.1.2. Clases de estrategias didácticas.

Existen variedades de estrategias didácticas para aplicar en las clases de Lengua y Literatura, se detallan las más importantes en la tabla.

Tabla 6

Clasificación de las Estrategias Didácticas

ESTRATEGIA	FUNCIÓN
ESTRATEGIAS COGNITIVAS	Generalmente están relacionada al desarrollo de las habilidades del pensamiento de los alumnos en el que les permite poseer una interpretación clara y precisa de las actividades que se están realizando dentro de la unidad educativa. Para tener un concepto más preciso en el que no ayude a definir este término es necesario indagar fuentes que respalden lo mencionado anteriormente.
ESTRATEGIAS METACOGNITIVAS	Tienen relación a la forma en el que el alumno piensa o razona en base al aprendizaje que ellos están obteniendo

		dentro del establecimiento educativo, en donde el docente es el encargado de proporcionar los materiales adecuados para el desarrollo adecuado de estas estrategias.
ESTRATEGIAS LÚDICAS		Es desempeñado por el docente de manera regular en la mayoría de los establecimientos educativos a los niños que cursan los primeros niveles de educación, en donde se ha obtenido buenos resultado en torno al aprendizaje que se desee impartir por parte del docente, involucrando en primer lugar los juegos como métodos para la enseñanza.
ESTRATEGIAS TECNOLÓGICAS		Es incorporado métodos empleados por el docente para mejorar el nivel académico de los estudiantes, mediante la aplicación de herramientas tecnologías que le permita llevar el proceso de enseñanza y aprendizaje de forma clara y precisa.
ESTRATEGIAS AFECTIVAS	SOCIO	Están relacionada al estudio individual de cada estudiante, en donde el docente trabaja directamente con el alumnado de forma independiente, estas estrategias son elaboradas con la finalidad de ayudar e interferir las habilidades emocionales y afectivas del estudiante para que pueda llevar un desempeño optimo dentro del salón de clases.

Nota: Elaborado por el Autor en la fuente Javier, (2018)

1.2.5.2. Estrategias Innovadoras.

El sistema educativo cada vez se actualiza con nuevas formas de enseñanza-aprendizaje y los Docentes como protagonistas siguen innovando con nuevas estrategias y modos de enseñar, esta ocasión utilizando las TICs como aliado en el proceso, según Cruz Albarado , Sandí Delgado , & Víquez Barrantes, (2017), “la innovación conlleva a promover cambios y crear propuestas de optimización, por consiguiente, se debería añadir la unión de las TIC en temas de la enseñanza, muestra la mejor probabilidad de innovación para optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje”.

De la misma manera, es importante el uso de las TICs como estrategia innovadora, ya que, Luengo y Tallarico, 2015, p. 13, citado en Cruz Albarado , Sandí Delgado , & Víquez Barrantes, (2017):

Las TICs ofrecen una gran posibilidad inmejorable en los procesos de innovación. Su perspicacia en la sociedad hace que estén presentes en todo el ciclo de vida del desarrollo de cualquier proyecto. La propagación de Smartphones, Tablet y Pc permiten poner en la mano del usuario una multiplicidad de objetos de información y de comunicación, como dotarlos de un colector de datos en cada lugar y en todo lugar. (p. 105)

1.2.5.2.1. Las TIC.

Existen varias conceptualizaciones de las TIC dependiendo del contexto o visión del autor que emita su criterio o juicio de valor; según Beatriz, (2020), “Es un conjunto de tecnologías que permiten interrelacionarse de forma diversa con la información, esto incluye tanto dispositivos concretos como; computadoras, teléfonos inteligentes, tablets, además herramientas tecnológicas como; aplicaciones, correo electrónico, las redes sociales, blogs, plataformas virtuales, podcast, entre otras” (p. 21), en este sentido se acoge el postulado de Adell, (2018), quien determina que: “Las TIC constituyen un conjunto de medios que giran de manera interactiva e inter conexionada permitiendo establecer nuevas realidades de los sistemas comunicativos”. (p. 1)

Por otro lado, Cabero, (2017), manifiesta “Las TIC deben ser consideradas como nuevos canales o formas de comunicación y no como una tecnología

propriadamente dicha” (p. 5), además, Gonzáles, (2016), lo conceptualiza como “Un conjunto de productos producidos por la acción de crear, producir y almacenar información sobre diferentes temáticas en un nuevo modelo de expresión a través de la tecnología”. (p. 45)

De lo expuesto se deduce que, las TIC son parte de un proceso que ha revolucionado en el Sistema Educativo, produciendo cambios significantes en ámbitos sociales, culturales y económicos con las redes sociales, también en el ámbito educativo a incluirse especialmente en el área de Lengua y Literatura que con las herramientas tecnológicas e innovadoras ha forjado una comunicación a través de nuevos canales que colaboran en la tecnología, como el fragmento de información, velocidad y eficiencia, rompiendo los parámetros y las barreas del tiempo y del espacio al momento de comunicarse, generando además la necesidad de un uso responsable y controlado de los contenidos.

1.2.5.2.2. La Interacción de las TIC en los Niños

Los niños y niñas desde temprana edad utilizan herramientas tecnológicas y de comunicación que hasta hace varios años atrás se desconocía, podría decirse entonces que, la fase de los denominados “analfabetos tecnológicos” está cada vez más llegando a su fin, ya que los estudiantes se desarrollan en un nuevo entorno, en el que poseen acceso a los dispositivos tecnológicos como; teléfonos inteligentes, tabletas, pc, game boy, entre otros, este entorno modifica su formación integral, de tal forma que se necesitan atenciones y orientaciones concretas por quienes poseen cualquier tipo de accesibilidad de manera responsable, de esta forma aprovechar esos conocimientos previos de la tecnología para incorporarlos al momento de aprender los temas científicos en clase.

A esta nueva realidad autores como Belloch, (2018), muestra que “En la actualidad las TIC forman parte del diario vivir de un niños, por lo tanto tiene gran influencia en su desarrollo integral”, por otra parte Rolandi, (2018), considera que, “Las TIC por sí solas no afectan el desarrollo de un individuo, su influencia positiva o negativa está determinado por el uso que se le da en su propio contexto” (p. 65), también Cacheiro, (2017), aporta explicando que, “La tecnología forma parte de la realidad de los niños y niñas, por lo tanto debe ser considerado un elemento

sustancial para orientar su uso y aplicabilidad efectiva, eficiente y positiva para la resolución de problemas de la vida”. (136)

Adjuntando que la sociedad en la actualidad y a raíz del surgimiento de la pandemia dada por el confinamiento de la COVID-19 han desarrollado hábitos y manejo de dispositivos electrónicos tecnológicos con más frecuencia, aportando de manera importante al desarrollo cognitivo en los niños, niñas, jóvenes y adultos, debido a la gran cantidad de información que existe al momento de relacionarse con las TIC. De esta manera el docente puede adoptar nuevas estrategias a utilizar valiendo los conocimientos previos en la tecnología siempre y cuando se maneje con mucha responsabilidad.

1.2.5.2.3. Características de las TIC.

Se trata de un amplio espacio de análisis en el que concurren una serie de elementos y contextos, en este caso se adopta el criterio Buckingham, (2018), quien identifica las siguientes características fundamentales:

- Interconexión. - toma presente las diversas maneras, medios y canales de conexión que se han desarrollado con el fin de exponer novedosas realidades por medio del acto de comunicar.
- Construcción de expresiones e idiomas no convencionales. - con la generación y uso de alfabetos tecnológicos que tienen que ser dominados para un conveniente uso de los instrumentos y evadir distorsiones en los mensajes transmitidos.
- Inmaterialidad. - diversifica la presentación de la información que sale de entornos clásicos hacia un sinnúmero de maneras idiomas, gráficos y códigos que resultan muchísimo más dinámicos en el momento de comunicarse.
- Diferenciación de la audiencia. - se trata a que se generan espacios de comunicación y de contenidos de información especializados y segmentados en funcionalidad de las necesidades y requerimientos de equipos específicos de individuos que interactúan paralelamente sobre un mismo asunto.

- Medios de expresividad no lineales. - tiene relación con que la información no posee un formato lineal estandarizado o predefinido, sino más bien muestra una flexibilidad en la presentación que los autores ponen en importancia de consenso al conjunto de usuarios que comparten la necesidad de instruirse en todos sus espacios.

- Elevados estándares de calidad. - la calidad de la información, así como de presentación es determinante para que se tenga más grande ingreso de usuarios, la digitalización de contenidos posibilita añadir sonidos e imágenes que resultan atractivos y clarifican el contenido de los mensajes presentados.

- Interactividad. - a diferencia de la comunicación clásico, la utilización de las TICs posibilita sentarse en el receptor, quien obtiene, examina y acoge o no el mensaje ofrecido por el emisor.

- Instantaneidad. - el flujo de información es constante y persistente independientemente del tiempo o espacio en el cual se haga.

- Innovación. - la evolución vertiginosa de la tecnología provoca que quienes ofrecen información diversifiquen los contenidos, canales y maneras de exponer os datos accesibles de una manera diversa y variada.

- Pluralidad. - se refiere a que se puede hacer uso de una secuencia de tecnologías accesibles y que con el lapso del tiempo se irán diversificado muchísimo más construyendo posibilidades que se ajustan a los requerimientos de los usuarios.

A lo expuesto, Buendía (2017), hace referencia a la necesidad de analizar que “Las características de las TIC dependen de los entornos en los que se los utilice, y no se debe generalizar en torno a ellas” (p. 7), sin embargo Hernández (2017), establece parámetros en los cuales predice que “Mientras más características del uso de las TIC se disponga, se pueden generar procesos para mejorar y optimizar su uso y control que beneficie a todos los contextos en los cuales se las utilice”. (p. 56)

Las estrategias innovadoras con el manejo de las TIC ha modificado de manera directa los procesos de comunicación y al ser una actividad humana prioritaria, se puede asegurar que las innovaciones han llegado a todos los espacios del quehacer personal y social, por consiguiente, a medida que más se conozca de la evolución, habituación y estructura, va a estar en superiores condiciones de optimizar el uso para la resolución de ocupaciones y problemáticas que se crean en la vida diaria, como parte de que la tecnología debería estar al servicio de la sociedad y no lo opuesto.

1.2.6. Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)

Al referirse a un entorno virtual de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, se refiere, a las herramientas informáticas, tecnológicas y didácticas que utiliza al momento de empezar el proceso de enseñanza-aprendizaje detallando un espacio educativo en el cual docente y estudiantes ejercen destrezas de escuchar, hablar, leer y escribir sin necesidad de una interacción física, según Elizabeth, (2021), “los Ambientes Virtuales de Aprendizaje son espacios o entornos que favorecen el aprendizaje de los estudiantes, con apoyo en la tecnología, mediante la cual se genera una interacción entre los estudiantes y docente”.

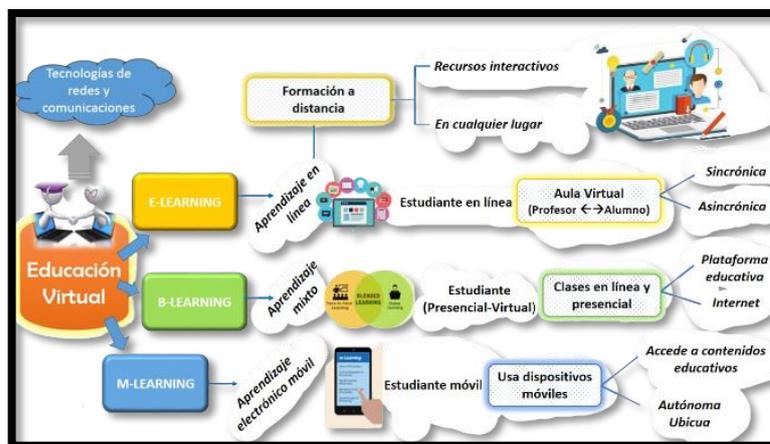
La incorporación de las nuevas tecnologías y problemas ocasionados en la actualidad por el confinamiento de la Covid-19 u otras acciones que no se pueda recibir clases de manera presencial, se ha tomado como punto de partida las clases online, utilizando varias plataformas digitales con un sinnúmero de herramientas y recursos como estrategia innovadora a utilizar permitiendo avanzar con la enseñanza-aprendizaje, es importante comprender que a través de la educación virtual se enlaza a un aprendizaje autónomo y generando un modelo constructivista social del cual se habla en la actualidad.

Para Cedeño Escobar, Lucas Flores, Ponce Aguilar, & Perero-Alonzo, (2020), “Una enseñanza virtual podría ser viable solamente si existe una intensa necesidad de utilizar los recursos tecnológicos y más que nada el internet. Esta enseñanza promueve adolescentes autónomos, sociedades entre estudiantes, entre profesores y estudiantes, basándose en una enseñanza asincrónica”.

En los procesos de enseñanza y aprendizaje de manera virtual se destaca los modelos de aprendizaje; e-learning, b-learning y m-learning, en el sistema educativo como avance tecnológico con espacios virtuales actuales para el avance académico de los estudiantes, permitiendo seguir con el desarrollo cognitivo desde cualquier lugar utilizando las TIC y en cualquier área de estudio, diferenciando las formas de modalidad virtual como lo detalla en la imagen.

Gráfico 2

Educación Virtual



Nota: Karla E. Galarza Mora, (2018)

1.2.7. Plataformas Virtuales en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

Existen varias plataformas virtuales, estas modalidades de aprendizaje permiten seguir la actividad académica de los estudiantes a través de diferentes plataformas digitales como; Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams, entre otras, utilizando herramientas digitales innovadoras como estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el campo educativo para el proceso de enseñanza-aprendizaje, algunas son gratis y otras con licencia; las principales que adopta para el trabajo interactivo entre docente y estudiante son los siguientes:

Tabla 7

Plataformas Digitales y sus Principales Características.

PLATAFORMA	DEFINICIÓN	PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS
------------	------------	-----------------------------

Moodle	Moodle es un paquete de software para la creación de cursos y sitios Web basados en Internet. Esta plataforma educativa fue desarrollada por el pedagogo e informático Martin Dougiamas para dar soporte a un marco de educación social constructivista.	Interfaz moderna Tablero personalizado Herramientas colaborativas Calendario todo en uno Gestión de archivos Editor de texto simple e intuitivo Notificaciones Monitoreo de avance Chat, foros, consultas, wikis, glosarios, agendas y cuestionarios
Microsoft Teams	Microsoft Teams es una plataforma unificada de comunicación, Microsoft Teams es un espacio de trabajo basado en chat de Office 365 diseñado para mejorar la comunicación y la colaboración de los equipos de trabajo de las empresas, reforzando las funciones colaborativas de la plataforma en la nube, Office 365. Teams fue creado durante un hackathon interno en la compañía, y actualmente está dirigido por Brian MacDonald,	Realizar llamadas y videollamadas. Enviar y recibir mensajes Conecta a personas fuera de la organización Cuenta con una nube de almacenamiento office 365. Graba las clases virtuales. Permite recibir y enviar documentos en distintos formatos. Permite controlar, completar y entregar tareas de clase. Cuenta con pizarra digital Genera equipos de trabajo

vicepresidente corporativo de Microsoft. (Microsoft, 2020)

Google Classroom	<p>Es una herramienta, de colaboración para el docente, permitiéndole un completo estudio de sus actividades académicas con sistema o herramientas integrales que constituyen un excelente aporte para la gestión de cursos, distribución de contenidos, control y seguimiento de tareas y recursos que se comparten por medio de la plataforma, además, cuenta con subsistemas de comunicación que permiten estar vinculados a uno o varios grupos y estar al tanto de los avances que realizan los docentes.</p>	<p>Los docentes pueden incorporar alumnos directamente dentro de sus clases haciendo el sencillo uso de un código que se les proporcione.</p> <p>Mejora la organización de las tareas haciendo el uso de una página específica donde se encuentren archivadas todas las clases en una respectiva carpeta denominada con su asignatura.</p> <p>Ahorra tiempo en la entrega de trabajos de una manera rápida y sencilla, donde no tendrá a necesidad de imprimir y los archivos serán guardados automáticamente dentro de la plataforma virtual.</p> <p>La comunicación será para factible entre los docentes ya que pueden hacer contacto con Google Classroom donde podrá debatir inmediateamente.</p>
-------------------------	--	--

Los alumnos pueden compartir los materiales entre sus compañeros.

Nota: Elaborado por el autor; Fuente: CONDORI APAZA & PAUCCAR PANIHUARA, (2021), Elizabeth, (2021) y LOURDES, (2017)

También parte del conocimiento de las TIC es las generaciones que van trascendiendo, ya que las personas nacidas en una época específica serían quienes nacen para estar inmersas con la tecnología, a estos individuos se les conoce como **La Generación Z**, son aquellos que nacieron y crecieron con la tecnología, es parte de su día a día; no saben vivir sin ella.

Según Alvarado Rodas & Gonzáles Crespo, (2021):

La involucran en casi todos los ámbitos de su vida, por no decir todos, como en el ámbito educacional, laboral, social, cultural, entre otros, a través del uso de sus celulares, computadoras, ordenadores, e internet. Están acostumbrados a vivir conectados a estos y cuando se separan de ellos, les produce ansiedad. (p.16)

Los Z, son la primera generación que conviven con los medios digitales o tecnológicos y están empapados en dichos tipos de dispositivos, a tal punto que sus cerebros funcionan de forma distinta. Son hábiles suprimiendo los distractores, ignorando la información no importante, seleccionando solo eso que les atrae según su objetivo, en el área de Lengua y Literatura no les interesa leer por pereza a la lectura, pero se involucran reemplazando un video o un audio a través de videos o podcast de la misma manera para ellos les interesa leer un libro virtual, realizar caricaturas con textos animados, expresando su creatividad en historietas animadas entre otras cosas, facilitando al aprendizaje de mencionada asignatura.

Para aplicar estrategias innovadoras es importante que los docentes mentores de la educación conozcan acerca de los MOOC (cursos en línea masivos y abiertos) como tendencia educativa para el desarrollo profesional y estar a la vanguardia con lo actual. **Los MOOC** permite que el Docente esté actualizado de forma continua a las nuevas formas de enseñanza en las clases de Lengua y Literatura adoptando hábitos de preparación individual constante de carácter

accesible y gratuito, de esta manera la enseñanza se expandiera de condición eficaz y múltiple como lo dice, Chiappe & Amaral, (2021):

La incorporación educativa de TIC implica la generación de escenarios educativos bastante diferentes que se diferencian por el modo, tiempo, intensidad y tipos de tecnologías que se usan y por la forma en que las estrategias de educación y de aprendizaje aprovechan tal soporte tecnológico. Ejemplos de lo anterior son los procesos educativos presenciales apoyados en TIC, el AVA, el e-learning, el b-learning, el m-learning, entre otros ya mencionados. (p. 2)

Además, la **Google App o G suite**, juega un papel importante en las clases virtuales de Lengua y Literatura con múltiples herramientas digitales que permite la comunicación entre docentes y estudiantes a través de correos electrónicos, mensajería interna e instantánea, red social, pizarras virtuales, videoconferencias o llamadas, app para clases online, almacenamiento en la nube, entre otras, de forma gratuita.

Según Campion (2018), citado en Cardenas Flores & Sosa Leon, (2021) afirma que:

El Flipped Classroom o aula inversa (también aprendizaje inverso) es un modelo pedagógico en el que el docente propone al alumnado transferir el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula con la intención de potenciar otros procesos de adquisición y práctica con el grupo clase, aprovechando así mejor el tiempo de trabajo dentro del aula. (p. 29)

1.2.7.1. Software para Evaluar.

En el ámbito educativo existen varias fases de evaluación; Diagnóstica, Formativa y Sumativa que se realiza a los estudiantes como propósito para determinar en qué medida se está cumpliendo los estándares de calidad asociados a los aprendizajes en el transcurso del año escolar. Existen varias aplicaciones (softwares de evaluación) para realizar estos procesos evaluativos desde ordenadores, tablets o, incluso, smartphones y salir de lo tradicional es necesario utilizar herramientas tecnológicas interactivas como:

Tabla 8*Herramientas Digitales y sus Características.*

HERRAMIENTA	CARACTERÍSTICAS
Kahoot!	Se trata de una plataforma en línea que mezcla juego con entretenimiento y diversión. Kahoot! nos permite crear ‘quizzes’ online en los que los estudiantes pueden participar, ya sea por separado o en equipo. El profesor es el encargado de crear un conjunto de preguntas, junto con sus respectivas respuestas, que no siempre serán verdaderas. Por su parte, los alumnos tendrán que determinar las respuestas que consideran válidas. Al final del juego, hay un ranking con los mejores jugadores de cada partida, lo que nos puede servir para evaluar el conjunto. ¡Para realizar nuestros propios ‘quizzes’ se pueden coger ideas de los miles de Kahoot! ya creados.
EDPuzzle	A EDPuzzle ya nos referimos como la herramienta que quiere revolucionar el mundo del vídeo en educación. No sólo permite crear vídeos y añadir texto o comentarios a ellos, también podremos evaluar al alumnado de una forma sencilla. Por ejemplo, añadiendo ciertas preguntas a lo largo del vídeo, la plataforma registra las respuestas de cada alumno para que luego nosotros podamos determinar su nivel de comprensión respecto de la materia
Google Forms	Ésta es una de las muchas herramientas (Formstack, Formdesk, Wufoo, JotForm y LimeSurvey, entre otras) que permiten crear formularios online de forma sencilla para realizar una evaluación de contenidos. Se necesitará crear un formulario acorde al objetivo que queramos plantear, pero una vez creado, tendremos toda la información en una hoja de cálculo que nos permitirá jugar

con toda esta información, sacar estadísticas o corregirlos de forma prácticamente automática.

Quizizz

Esta plataforma gratuita de gamificación habilita a los docentes la creación de test online, así como su envío a los alumnos mediante su navegador web. Para su edición, cuenta con dos modalidades, en vivo y en casa, y puede personalizarse en base a varios criterios como el número de respuestas o el tiempo para responderlas. Tras su cumplimentación, el profesor recibe un informe con los resultados de cada alumno y de la clase, con los que dictaminar los puntos a mejorar.

Educaplay

Creada con un objetivo concreto: realizar, organizar y compartir contenido multimedia y educativo. Abarca 14 tipos de actividades distintas y tareas para fomentar un aprendizaje interactivo basado en estimular la participación de los alumnos. El estudiante se somete a diferentes tareas gamificadas, mientras el docente recibe información de la actividad y estadísticas sobre su evolución. Entre sus características destaca que el profesor puede configurar algunos parámetros como número de intentos o límite de tiempo; e integrar estos contenidos en otras plataformas y aulas virtuales (a través de código HTML).

Liveworksheets

Permite transformar tus tradicionales fichas imprimibles (doc, pdf, jpg...) en ejercicios interactivos auto corregibles, que llamamos "fichas interactivas".

Los alumnos pueden completar estas fichas online y enviar sus respuestas al profesor. Esto es bueno para los alumnos (más motivador), para el profesor (le ahorra tiempo de corrección) y para el entorno (ahorra papel).

Además de esto, las fichas interactivas aprovechan las ventajas que nos ofrecen las nuevas tecnologías aplicadas a la educación: pueden incluir sonidos, videos, ejercicios de arrastrar y soltar, unir con flechas, selección múltiple... e incluso ejercicios hablados, que los alumnos tienen que completar usando el micrófono.

Nota: Elaborado por el Autor; fuente: Educación 3.0 líder informativo en innovación educativa
<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-evaluar-estudiantes/>

1.3. Fundamentación del estado de arte

La aplicación de estrategias innovadoras para el proceso de enseñanza aprendizaje se ha ido implementando con mayor extensión en la actualidad. Artículo publicado por Reyes, (2019), “Estrategias innovadoras en la planificación curricular, un reto de la educación contemporánea”, es decir, el Docente implemente estrategias innovadoras en la planificación mediante las herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje, para ello, al utilizar las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) de manera oportuna, vincula a la excelencia y transformación en el ámbito educativo acorde a la sociedad y genere un aprendizaje significativo en el individuo, formando personas capaces de interactuar con el aprendizaje fuera de sus aulas de clase, generando múltiples conocimientos autónomos y colaborativos.

Para Flores Tena, M.J. , Ortega Navas, M.C. , & Sánchez Fuster M.C., (2021), en su artículo “Las nuevas tecnologías como estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje en la era digital” describe que las tecnologías de información y comunicación como estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje, incorpora maneras de interactuar docente-estudiante y emitir trabajos realizados por medio de herramientas digitales a plataformas virtuales, ya que en la actualidad se desarrolla las clases de manera online permitiendo que el estudiante sea parte del desarrollo cognitivo demostrando motivación y actitudes positivas ante las TIC.

La aplicación de estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura se ha vinculado con las Tecnologías de Información y Comunicación; de ahí la importancia de recurrir a estudios como el propuesto por Castro (2017), con el tema “La aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje” en cuyos aportes apunta que con la utilización de la tecnología más del 50% de estudiantes han mejorado su rendimiento académico integrados también los niños que presentaban necesidades educativas especiales.

No obstante, este logro fue alcanzado debido a una capacitación previa que se generó para los profesores de la organización educativa, aportando con un nuevo factor primordial para que se cumplan las metas propuestas, en otros términos la necesidad que el docente haya desarrollado las destrezas correctas para la utilización de la tecnología con recursos educativos, sea eficiente y se aprovechen de manera positiva toda la gama de modalidades didácticas y metodológicas que esta clase de recursos pone a disposición de la sociedad educativa.

Las estrategias innovadoras han ejercido un impacto de auge en la actualidad, aplicando e implementando herramientas tecnológicas y las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje para potenciar en aulas virtuales con un marco constructivista, esto se puede percibir en el artículo de investigación por Baque & García, (2020), con el tema “Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje” es necesario que los Docentes innoven con nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje combinando con la tecnología y herramientas en plataformas virtuales y dejar a un lado la educación tradicional, permitiendo que el educando pueda adquirir competencias como la autorregulación, disciplina, trabajo colaborativo, toma de decisiones, generando un ambiente activo de aprendizaje, rompiendo paradigmas y generando un enfoque constructivista en la educación de niños, niñas y adolescentes.

1.4. Conclusiones del Capítulo I

- El análisis de diferentes autores en varios trabajos de investigación, como; revistas, artículos, tesis entre otros, ha dado profundidad para la guía en la elaboración del marco teórico referente a la educación, permitiendo identificar las estrategias innovadoras y la aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Varias teorías científicas, modelos de enseñanza-aprendizaje por pedagogos reconocidos y artículos relacionados a la educación actual, han permitido forjar diferentes estrategias innovadoras que se aplican en las clases, utilizando herramientas digitales y tecnológicas, permitiendo seguir desarrollando el currículo vigente con los estudiantes según los lineamientos del ministerio de educación, de esta manera permitirá alcanzar las destrezas y objetivos propuestos por los docentes.
- Las TIC en la Educación ha generado salir de las zonas de confort de los Docentes, debido a los problemas naturales, sociales, culturales y económicos que ha generado con el paso del tiempo y evolución de la tecnología, cumpliendo la labor y convicción como mentores, implementando modelos de aprendizaje en las clases con los estudiantes; e-learning, b-learning, m-learning, rompiendo paradigmas en la enseñanza-aprendizaje y continuar con el desarrollo cognitivo, utilizando estrategias innovadoras en varias plataformas virtuales en la asignatura de Lengua y Literatura .

CAPÍTULO II

2. Propuesta

La presente propuesta vinculada con las tecnologías de información y comunicación en la educación, tiene la finalidad de desarrollar estrategias innovadoras con herramientas tecnológicas en el Área de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de E.G.B de la U.E “Once de Noviembre” de la ciudad de Latacunga, el cual aportará de manera significativa en el desarrollo académico.

2.1. Título

El desarrollo del aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y Literatura mediante la utilización de estrategias innovadoras y el uso de las herramientas digitales.

2.2. Objetivos

- Mejorar el proceso de enseñanza de Lengua y literatura en los estudiantes de séptimo año de E.G.B para construir un aprendizaje significativo.
- Fortalecer el uso y práctica de herramientas tecnológicas a través de las TIC para unas clases activas.
- Aplicar talleres de socialización de estrategias innovadoras con herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura.
- Evidenciar la incidencia de las estrategias innovadoras y herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura en los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica

2.3. Justificación

La educación es un proceso humano, cultural, una tarea compleja y delicada que los docentes la ejecutan con el mayor énfasis para llegar a un propósito, poniendo a prueba múltiples retos y exigencias que el mundo actual lo requiera. Para lo cual, el docente debe estar preparada y capacitado para enfrentar la realidad existente en la sociedad moderna con los estudiantes, utilizando estrategias innovadoras con el uso de herramientas digitales e inmiscuirse en el mundo de las TIC y la educación, esta realidad o exigencia se conoce como: La era digital o tecnológica en la enseñanza-aprendizaje.

Mencionado aquello, se establece un instrumento de investigación, la encuesta, para determinar el nivel de acogida que tiene la utilización de estrategias innovadoras y las herramientas digitales y tecnológicas por parte de los docentes en el la asignatura de Lengua y Literatura, la importancia del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y como la emplean en las aulas de clase al momento de impartirlas, sea en un escenario presencial o virtual.

La encuesta se aplicó a los profesores de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, ubicada en la parroquia Ignacio Flores del cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, actualmente cuenta con dos jornadas, matutina y vespertina con una población de setenta y un docentes y mil seiscientos doce estudiantes, distribuidos por Año de Educación General Básica. El nivel **inicial** cuenta con cinco paralelos; subnivel **preparatorio** tiene cinco paralelos; el subnivel **elemental** cuenta con dieciséis paralelos; el subnivel **medio** tiene nueve paralelos, el subnivel **superior** cuenta con trece paralelos; cabe resaltar que es considerada una de las Unidades Educativas con mayor acogida de la provincia.

El diagnóstico realizado a los docentes de la Unidad Educativa, objeto de estudio, revela lo siguiente:

Las herramientas tecnológicas como estrategias que utilizan con mayor frecuencia los docentes para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje son: videos en YouTube, presentaciones en Power Point, aulas virtuales en las plataformas Teams y Google Meet, para aplicar evaluaciones en Google Forms. Así mismo, la encuesta aplicada señala que hay muy pocos docentes que emplean en la

labor educativa juegos, fichas interactivas, a través, de un software libre, como: Liveworksheets, Educa Play, Kahoot, Quizziz, Coogle, o una herramienta interactiva para aprender Lengua y Literatura. Además, expresa que desconocen de otras herramientas tecnológicas como: An chord, Pixabay, Anchor, Padlet, Wakelet Book creator, Flex clip, Free cam- free screen recordi, plataformas virtuales como: Zoom y Google Classroom y Jamboard una pizarra digital interactiva.

Los docentes manifiestan que desearían aplicar en el escenario de clases, herramientas innovadoras como: Power Point, YouTube, Coogle manejo de plataformas de enseñanza como: Microsoft Teams, Google Meet y como software libre para el empleo de evaluaciones; Liveworksheets, Educa Play, Kahoot, Quizziz y Google Forms. Dentro de este marco los docentes mencionan que, a pesar de utilizar aplicaciones y plataformas necesitan fortalecer el manejo de las mismas, además, los docentes están conscientes de la utilización de las TIC, la importancia que es actualizarse y prepararse en nuevas herramientas tecnológicas para desempeñar la labor docente con eficacia y eficiencia y ejercer una educación de calidad, tal como menciona el MINEDUC.

En relación a la capacitación en el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como estrategias innovadoras en el desarrollo académico, los profesores la consideran muy importante, con la finalidad de propiciar el aprendizaje significativo en el estudiante. Igualmente, sobre el empleo de las nuevas herramientas tecnológicas en la asignatura de Lengua y Literatura, el 50% de los docentes indican estar completamente muy de acuerdo en su aplicación, el 25% que está de acuerdo, mientras que el 25% está en desacuerdo.

En la encuesta se puede observar también, que los docentes utilizan varias estrategias al construir el aprendizaje, a través, del uso de herramientas tecnológicas, los docentes consideran que el 25% está muy de acuerdo, el 50% de acuerdo y el 25% indiferente aplicar herramientas tecnológicas o digitales en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura para desarrollar destrezas y habilidades en ellos estudiantes.

Mientras tanto, el 50% del total de profesores encuestados revelan estar completamente de acuerdo en aplicar software educativo para lograr mejorar el

aprendizaje en los estudiantes, un 25% indica una respuesta de acuerdo, y un 25% en desacuerdo; en efecto, el mayor porcentaje asegura que mediante el uso de las TIC como estrategias innovadoras en el proceso enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales garantizan el desarrollar la capacidad de aprender y adaptarse.

Por otra parte, el uso de las TIC mediante estrategias innovadoras y herramientas tecnológicas contribuye en el desarrollo de los conocimientos nuevos, partiendo de los conocimientos previos para alcanzar un aprendizaje significativo, a lo antes mencionado los profesores con un 25% indican estar muy de acuerdo, mientras que el 50% está de acuerdo y el 25% en desacuerdo.

Uno de los componentes más importantes en el diagnóstico fue el hecho de haberlo realizado por la web, evidenciando que el 100% de docentes lo realizaron a través de un aparato electrónico y tecnológico.

Como complemento, la encuesta realizada a los estudiantes permitió evidenciar que, cuando los docentes utilizan las tecnologías de información y comunicación se sienten motivados en aprender la asignatura de lengua y literatura, los estudiantes manifiestan el 48% muy frecuentemente, el 30,7% frecuentemente, el 13,3% ocasionalmente, el 5,3% raramente y 2,7% nunca. Por lo que es necesario interactuar con las herramientas tecnológicas para la motivación y gusto por la asignatura.

Además, se evidencia que los estudiantes disponen de un aparato tecnológico el cual contribuyen al desarrollo del proceso de aprendizajes a través de softwares, aplicaciones, videos, podcast, imágenes, libros virtuales, entre otros, determinando que el 82,7% tiene un teléfono inteligente, también cuenta el 6,7% de computadora de escritorio, el 9,3% tiene laptop, el 1,3% cuenta con una Tablet. Esto

Como ya se ha argumentado, la aplicación de estrategias innovadoras a través de herramientas tecnológicas y digitales ofrece una amplia gama de posibilidades para los estudiantes sean partícipes, activos y directos en la construcción de sus propios y nuevos conocimientos, debido a que les permite interactuar poniendo en juego varias de sus capacidades y conciencias, lo que a su

vez se traduce en un espacio adecuado para la construcción de sus propios conocimientos en Lengua y Literatura.

Los resultados conseguidos nos permiten desarrollar la propuesta tecnológica en beneficio de los docentes y estudiantes, potenciando el proceso enseñanza-aprendizaje, dando a conocer modernas metodologías con las cuales el docente mantenga un escenario de clase activo y participativo; generando más grande atención e interés en el desarrollo de los contenidos.

Considerándose la enseñanza centrada en el estudiante, que también de promover la soberanía, la capacidad autora, el raciocinio crítico, reflexivo y analítico de los estudiantes, ofrece la probabilidad de contribuir con el perfil de salida del bachillerato.

2.4. Desarrollo de la Propuesta

2.4.1. Elementos que la Conforman

La implementación de las nuevas tecnologías de información y comunicación con herramientas digitales, ha generado un modelo pedagógico en auge, esto cambia el sistema tradicional en el proceso de enseñanza -aprendizaje, junto a la experiencia del docente brindan un mayor entendimiento para potenciar nuevas maneras de interactuar con los estudiantes al momento de impartir sus clases y la adquisición de conocimientos, implementando la cooperación, motivación, participación, organización e investigación a la hora de construir sus aprendizajes.

2.4.1.1. Mooc.

Gráfico 3

Mooc Gratuitos (Plataformas de Capacitación Gratuitas)



Nota: Franklin Toapanta C.

El docente en la actualidad ya no es un ente pasivo como se determina a través de la web 2.0 el cual solo recibe información de variadas redes sociales, blogs entre otras herramientas relacionadas para ponerlos en práctica a la hora de impartir la clase. El uso de las MOOC (cursos en línea masivos y abiertos) permite avanzar la preparación continua del docente e implementar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera innovadora con los estudiantes a partir de la web 3.0, es decir, el docente puede seguir su desarrollo académica desde casa sea e-learning y b-learning, en horarios flexibles o libre y de manera gratuita, al innovarse en el manejo de las TIC y herramientas tecnológicas innovadoras, desarrollará en el estudiante el estímulo de interacción, cooperación, práctica, investigación de forma constructivista, saliendo de lo tradicional a lo actual y formando un aprendizaje significativo.

Enlaces para direccionarse a las plataformas virtuales de capacitación gratuitas:

- <https://solution.profuturo.education/login>
- <https://eva-mecapacito.educacion.gob.ec/>
- <https://conectaempleo-formacion.fundaciontelefonica.com/>
- <https://fundaciontelefonica.com.ec/empleabilidad/formacion-digital-y-emprendedora/>

2.4.1.2. Flipped Classroom o Aula Invertida.

Gráfico 4

Modelo Pedagógico Flipped Classroom



Nota: Franklin Toapanta C.

Es un modelo pedagógico que trasfiere las actividades educativas fuera del aula, que en su mayor totalidad se involucra el estudiante y el docente pasa a ser mediador, orientador y transmisor de conocimientos empleando las TIC y en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Al utilizar la tecnología, la educación se combina con la enseñanza presencial y virtual, es decir el docente facilita el material científico a utilizar y el estudiante construye su propio aprendizaje a través de las herramientas tecnológicas o digitales, desarrollando hábitos de participación activa al momento de interactuar estudiante-docente.

Existen diferentes tipos de plataformas y aplicaciones que permiten la implementación del flipped classroom en la educación, para ello el docente debe estar capacitado en el manejo de las TIC y herramientas Tecnológicas.

2.4.1.3. Herramientas Digitales.

Gráfico 5

Herramienta Digital de Imágenes de Alta Definición



Nota: Franklin Toapanta C.

Las imágenes coloridas y de calidad llaman la atención a los estudiantes, dichas imágenes también se pueden utilizar para crear diseños personales y de ámbito educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Existen imágenes que se pueden descargar y utilizar de manera gratuita con derecho de autor, en alta calidad.

Existen diferentes tipos de formatos en las imágenes sean JPG o PNG:

JPG: este formato es ideal para las impresiones, no admite transparencias, su uso predominante es mostrar imágenes fotográficas. (impresión).

PNG: este formato permite almacenar imágenes en blanco y negro y en color real, soportan transparencias (sin fondo), mejorando la visualización en aparatos electrónicos (visualización en la web).

Sitios para descargar imágenes de alta calidad:

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

<https://www.freepik.es/>

<https://unsplash.com/es>

<https://www.remove.bg/es>

<https://www.pexels.com/es-es/>

Gráfico 6

Herramienta Digital de Podcast.



Nota: Franklin Toapanta C.

La técnica de grabar, transmitir y reproducir videos en la actualidad también se inmersa en la educación y son conocidos como podcast, una herramienta innovadora apegado a los recursos didácticos, el cual se puede escuchar desde un ordenador, smartphone, tablet u otro reproductor de audio, afocándose al desarrollo de las habilidades orales y competencias lingüísticas. Además, el Docente puede aplicar esta herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje; para retroalimentación, refuerzo del aprendizaje, trabajo por proyectos, material de apoyo e implementar en el Flipped Classroom.

Los podcasts pueden escucharse a través de un archivo o streaming cuando el usuario desee hacerlo. Anchor es una aplicación que permite grabar, escuchar,

publicar, compartir y descargar podcasts (audios) rápidamente desde cualquier dispositivo de forma sencilla y efectiva, disponible y gratuita gracias a Spotify.

Ejemplo en el enlace: <https://spotifyanchor-web.app.link/e/q9Mp0H13vsb>

Gráfico 7

Herramienta Digital de Medios Audiovisuales, You tube.



Nota: Franklin Toapanta C.

La utilización de videos facilita la construcción del conocimiento en el proceso de enseñanza -aprendizaje, por tanto, aprovecha el potencial comunicativo de imágenes, sonidos, textos y palabras para transmitir experiencias, además, estimula la curiosidad, interés y genera participación activa en los estudiantes, ellos ya utilizan videos en la actualidad a través de teléfonos, computadoras entre otras, para satisfacer sus necesidades o problemáticas que trascienden en su cotidianidad.

Los docentes pueden utilizar los medios audiovisuales como una herramienta digital e innovadora, para que los individuos reflexionen, analicen y establezcan críticas en base a un contenido, es importante que el contenido sea acorde a la necesidad del estudiante y entretenido. El sitio web más utilizado para visualizar contenidos es You Tube.

Gráfico 8

Herramienta Digital de Interacción de Conceptos.



Nota: Franklin Toapanta C.

Los mapas mentales y esquemas conceptuales son utilizados como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje para organizar conceptos, ideas o definiciones que el estudiante tiene en su mente, se puede utilizar individual o grupal dentro o fuera del aula de clases, como recurso didáctico innovador se puede apegara la herramienta digital de **Coggle**, en el cual se puede trabajar de manera sincrónica o asincrónica con los estudiantes, incorporando medios digitales, como textos, imágenes, videos, audios, enlazados a los términos científicos o palabras conectoras, fomentando, el trabajo en equipo, cooperación y construcción del conocimiento para un aprendizaje significativo.

Ejemplo ingresando al enlace: <https://n9.cl/ql9tx>

2.4.1.4.Herramientas Digitales de Presentaciones.

Existe varias plataformas digitales para producir presentaciones con un fin educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al utilizar dichas plataformas en la educación, debe ser ilustrativa y animada, con imágenes, audios, videos, que permita motivación, participación activa, cooperación y construcción del conocimiento, además que sea desarrollados por el docente, adaptadas a las necesidades del estudiante y vinculada con la asignatura.

Gráfico 9

Presentaciones Interactivas en Canva.



Nota: Franklin Toapanta C.

Los docentes necesitan crear recursos físicos o digitales para las clases todo el tiempo, una opción para producir o diseñar contenidos digitales innovadores, increíbles e interactivas es *Canva* como herramienta de trabajo en línea; cuenta con una interfaz fácil de manipular, además se puede utilizar plantillas propuestas por la misma herramienta de forma llamativa para los estudiantes. En esta herramienta se puede crear contenidos como: afiches, infografías, imágenes para redes sociales, presentaciones y videos. Esta herramienta es muy útil si se busca utilizar nuevas e innovadoras metodologías de aprendizaje, permitiendo al estudiante aprender los contenidos de manera interactiva y entretenida logrando un aprendizaje significativo.

Gráfico 10

Presentaciones Interactivas en Genially.



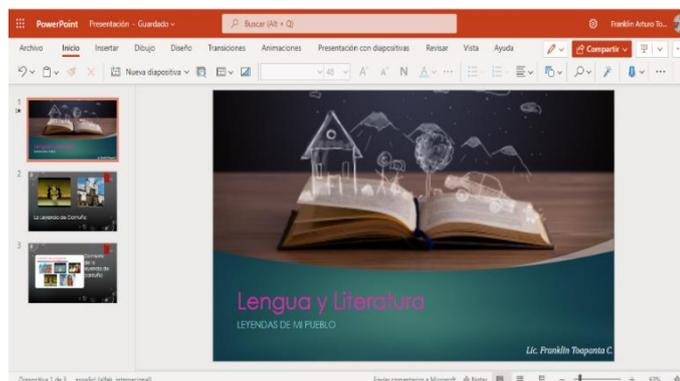
Nota: Franklin Toapanta C.

Es una herramienta innovadora en línea, permite que el docente realice diseños y presentaciones para el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera interactiva, además, esta herramienta permite crear secuencias didácticas, presentaciones y vídeo presentaciones, mapas mentales y conceptuales, infografías, imágenes interactivas, líneas de tiempo, cómics, comparativas, portfolios entre otras cosas. Con la ayuda de esta herramienta innovadora los estudiantes aprenderán de manera visual, interactiva, dinámica y gamificada, siendo así protagonistas de su propio aprendizaje.

Genially también cuenta con plantillas que se adapten a la necesidad del docente con los estudiantes y al área de estudio de manera sencilla, por ser una herramienta tecnológica permite almacenar las producciones o diseños en la nube (almacenamiento de la plataforma) de esta manera poder utilizar en cualquier momento sin necesidad de descarga, solo compartiendo a través de un enlace.

Gráfico 11

Presentaciones Interactivas en Power Point.



Nota: Franklin Toapanta C.

Microsoft office a diseñado un software que permite crear diapositivas y es conocido comúnmente como *Power point*, esta herramienta permite diseñar presentaciones animadas e interactivas, además puede ser utilizado para crear videos personalizados con audios, videocámara. Una de las opciones es utilizarlo como recurso de apoyo en las exposiciones, sea de forma individual o grupal, además, gracias al internet permite el trabajo cooperativo mediante la utilización de *office 365*, es decir, se hace grupos de trabajo, y, a través del aplicativo van creando

diferentes apartados de presentación permitiendo trabajar sin comunicarse en persona.

Gráfico 12

Herramienta Tecnológica de Libros Digitales, Book creator.



Nota: Franklin Toapanta C.

A través de la combinación de imágenes, videos, audios, textos, el docente puede realizar presentaciones tipo libro e incentivar al estudiante a leer de una manera divertida, además, los estudiantes pueden acceder en cualquier momento y lugar para poder seguir su proceso de enseñanza-aprendizaje sin dejar el hábito de leer un libro, mediante esta herramienta los estudiantes podrán demostrar su creatividad al producir sus propias historietas, revistas, poesías, historias, biografías, entre otras, con ilustraciones interactivas proyectando a un aprendizaje constructivista y significativo.

Ejemplo ingresando al enlace:

<https://read.bookcreator.com/0gou9aPo4gUI2mq3dT09yvutj6C2/L46iOJaESde8knpgLQIHUQ>

2.4.1.5.Herramientas Digitales de Evaluación.

La evaluación de los aprendizajes forma parte importante del proceso educativo, en la cual, se observa, recopila y examina información significativa, relacionadas con las modalidades, necesidades y logros de los estudiantes, con el fin de pensar, formular juicios de valor y tomar decisiones acertadas y oportunas para el mejoramiento del aprendizaje, además, es un proceso formativo, persistente

y constante, que posibilita conocer adelantos y detectar las restricciones en el aprendizaje del estudiante, se clasifica en:

Evaluación diagnóstica: conocimientos anteriores.

Evaluación formativa: observa, examina y ayuda el proceso de aprendizaje.

Evaluación sumativa: Valora resultados y formulación del juicio sobre los niveles de aprendizaje alcanzados por los alumnos.

Gráfico 13

Formularios de Evaluaciones en Línea, formularios de google y microsoft office.



Nota: Franklin Toapanta C.

Los docentes constantemente implementan evaluaciones utilizando la técnica de prueba e instrumento cuestionario de manera física o en hojas de papel, mediante los formularios que existen en varias plataformas como: *Google Forms* o *Forms de Teams*, el estudiante accede de manera fácil a través del internet y así poder realizarlo en cualquier lugar, es decir, el docente puede utilizar esta herramienta tecnológica para tomar evaluaciones tanto de manera, presencial, virtual, o híbrida con solo ingresar a un enlace a través de un dispositivo electrónico.

Estas herramientas tecnológicas permiten salir de lo tradicional a lo actual, además ayuda a conservar el medio ambiente por la utilización de hojas de papel, también facilita el trabajo docente ya que a través de plantillas y su calificación automática, al instante refleja la nota del estudiante, asimismo accede a cuadros estadísticos que permite la formulación de informes y toma de decisiones en base a los resultados.

Gráfico 14

Fichas Interactivas de Evaluaciones, liveworksheets.



Nota: Franklin Toapanta C.

Las fichas didácticas es un recurso que el Docente utiliza para trabajo autónomo o colaborativo, pero, también sirve como instrumento de evaluación al momento de verificar el alcance de los aprendizajes en el estudiante, *Liveworksheets*, es una herramienta tecnológica que permite realizar evaluaciones de manera interactiva, es decir, al crear las fichas interactivas puede incluir , videos, sonidos, videos, ejercicios de arrastrar y soltar, unir con flechas, selección múltiple, escribir textos e incluso ejercicios hablados, que los alumnos tienen que completar usando el micrófono.

Es muy fácil de manipular, se debe subir un archivo en formato (doc, pdf, jpg...) que será convertido en imagen, después, solo se debe insertar cuadros de texto sobre la página e introducir las respuestas correctas, existen opciones de: unir con líneas, arrastrar y soltar, escribir textos, preguntas habladas, opción múltiple, elección de varias opciones, entre otras, también esta herramienta cuenta con varias plantillas que ayudan al docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, asimismo cuenta con calificación automática que una vez terminada la ficha aparece el puntaje con respuestas correctas e incorrectas.

Ejemplo ingresando al enlace: <https://es.liveworksheets.com/4-ar1164174xx>

Gráfico 15

Herramienta Interactiva de Evaluación, educaplay.



Nota: Franklin Toapanta C.

Verificar los conocimientos aprendidos en clase es fundamental y se lo realiza a través de una evaluación, *Educaplay*, como herramienta tecnológica libre y gratis, permite que el docente realice evaluaciones formativas, utilizando crucigramas, juegos de memoria, rompecabezas, puzzles, emparejamientos, arrastrar y soltar, entre otras, además se puede utilizar de manera interactiva gracias al internet con cualquier dispositivo electrónico a través de un enlace, puede ser utilizada antes, durante y después de la clase, el estudiante al momento de realizar la actividad y terminar reflejara de manera inmediata la calificación los aciertos y errores cometidos, puede realizar cuantas veces quiera hasta llegar al puntaje mas alto. Esta herramienta innovadora enriquece el aprendizaje y mejorar la calidad educativa en las instituciones educativas.

Ejemplo ingresando al enlace: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13207601-el_folleto.html

2.4.2. Explicación de la Propuesta

La propuesta está dirigida a los docentes y estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, con la finalidad de potenciar el proceso de la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en el subnivel Media, mediante el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, por tal razón, se ha realizado un taller práctico, con el manejo de herramientas digitales al alcance de los usuarios.

En el Subnivel Media el docente tiene el compromiso de desarrollar las competencias, habilidades y destrezas de aprendizajes en los estudiantes. En lo esencial, uno de sus principales objetivos del docente, es que, los estudiantes sean capaces de asimilar y de comprender los contenidos de la asignatura de manera significativa, mediante la utilización de varias herramientas tecnológicas y digitales, gratis y fácil de utilizar en cualquier momento.

Además, sirve de ayuda para que exista un lazo entre docente-estudiante y exista flexibilidad e interacción dentro de las clases. Sin lugar a dudas, los recursos didácticos son de gran importancia dentro del aprendizaje integral del estudiante, por la misma razón, es fundamental trabajar con recursos didácticos en auge utilizando herramientas digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje, puesto que los recursos didácticos se aplican en todas las asignaturas incluida el área de Lengua y Literatura, la cual comprende una secuencia de actividades como son; etapa de exploración, etapa concreta, etapa gráfica, etapa simbólica, etapa lingüística, comunicación y etapa de aplicación, actividades que se pueden realizar con el manejo de las TICs, pasos necesarios e importantes para adquirir una buena experiencia y para combinar con los conocimientos adquiridos y los nuevos conocimientos.

Las actividades prácticas en la utilización de herramientas tecnológicas se ajustan a las necesidades y realidades del estudiante, así mismo se convierte en una orientación para la enseñanza, además propone herramientas digitales nuevos y novedosos e innovadores que será implementado por los docentes en la institución para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los recursos utilizados en el diseño de la propuesta en su totalidad son de carácter tecnológico, entre plataformas, aplicaciones, programas, juegos interactivos, tenemos: Mooc, Flipped Classroom o Aula Invertida, Pexels, Freepik, Pixabay, Unsplash, Anchor 3.0, Spotify, You Tube, Coogle, Canva, Genially, Power Point en línea, Book Creator, Formularios de Google y Microsoft Office, Liveworksheets, Educaplay.

Finalmente, al utilizar las herramientas digitales mediante las TICs, permite al estudiante construir su aprendizaje de manera individual, personalizada, colaborativa, estableciendo un hábito de preparación de manera lúdica, innovadora,

práctica y actual, al docente salir de su zona de confort, dejando la enseñanza tradicional y enfocarse a una nueva era innovadora, creando nuevas maneras de avanzar en el proceso de enseñanza, sea de forma sincrónica o asincrónica mediante un dispositivo electrónico, en cualquier lugar y a cualquier hora .

2.4.3. Premisas para su Implementación

En la Unidad Educativa “Once de Noviembre” se trabaja de manera sincrónica y asincrónica tras atravesar la pandemia, por el cual, los estudiantes cuentan con un dispositivo electrónico, conectividad a internet y centro de cómputo acoplado a las necesidades de los estudiantes, además existe salón de proyección y proyectores portátiles para ser utilizados en el salón de clase.

La presente propuesta es **viable** porque al ser multiplataforma, tuvo la aceptación por parte de los docentes y estudiantes, obteniendo comentarios positivos en su socialización. Además, los elementos que la conforman están enmarcados dentro del contexto de un enfoque integrado, que consolida un proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, recoge también, las experiencias de investigaciones y prácticas relacionadas.

Viabilidad de gestión: la propuesta cuenta con los medios necesarios para su implementación, la Unidad Educativa apoya los proyectos innovadores en beneficio de la colectividad estudiantil, igualmente, las herramientas digitales están autorizadas para su utilización de forma gratuita y pueden ser descargadas en un medio electrónico para el proceso enseñanza-aprendizaje.

2.5. Conclusiones del capítulo II

- Se realizó un taller práctico con los docentes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” utilizando herramientas digitales innovadoras gratis y de fácil acceso para implementar en las clases y potenciar el aprendizaje de los estudiantes de séptimo año de E.G.B.
- Se implemento las herramientas digitales innovadoras para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de E.G.B obteniendo resultados relevantes y significativos.

- Se evidenció que el uso de las tecnologías de información y comunicación potencia el proceso de aprendizaje de la Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de E.G.B

CAPÍTULO III.

3. Aplicación y/o Validación de la Propuesta

3.1. Evaluación de especialistas

Para realizar la evaluación de esta propuesta se tomaron en cuenta dos profesionales que trabajan como docentes en instituciones educativas quienes conocen del tema, para ello se envió una solicitud de validación además de la propuesta con la que se trabajará para mejorar la comprensión lectora.

Asimismo, se envió un formato de validación con los datos de la propuesta, datos del validador (nombre y apellido, títulos de grado, títulos de posgrado, años de experiencia e institución donde labora), conjuntamente se envían los criterios de evaluación siendo estos los siguientes:

- Argumentación de la propuesta.
- Estructuración de la propuesta.
- Lógica interna de la propuesta.
- Importancia de la propuesta.
- Facilidad para la implementación de la propuesta.
- Valoración integral de la propuesta.

Para conocer su apreciación y otorgar la calificación por cada criterio se utilizó una escala descendente:

5 = excelente

4 = muy satisfactorio

3 = satisfactorio

2 = poco satisfactorio

1 = no satisfactorio

En la siguiente tabla se exponen los resultados:

Tabla 9

Resultados de Validación de Expertos

EXPERTO	AÑOS DE EXPERIENCIA	TÍTULO	CALIFICACIÓN
Agnese Bosisio	15	PhD. en “Innovación en Formación del Profesorado. Asesoramiento, Análisis de la Práctica Educativa y TIC en Educación”.	5
		Magister en Docencia Universitaria.	
		Licenciado en Ciencias de la Educación	
EXPERTO	AÑOS DE EXPERIENCIA	TÍTULO	CALIFICACIÓN
Nelson Wilfrido Guagchinga Chicaiza	12	Magíster en la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera.	5
		Licenciado en Ciencias de la Educación	

mención Inglés,
Licenciado en
Ciencias de la
Educación con
mención
Educación Física.

Nota: Franklin Toapanta C.

De acuerdo con los promedios que se observan en la tabla que antecede, la calificación otorgada a las herramientas tecnológicas innovadoras es de 4,83, es decir muy buena, lo que ratifica su validez y pertinencia como medio de apoyo para la enseñanza de la Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica.

Además, los criterios de los expertos en torno a la **temporalidad** indican que la propuesta responde a los requerimientos actuales, en donde la enseñanza de las Lengua y Literatura requiere pasar del modelo conductista, en el que el estudiante es un sujeto pasivo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, al constructivista, en el que se fomenta su participación activa en la construcción de su propio conocimiento a través de los recursos tecnológicos.

En cuanto a **normalidad del contenido**, las opiniones de los expertos coinciden en que el contenido y utilización de las herramientas tecnológicas es sencillo y manejable, lo que permite su operatividad y asegura que sus resultados sean altamente satisfactorios.

En relación a la **selectividad**, los expertos indican que teóricamente la propuesta es válida para mejorar el aprendizaje de la Lengua y Literatura; sin embargo, los resultados que se obtengan dependerán en gran medida del acompañamiento y la utilización de aquellas herramientas tecnológicas propuestas con los estudiantes.

Finalmente, señalaron que el ámbito de su impacto es regional y nacional, lo que indica que puede ser usada en diferentes grupos de estudiantes que se

encuentran cursando el séptimo año de Educación General Básica a lo largo del territorio ecuatoriano.

3.2.Evaluación de usuarios

Las Herramientas tecnológicas innovadoras propuestas fue socializada con los docentes a cargo de los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”. Una vez que se familiarizaron con el contenido y con su manejo, la implementaron dentro de sus planificaciones y se familiarizaron con el Flipped Classroom.

Asimismo, se envió un formato de validación con los datos de la propuesta, datos del validador (nombre y apellido, títulos de grado, títulos de posgrado, años de experiencia e institución donde labora), conjuntamente se envían los criterios de evaluación siendo estos los siguientes:

- Argumentación de la propuesta.
- Estructuración de la propuesta.
- Lógica interna de la propuesta.
- Importancia de la propuesta.
- Facilidad para la implementación de la propuesta.
- Valoración integral de la propuesta.

Para conocer su apreciación y otorgar la calificación por cada criterio se utilizó una escala descendente:

- 5 = excelente
- 4 = muy satisfactorio
- 3 = satisfactorio
- 2 = poco satisfactorio
- 1 = no satisfactorio

En la siguiente tabla se observan los resultados:

Tabla 10

Resultados de Validación de Usuarios.

USUARIO	AÑOS DE EXPERIENCIA.	TÍTULO	CALIFICACIÓN
---------	----------------------	--------	--------------

Rodríguez	26	Magister	en	5
Esquivel Kleber Ataulfo		Administración y Planificación Educativa. Licenciado en Ciencias de la Educación Especialidad Educación Básica		
USUARIO	AÑOS DE EXPERIENCIA	TÍTULO		CALIFICACIÓN
María Lorena Benítez Enríquez	18	Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica		5

Nota: Franklin Toapanta C.

Los docentes que evaluaron el contenido de la propuesta otorgaron una calificación de 5 (excelente) estos resultados ratifican la evaluación dada por los expertos. Por lo tanto, las estrategias innovadoras, cumple con todas las características necesarias para ser implementada como apoyo en el proceso educativo de Lengua y Literatura en el que participan estudiantes de séptimo año de Educación General Básica.

3.3.Evaluación de impactos o resultados

Para conocer el impacto o resultado de la implementación de la propuesta, se tomó en cuenta las calificaciones del pre test que se aplicó a los docentes y estudiantes de séptimo año de Educación General Básica previo a la implementación de las estrategias innovadoras con las TICs; posterior a eso, se volvió a evaluar su desempeño en el área de Lengua y Literatura, lo que sirvió para hacer un análisis comparativo de los aprendizajes alcanzados con la utilización de las herramientas tecnológicas. Luego del diseño, validación y aplicación de la

propuesta se ha obtenido importantes resultados, que fueron muy satisfactorios y pertinentes, para ello fue necesario el análisis de los diferentes grupos.

Pre test realizada a los docentes de séptimo año de Educación General Básica. (Anexo 1)

Gráfico 16

Pre test de Estrategias Innovadoras en Docentes.



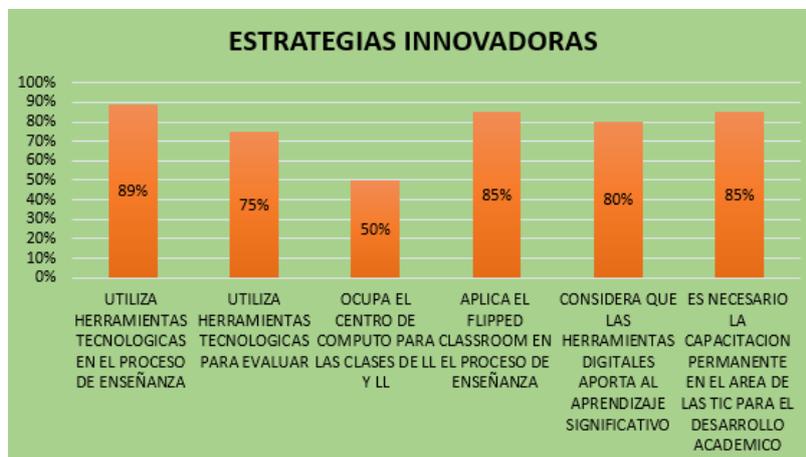
Nota: Franklin Toapanta C.

Como se puede observar en el gráfico el 25% de docentes utiliza herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza; el 25% utiliza herramientas tecnológicas para evaluar; el 15% ocupa el centro de cómputo par las clases de Lengua y Literatura; el 25% aplica el flipped classroom en el proceso de enseñanza; el 25% considera que las herramientas digitales aportan al aprendizaje significativo y el 25% menciona que es necesario la capacitación permanente en el área de las TIC para el desarrollo académico.

Para conocer si existió un cambio al conocer y utilizar estrategias innovadoras con herramientas digitales y tecnológicas se aplica el Pos test. (Anexo 2)

Gráfico 17

Pos test de Estrategias Innovadoras en Docentes.



Nota: Franklin Toapanta C.

Como se puede observar en el gráfico del Pos test después de realizar el taller de estrategias innovadoras mediante herramientas tecnológicas y digitales los resultados logrados el 89% de docentes utiliza herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza; el 75% utiliza herramientas tecnológicas para evaluar; el 50% ocupa el centro de cómputo para las clases de Lengua y Literatura; el 85% aplica el flipped classroom en el proceso de enseñanza; el 80% considera que las herramientas digitales aportan al aprendizaje significativo y el 85% menciona que es necesario la capacitación permanente en el área de las TIC para el desarrollo académico.

Esto demuestra que la aplicación de esta propuesta tuvo un impacto positivo al momento de utilizar herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

Los usuarios por su parte consideran que la propuesta tiene una aceptación de impacto positiva del 80% concordando que es una herramienta de apoyo para el trabajo de los estudiantes durante la aplicación parcial, cada vez que se ha implementado estrategias innovadoras con herramientas digitales, por otra parte se ha podido notar un evidente mejoramiento en aspectos como el conocimiento y la práctica a través del uso de herramientas tecnológicas y digitales para desarrollar habilidades y destrezas que han despertado en los estudiantes la motivación, el

interés, importancia, el amor por el área de Lengua y Literatura y la implementación de las nuevas tecnologías acorde a su generación.

Con respecto a los resultados de la aplicación de la propuesta se ha logrado evidenciar, que los 64 estudiantes que equivale al 100% han logrado adquirir nuevos conocimientos mediante la implementación de estrategias innovadoras con herramientas digitales y tecnológicas, con esta propuesta se quiere mejorar el rendimiento académico partiendo desde el flipped classroom, aplicando la utilización y manejo de herramientas tecnológicas, despertando la creatividad motivación y mejorando las habilidades, desarrollando las destrezas cognitivas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, en este sentido se comprueba que se ha realizado un nivel de impacto y resultados excelentes en el desarrollo de la propuesta.

En resumen, los resultados comparativos entre el pre test y post test aplicados a los docentes y puesto en práctica con los estudiantes, deja claro que la implementación de estrategias innovadoras con las TICs como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura fue positivo porque en conjunto mejoraron sus promedios y contribuyó a que dominen los aprendizajes requeridos y en su mayoría sean significativos.

3.4.Resultados de la propuesta

Esta iniciativa se llevó a cabo entre los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica y se obtuvo los resultados esperados, ya que mediante la aplicación de varias estrategias innovadoras con herramientas tecnológicas y digitales se logró mejorar significativamente el rendimiento y dominio del aprendizaje, además estas herramientas al ser innovadoras ha logrado llamar la atención de los estudiantes y que se sienten atraídos por este tipo de ocupaciones relacionadas con las TIC que necesitan ser realizadas en el móvil o la computadora, esto incentiva a los estudiantes a construir y fortalecer sus conocimientos.

Conclusiones del III Capítulo

- Los Profesionales de la educación que evaluaron la propuesta son docentes con años de experiencia que le dieron una calificación general de 4,8 Muy bueno, lo que evidencia que la aplicación de estrategias metodológicas innovadoras

mediante el taller de herramientas tecnológicas y digitales cumple con lo necesario para mejorar el proceso de aprendizaje en el área de Lengua y literatura de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica. (Anexo 3).

- Los usuarios que evaluaron las estrategias metodológicas innovadoras mediante el taller de herramientas tecnológicas y digitales son docentes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, quienes le otorgaron una calificación de 5 (excelente) lo que ratifica su pertinencia y aplicabilidad como apoyo a la tarea docente (Anexo 4).
- El impacto de los resultados de la implementación de las estrategias metodológicas innovadoras es positivo, porque los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica participantes mejoraron su rendimiento, indica que las estrategias metodológicas aplicadas mediante el taller de herramientas digitales y tecnológicas contribuyeron a que los aprendizajes sean de interés y significativos.

Conclusiones Generales

El instrumento tecnológico más apropiado para el proceso de aprendizaje de la Lengua y Literatura media integran plataformas, aplicaciones, programas, juegos interactivo de uso independiente y gratuito que se puede instalar en cualquier dispositivo electrónico; como: Mooc, Flipped Classroom o Aula Invertida, Pexels, Freepik, Pixabay, Unsplash, Anchor 3.0, Spotify, You Tube, Coogle, Canva, Genially, Power Point en línea, Book Creator, Formularios de Google y Microsoft Office, Liveworksheets, Educaplay el diseño y el uso adecuado contribuyen a la adquisición de aprendizajes significativos.

Para que las TIC se adapten al proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura deben ser motivadoras, atractivas, fomentar el deseo de investigar, generar interés, ser interactivas, promover el trabajo colaborativo, incitar iniciativa y creatividad, promover la comunicación entre estudiantes y docentes, estimular a la autonomía, suscitar la actividad cognoscitiva, inducir la construcción del conocimiento digital y audiovisual.

Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura en la escuela primaria de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” para el año lectivo 2022, unas herramientas digitales y tecnológicas que apoyan el trabajo del docente, a través de imágenes, videoclips, podcast y enlaces establecidos en el las plataformas.

La evaluación de la implementación de estrategias innovadoras con el uso de las herramientas digitales y tecnológicas propuesta es significativa, obtuvo una calificación global de 4,8 muy buena, tanto por los expertos que la validaron y 5 por los docentes de la institución educativa que la usaron. Además, su uso en el proceso educativo tuvo un impacto positivo, ya que, los estudiantes mejoraron su desempeño académico en el área de Lengua y Literatura y contribuyó a que dominen los aprendizajes requeridos.

Recomendaciones

Se recomienda a los docentes que actualicen sus conocimientos asociados al funcionamiento de las TIC aplicadas en la educación con la finalidad que aprovechen los recursos existentes en beneficio de los estudiantes lo que contribuirán a la oferta de una educación de calidad, conforme a la realidad y a la par de la globalización tecnológica.

Al momento de utilizar las TIC con fines académicos en estudiantes de primaria subnivel elemental es relevante que se tenga en cuenta que estos deben cumplir con ciertas características para que sean consideradas adecuadas; además, su aplicación debe ser transmitida por el profesor o un adulto, destinado a cumplir fines educativos previamente establecidos.

Se recomienda a los docentes del séptimo año de Educación General Básica que incorporen dentro de sus planificaciones del área de Lengua y Literatura actividades con herramientas digitales y tecnológicas con la finalidad de potenciar las capacidades de estudiantes y promover su participación activa en la construcción del conocimiento.

Los resultados obtenidos en este estudio tienen la oportunidad de servir como punto de partida para nuevos estudios que aborden estudiantes con diferentes grupos de edad o grupos sociales para determinar si el uso de las TIC dentro de la

enseñanza de las Lengua y Literatura ayuda o no a mejorar su rendimiento académico en otros subniveles.

Referencias

- Adell, J. (2018). *Tendencias de a educación en la sociedad de la tecnología*. Barcelona : Ibérica.
- Alberto Rodríguez Rodríguez, Cruz Victoria Ponce Zavala, Maritza Sandra Pibaque Pionce, Sidar Edgardo Solorzano Solarzano, Tania Maricela Macías Parrales, Ramona Moncerrate Vélez Mejía, & Jaime Walter Cañarte Ávila. (2019). *Relaciones de las categorías pedagógicas en función del aprendizaje óptimo*.
- Alvarado Rodas , P. D., & Gonzáles Crespo, A. C. (2021). *Estudio de las diferencias en el consumo por generaciones: Baby Boomers, Generación X, Millennials (Y) y Centennials (Z) en la ciudad de Cuenca para el año 2020*. Cuenca.
- Antonio, F. M. (2003). *Didactica de la LEngua y Literatura* . Madrid (España).
- Baque, P. G., & García, C. E. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje . *Dominio de las Ciencias* .
- Beatriz, J. P. (2020). *Las TIC como herramienta en el proceso de enseñanza – aprendizaje* . Latacunga.
- Belloch, C. (2018). *Las tecnologías de la información y comunicación* . Madrid: Paidós.
- Bombini, R. (2016). *Reinventar la enseñanza de la lengua y literatura*. Buenos Aires: Zorzal.
- Buckingham, D. (2018). *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Buenos Aires: Manantial.
- Buendía, G. (2017). *El conocimiento que tienen los niños de las TIC's*. Lima: Universidad Católica del Perú.
- Cabero, J. (2017). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid: Síntesis.
- Cacheiro, M. (2017). *Educación y tecnología*. Madrid: Editorial digital.
- Cardenas Flores, C. A., & Sosa Leon, P. P. (2021). *Flipped classroom en el aprendizaje de geometría*. Huancayo .

- Castro, C. (2017). *Aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Guayaquil: Universidad Politécnica Salesiana.
- Cedeño Escobar, M. R., Lucas Flores, Y. A., Ponce Aguilar, E. E., & Perero-Alonzo, V. E. (2020). Classroom y Google Meet, como herramientas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje. *Polo del Conocimiento* .
- Chiappe, A., & Amaral, M. (2021). Los MOOC en la línea del tiempo: Una biografía investigativa de una tendencia educativa. *Revista de Educación a Distancia (RED)*.
- Colás Bravo, M. P., Pons, J., & Ballesta Pagán, J. (2018). Incidencia de las TIC en la enseñanza en el sistema educativo español: una revisión de la investigación. *Revista de Educación a Distancia*.
- Coll, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I., & Zabala, A. (1993). *El constructivismo en el aula* .
- Condori Apaza, R. J., & Paucar Panihuara, K. (2021). *La plataforma educativa microsoft teams y su relación en el aprendizaje virtual en el contexto de la pandemia*. Peru.
- Cruz Albarado, M. A., Sandí Delgado, J. C., & Viquez Barrantes, I. G. (2017). *Diseño de situaciones educativas innovadoras como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje*.
- Dolz, J., Gagnon, R., & Mosquera, S. (2009). *La didáctica de las lenguas: una disciplina*. Suiza.
- Elizabeth, G. F. (2021). *Uso de las plataformas educativas*. Ambato.
- Flores Tena, M.J., Ortega Navas, M.C., & Sánchez Fuster M.C. (2021). Las nuevas tecnologías como estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje en la era digital. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*.
- González, J. (2016). *Estilos cognitivos de aprendizaje* . Barcelona: Santillana.
- Inmaculada Gómez-Hurtado, María del Pilar García-Rodríguez, Inmaculada González-Falcón, & José Manuel Coronel Llamas. (2020). Adaptación de

las Metodologías Activas en la Educación Universitaria en Tiempos de Pandemia.

Javier, M. S. (2018). *Estrategias didácticas en la comprensión lectora guía de estrategias didácticas*. Guayaquil.

Lagos, G., Espinosa, J., Nivelá, M., & Ganchozo, J. (2020). *Plataformas y herramientas digitales enfocadas a la educación*. Ecuador.

Lidia, T. D. (2015). *Uso de las tic en el aprendizaje de lengua y comunicación, en el octavo año de educación general básica, año 2014*. La Maná.

Lourdes, C. F. (2017). *Plataforma educativa google classrom y su influencia en el aprendizaje significativo a estudiantes de la unidad educativa diez de agosto, cantón montalvo provincia los ríos*. Babahoyo.

Macas, D. (2016). *Estrategias didácticas innovadoras en el aprendizaje significativo*. Ambato.

Mariela, Q. Z. (2021). *Estrategias didácticas innovadoras y su influencia en el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de la escuela daniel villacreses aguilar*. Portoviejo.

Mario, C. (2021). *Constructivismo y educación*. México: Tilde editora .

Martínez, R. A., Fernández, R. L., Acosta, H. Á., Cedeño, S. V., Reyes, A. E., & Fernández, R. A. (2014). *Educaion medica superior*. Habana: 0864-2141.

Ministerio , E. (2016). *Currículo*. Ecuador.

Noriega, N. A., & Mindiola, I. S. (2021). *Uso de las tic como herramienta de aprendizaje en tiempos de aislamiento social*. Barranquilla .

Núñez Cansado, M., Sebastián Morillas, A., & Muñoz Sastre, D. (2015). *Principios de condicionamiento clásico de Pavlov en la estrategia creativa publicitaria*. Venezuela .

Piaget, J. W. (2014). *Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget*.

Quiroga-Parra, D. J.-S. (2017). *Usos de las TIC en América Latina: una caracterización*. *Revista chilena de ingeniería*.

- Reyes, C. S. (2019). Estrategias innovadoras en la planificación curricular, un reto de la educación contemporánea. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*.
- Reyes, C. S. (2019). Estrategias innovadoras en la planificación curricular, un reto de la educación contemporánea. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*.
- Rodríguez, M., & Moreira, M. (2018). *Mapas conceptuales: herramientas para el aula*. Barcelona.
- Rolandi, A. (2018). *Estrategias pedagógicas innovadoras*. Lima: Centauro.
- Romero, M. (2017). *El proceso de enseñanza-aprendizaje en educación media*. México: Trillas.
- Sacristán, J. (2018). *Teoría de la enseñanza y desarrollo del currículo*. Buenos Aires: Santillán.
- Saldarriaga-Zambrano, P., Bravo-Cedeño, G., & Loo-Rivadeneira, M. (2016). *La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía*. Manta.
- Yoamel, A. M. (2018). Revisión teórica sobre la evolución de las teorías del aprendizaje. *Revista Vinculando*.

III. Anexos

Anexo 1. Test de estrategias innovadoras para el diagnóstico de Docentes.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ONCE DE NOVIEMBRE” QUE IMPARTEN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN SÉPTIMO AÑO DE E.G.B.

Indicaciones generales:

- Por favor sírvase responder de forma honesta y real las siguientes interrogantes, de su colaboración dependerá el éxito de la investigación.
- Lea cuidadosamente las preguntas y seleccione la respuesta que crea pertinente.
- La encuesta realizada será de absoluta confidencialidad.

***Obligatorio**

1. NOMBRE Y APELLIDO *

Preguntas

2. r. ¿Considera usted necesario que el docente utilice herramientas digitales en el proceso de aprendizaje? *

Marca solo un óvalo.

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo

3. 2. ¿El material didáctico utilizado por el docente para la enseñanza de lengua y literatura es apropiado? *

Marca solo un óvalo.

- Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Indiferente
 En desacuerdo

4. 3. ¿Considera usted necesario que en la enseñanza de Lengua y Literatura se debería aplicar el modelo pedagógico de enseñanza Flipped Classroom o Aula invertida? *

Marca solo un óvalo.

- Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Indiferente
 En desacuerdo

5. 4. ¿Considera usted importante que en la enseñanza de Lengua y Literatura debe combinarse la educación presencial y virtual? *

Marca solo un óvalo.

- Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Indiferente
 En desacuerdo

6. 5. ¿Cree Ud. que aplicar nuevas estrategias didácticas educativas en la enseñanza de lengua y literatura motivará al estudiante en el aprendizaje? *

Marca solo un óvalo.

- Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Indiferente
 En desacuerdo

7. 6. ¿Considera usted necesario que utilizar herramientas digitales en la enseñanza de lengua y literatura permitirá desarrollar destrezas y habilidades en los estudiantes? *

Marca solo un óvalo.

- Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Indiferente
 En desacuerdo

8. 7. ¿Considera usted necesario que el docente aplique y utilice plataformas de aprendizaje, por ejemplo: Moodle, Classroom, Teams en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y literatura? *

Marca solo un óvalo.

- Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Indiferente
 En desacuerdo

9. 8. ¿Considera necesario que el docente aplique y utilice software educativo adecuado para el proceso de enseñanza aprendizaje? *

Marca solo un óvalo.

- Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Indiferente
 En desacuerdo

10. 9. ¿Cree Ud. que el uso de las herramientas digitales aportará positivamente al aprendizaje significativo? *

Marca solo un óvalo.

- Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Indiferente
 En desacuerdo

11. 10. ¿Considera importante la evaluación diagnóstica, formativa y sumativa para medir el conocimiento en los estudiantes? *

Marca solo un óvalo.

- Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Indiferente
 En desacuerdo

12. 11. ¿Cree Ud. que las herramientas digitales aportan al trabajo colaborativo y participativo? *

Marca solo un óvalo.

- Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Indiferente
 En desacuerdo

13. 12. ¿Considera usted necesario la capacitación permanente en el área de las TIC como estrategias innovadoras para el desarrollo académico? *

Marca solo un óvalo.

- Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Indiferente
 En desacuerdo

14. 13. ¿Considera conveniente que el docente aplique tutorías virtuales para el refuerzo y recuperación de las horas clase? *

Marca solo un óvalo.

- Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Indiferente
 En desacuerdo

15. 14. Las clases de lengua y literatura son: *

Marca solo un óvalo.

- Teórica
 Práctica
 Teórica y práctica

16. 15. ¿Qué tipo de dispositivos electrónicos utiliza para las clases de lengua y literatura: *

Marca solo un óvalo.

- Teléfono inteligente
- Computadora PC
- Laptop
- Tablet
- Televisor
- Radio
- Ninguno

17. 16. ¿Qué herramientas digitales utiliza actualmente para la enseñanza de la asignatura de *
lengua y literatura?

Selecciona todos los que correspondan.

- Power point
- Youtube
- Zoom
- Microsoft Teams
- Google meet
- Google Classroom
- Liveworksheets
- Google forms
- Educa play
- Pixabay
- Anchor
- Padlet
- Jamboard
- Coogle
- Wakelet
- Book creator
- Flex clip
- Free cam- free screen recordi
- Kahoot
- Quizziz
- Otros
- Otro: _____

18. 17. ¿Qué herramientas innovadoras según su criterio escogería para aplicar en la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura? *

Selecciona todos los que correspondan.

- Power point
- Youtube
- Zoom
- Microsoft Teams
- Google meet
- Google Classroom
- Liveworksheets
- Google forms
- Educa play
- Anchor
- Pixabay
- Anchor
- Padlet
- Jamboard
- Coogle
- Wakelet
- Book creator
- Flex clip
- Free cam- free screen recordi
- Kahoot
- Quizziz
- Otros
- Otro: _____

19. 18. ¿Qué plataforma educativa utiliza para el aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura? *

Marca solo un óvalo.

- Moodle
- Classroom
- Teams
- Ninguno

20. 19. ¿Qué tipo de metodología aplica como docente para el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura? *

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

Anexo 2. Test de estrategias innovadoras para el diagnóstico de estudiantes.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE E.G.B. QUE RECIBEN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ONCE DE NOVIEMBRE"

Indicaciones generales:

- Por favor sírvase responder de forma honesta y real las siguientes interrogantes, de su colaboración dependerá el éxito de la investigación.
- Lea cuidadosamente las preguntas y seleccione la respuesta que crea pertinente.
- La encuesta realizada será de absoluta confidencialidad.

***Obligatorio**

1. Nombre y Apellido *

Preguntas

2. 1. ¿Qué dispositivo electrónico tiene en casa para recibir y abrir archivos multimedia (videos, imágenes, audios, documentos, etc.) *

Marca solo un óvalo.

- Teléfono inteligente
- Computadora PC
- Laptop
- Tablet
- Otros
- Otro: _____

3. 2. ¿El Docente utiliza el laboratorio de computación de La Institución Educativa para las clases de Lengua y Literatura? *

Marca solo un óvalo.

- Muy frecuentemente
 Frecuentemente
 Ocasionalmente
 Raramente
 Nunca

4. 3. ¿El Docente proyecta videos, audio o imágenes para las clases de Lengua y Literatura? *

Marca solo un óvalo.

- Muy frecuentemente
 Frecuentemente
 Ocasionalmente
 Raramente
 Nunca

5. 4. ¿El Docente utiliza podcast (audios) para las temáticas de Lengua y Literatura como: Leyendas, cuentos, historias, poemas, ¿entre otros)? *

Marca solo un óvalo.

- Muy frecuentemente
 Frecuentemente
 Ocasionalmente
 Raramente
 Nunca

6. 5. ¿Con qué frecuencia realiza la lectura en libros físicos de manera autónoma? *

Marca solo un óvalo.

- Muy frecuentemente
 Frecuentemente
 Ocasionalmente
 Raramente
 Nunca

7. 6. ¿Con qué frecuencia lee textos en medios digitales a través de las redes sociales? *

Marca solo un óvalo.

- Muy frecuentemente
 Frecuentemente
 Ocasionalmente
 Raramente
 Nunca

8. 7. ¿El docente, ha enviado tareas de Lengua y Literatura de manera virtual, utilizando herramientas tecnológicas?

Marca solo un óvalo.

- Muy frecuentemente
 Frecuentemente
 Ocasionalmente
 Raramente
 Nunca

9. 8. ¿El Docente ha utilizado fichas digitales o plataformas interactivas para las evaluaciones de las clases de Lengua y Literatura? *

Marca solo un óvalo.

- Muy frecuentemente
 Frecuentemente
 Ocasionalmente
 Raramente
 Nunca

10. 9. ¿El Docente utiliza plataformas educativas para enseñar la asignatura de Lengua y Literatura? *

Marca solo un óvalo.

- Muy frecuentemente
 Frecuentemente
 Ocasionalmente
 Raramente
 Nunca

11. 10. ¿El estudiante Tiene conocimiento sobre el significado de las TIC? *

Marca solo un óvalo.

- Muy frecuentemente
 Frecuentemente
 Ocasionalmente
 Raramente
 Nunca

12. 11. ¿El estudiante se siente motivado constantemente en las clases de lengua y literatura? *

Marca solo un óvalo.

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

13. 12. ¿Qué dispositivo electrónico utilizó para realizar esta encuesta? *

Marca solo un óvalo.

- Teléfono celular
- Computadora de Escritorio
- Laptop
- Tablet
- otro
- Otro: _____

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

Anexo 3. Validación de la propuesta por especialistas.

 **UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE
COTOPAXI**

POSGRADO

Latacunga, febrero 28, 2023

PhD.
Agnese Bosisio
DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI

Presente. -

De mi especial consideración:

A través del presente expreso un cordial y efusivo saludo, a la vez; conocedor de su alta capacidad profesional, me permito solicitar de la manera mas comedida, su valiosa colaboración en la **VALIDACION DEL INSTRUMENTO** a utilizarse en la recolección de datos para mi investigación acerca “Estrategias innovadoras aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de séptimo año de E.G.B. año lectivo 2022”

Por la atención favorable a la presente, anticipo mis más sinceros agradecimientos.

pAtentamente,



Franklin Toapanta C.
RESPONSABLE DE LA INVESTIGACIÓN

Latacunga - Ecuador
Av. Simón Rodríguez s/n Barrio El Ejido / San Felipe. Tel: (03) 2252346 - 2252307 - 2252205

GUÍA PARA QUE EL ESPECIALISTA EMITA SU JUICIO VALORATIVO

Usted ha sido seleccionado para valorar el resultado "Estrategias innovadoras aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de séptimo año de E.G.B. año lectivo 2022" alcanzado en la investigación.

En la propuesta que se anexa aparecen los aspectos que la conforman y constituyen el principal resultado, sobre el cual debe emitir su juicio valorativo, tomando como referencia la escala que se le explica a continuación.

Usted debe otorgar una calificación a cada uno de los aspectos, para ello utilizará una escala descendente de cinco hasta uno, donde; (5 = excelente), (4 = muy buena), (3 = buena), (2 = regular) y (1 = insuficiente).

DATOS PERSONALES

Nombres y apellidos: Agnese Bosio

Título de grado: Licenciado en Ciencias de la Educación

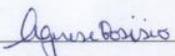
Título/s de posgrado: PhD. en "Innovación en Formación del Profesorado. Asesoramiento, Análisis de la Práctica Educativa y TIC en Educación", Magister en Docencia Universitaria

Años de experiencia: 15 años de experiencia.

Institución donde labora: Universidad Técnica de Cotopaxi

N	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
1	Argumentación de la propuesta	5
2	Estructuración de la propuesta	5
3	Lógica interna de la propuesta	5
4	Importancia de la propuesta	5
5	Facilidad para la implementación de la propuesta	5
6	Valoración integral de la propuesta	5

Gracias por su participación


Firma del Especialista



Latacunga, febrero 28, 2023

MSc.

Nelson Wilfrido Guagchinga Chicaiza
DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI

Presente. -

De mi especial consideración:

A través del presente expreso un cordial y efusivo saludo, a la vez; conocedor de su alta capacidad profesional, me permito solicitar de la manera más comedida, su valiosa colaboración en la **VALIDACION DEL INSTRUMENTO** a utilizarse en la recolección de datos para mi investigación acerca "Estrategias innovadoras aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de séptimo año de E.G.B. año lectivo 2022"

Por la atención favorable a la presente, anticipo mis más sinceros agradecimientos.

Atentamente,



Franklin Toapanta C.
RESPONSABLE DE LA INVESTIGACIÓN

GUÍA PARA QUE EL ESPECIALISTA EMITA SU JUICIO VALORATIVO

Usted ha sido seleccionado para valorar el resultado “Estrategias innovadoras aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de séptimo año de E.G.B. año lectivo 2022” alcanzado en la investigación.

En la propuesta que se anexa aparecen los aspectos que la conforman y constituyen el principal resultado, sobre el cual debe emitir su juicio valorativo, tomando como referencia la escala que se le explica a continuación.

Usted debe otorgar una calificación a cada uno de los aspectos, para ello utilizará una escala descendente de cinco hasta uno, donde; (5 = excelente), (4 = muy buena), (3 = buena), (2 = regular) y (1 = insuficiente).

DATOS PERSONALES

Nombres y apellidos: Nelson Wilfrido Guagchinga Chicaiza

Título de grado: Licenciado en Ciencias de la Educación mención Inglés, Licenciado en Ciencias de la Educación con mención Educación Física

Título/s de posgrado: Magíster en la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera

Años de experiencia: 12 años de experiencia desde inicial a cuarto nivel posgrado

Institución donde labora: Universidad Técnica de Cotopaxi

N	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
1	Argumentación de la propuesta	5
2	Estructuración de la propuesta	4
3	Lógica interna de la propuesta	5
4	Importancia de la propuesta	5
5	Facilidad para la implementación de la propuesta	4
6	Valoración integral de la propuesta	5

Gracias por su participación



Escanea el código QR para verificar la autenticidad de la firma digital
**NELSON WILFRIDO
GUAGCHINGA CHICAIZA**

Firma del Especialista

Anexo 4. Validación de la propuesta por usuarios.

 **UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE
COTOPAXI**

POSGRADO

Latacunga, febrero 28, 2023

Dr.
Kleber Rodriguez
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ONCE DE NOVIEMBRE"

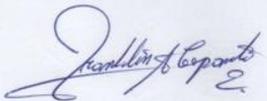
Presente. -

De mi especial consideración:

A través del presente expreso un cordial y efusivo saludo, a la vez; conocedor de su alta capacidad profesional, me permito solicitar de la manera más comedida, su valiosa colaboración en la **VALIDACION DEL INSTRUMENTO** a utilizarse en la recolección de datos para mi investigación acerca "Estrategias innovadoras aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de séptimo año de E.G.B. año lectivo 2022"

Por la atención favorable a la presente, anticipo mis más sinceros agradecimientos.

Atentamente,


Franklin Toapanta C.
RESPONSABLE DE LA INVESTIGACIÓN

*Recibido
28-02-2023*


Latacunga - Ecuador
Av. Simón Rodríguez s/n Barrio El Ejido / San Felipe. Tel: (03) 2252346 - 2252307 - 2252205

GUÍA PARA QUE EL USUARIO EMITA SU JUICIO VALORATIVO

Usted ha sido seleccionado para valorar el resultado “Estrategias innovadoras aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de séptimo año de E.G.B. año lectivo 2022” alcanzado en la investigación.

En la propuesta que se anexa aparecen los aspectos que la conforman y constituyen el principal resultado, sobre el cual debe emitir su juicio valorativo, tomando como referencia la escala que se le explica a continuación.

Usted debe otorgar una calificación a cada uno de los aspectos, para ello utilizará una escala descendente de cinco hasta uno, donde; (5 = excelente), (4 = muy buena), (3 = buena), (2 = regular) y (1 = insuficiente).

DATOS PERSONALES

Nombres y apellidos: Rodríguez Esquivel Kleber Ataulfo

Título de grado: Licenciado en Ciencias de la Educación. Especialidad Educación Básica

Título/s de posgrado: Magister en Administración y Planificación Educativa.

Años de experiencia: 26 años de experiencia.

Institución donde labora: Unidad Educativa “Once de Noviembre”

N	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
1	Argumentación de la propuesta	5
2	Estructuración de la propuesta	5
3	Lógica interna de la propuesta	5
4	Importancia de la propuesta	5
5	Facilidad para la implementación de la propuesta	5
6	Valoración integral de la propuesta	5

Gracias por su participación



MSc. Rodríguez Esquivel Kleber Ataulfo
FIRMA DEL USUARIO



Latacunga, febrero 28, 2023

Lic.

Lorena Benitez
DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ONCE DE NOVIEMBRE"

Presente. -

De mi especial consideración:

A través del presente expreso un cordial y efusivo saludo, a la vez; conocedor de su alta capacidad profesional, me permito solicitar de la manera más comedida, su valiosa colaboración en la **VALIDACION DEL INSTRUMENTO** a utilizarse en la recolección de datos para mi investigación acerca "Estrategias innovadoras aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de séptimo año de E.G.B. año lectivo 2022"

Por la atención favorable a la presente, anticipo mis más sinceros agradecimientos.

Atentamente,

Franklin Toapanta C.
RESPONSABLE DE LA INVESTIGACIÓN

GUÍA PARA QUE EL USUARIO EMITA SU JUICIO VALORATIVO

Usted ha sido seleccionado para valorar el resultado “Estrategias innovadoras aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de séptimo año de E.G.B. año lectivo 2022” alcanzado en la investigación.

En la propuesta que se anexa aparecen los aspectos que la conforman y constituyen el principal resultado, sobre el cual debe emitir su juicio valorativo, tomando como referencia la escala que se le explica a continuación.

Usted debe otorgar una calificación a cada uno de los aspectos, para ello utilizará una escala descendente de cinco hasta uno, donde; (5 = excelente), (4 = muy buena), (3 = buena), (2 = regular) y (1 = insuficiente).

DATOS PERSONALES

Nombres y apellidos: María Lorena Benítez Enriquez

Título de grado: Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica

Años de experiencia: 18 de experiencia.

Institución donde labora: Unidad Educativa “Once de Noviembre”

N	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
1	Argumentación de la propuesta	5
2	Estructuración de la propuesta	5
3	Lógica interna de la propuesta	5
4	Importancia de la propuesta	5
5	Facilidad para la implementación de la propuesta	5
6	Valoración integral de la propuesta	5

Gracias por su participación



Lic. María Lorena Benítez Enriquez
FIRMA DEL USUARIO

Anexo 5. Archivo fotográfico del taller de estrategias innovadoras con herramientas digitales.

