



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES –
INFORMÁTICA

“HERRAMIENTAS DIGITALES INTERACTIVAS EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y
LITERATURA CON LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN
PEDRO”, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL
AÑO 2022”.

AUTORES:
GABRIELA ESTEFANIA BENAVIDES CAJO
GLADYS MAGALY PASTO TIÑE

TUTOR:
ING. ROBERTO BERNARDO USCA VELOZ, MG

PROPUESTA TECNOLÓGICA PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL
TÍTULO DE LICENCIADOS EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES –
INFORMÁTICA**

**“HERRAMIENTAS DIGITALES INTERACTIVAS EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y
LITERATURA CON LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN
PEDRO”, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL
AÑO 2022”.**

**AUTORES:
GABRIELA ESTEFANIA BENAVIDES CAJO
GLADYS MAGALY PASTO TIÑE**

**TUTOR:
ING. ROBERTO BERNARDO USCA VELOZ, MG**

**PROPUESTA TECNOLÓGICA PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL
TÍTULO DE LICENCIADOS EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA**

I. DEDICATORIA

A Dios, por darme la fuerza para seguir adelante enfrentando los obstáculos que se me han presentado en el camino, con todo el amor del mundo a mi madre, Ana Cajo por ser mi pilar fundamental en la vida, por confiar en mi en todo momento, quien ha sido mi motivo de inspiración para poder cumplir con esta meta.

A mi hijo Lian Arguello por ser mi motor primordial, quien me motiva a seguir adelante y no rendirme para conseguir lo que me he propuesto llegar a culminar mi carrera Universitaria y ser su ejemplo a seguir.

Gabriela Estefania Benavides Cajo

Primeramente, dedico este trabajo a Dios por dame fuerza, sabiduría, bendecirme para seguir adelante y poder culminar con una de mis metas propuesta. Con todo el respeto y amor a mis padres: José Pasto y Clara Tiño, por ser un pilar fundamental en mi vida por confiar en mis capacidades por darme su apoyo moralmente, económicamente, me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, principios, mi empeño y mi perseverancia sin requerir nada a cambio. A mi familia por darme consejos, apoyarme moralmente y estar pendiente siempre de mí.

A mi hermano Geovanny Pasto quien está presente en todo momento con su apoyo incondicional, económico y moralmente con sus palabras sabias para poder seguir adelante y no rendirme y cumplir mi meta propuesta.

Gladys Magaly Pasto Tiño

II. AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecer a Dios por guiarme en mi camino y nunca dejarme sola, A mi madre Ana Cajo quien me encamino a ser una buena persona con principios y valores siendo responsable y respetuosa con los demás.

A la Universidad Estatal de Bolívar por darme la oportunidad de seguir con mi formación académica permitiéndome adquirir nuevos conocimientos que me servirán en mi profesión laboral.

A Gladys Pasto, por ser una amiga incondicional y una persona responsable y comprometida en realizar este proyecto, quien me apoyo para no rendirme y seguir adelante para culminar con nuestro objetivo.

Gabriela Estefania Benavides Cajo

Agradezco principalmente a Dios por brindarme salud y vida por estar presente en cada paso de mi vida por darme fuerza, sabiduría, fortaleza para no rendirme en los momentos de dificultad. Agradezco a mis padres por estar siempre a mi lado apoyándome moralmente y económicamente gracias por sus sabios consejos los quiero mucho.

Mi gratitud a la Universidad Estatal de Bolívar de manera especial a la carrera de Ciencias Experimentales Informática, Autoridades, Docentes que con sus conocimientos me ayudaron a obtener una formación académica de excelencia para alcanzar esta meta propuesta.

A mi tutor Ing. Roberto Usca, por guiarme en la elaboración de este proyecto, por sus conocimientos, destrezas y ser una persona responsable por estar siempre pendiente para la ejecución de este proyecto.

También agradezco a mi compañera Gabriela Benavides por su apoyo incondicional para la culminación de este presente proyecto, más que una amiga se convirtió en una persona importante con quien compartí momentos de alegría, tristeza, felicidad para poder culminar este objetivo propuesto.

Gladys Magaly Pasto Tiñe

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Ing. Roberto Bernardo Usca Veloz, Mg.

CERTIFICA:

Que el informe final de la propuesta tecnológica, titulado: **“HERRAMIENTAS DIGITALES INTERACTIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA CON LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN PEDRO”, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO 2022”**. Elaborado por los autores Benavides Cajo Gabriela Estefania y Pasto Tiñe Gladys Magaly Egresados de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales (Informática) de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, Julio de 2022



Ing. Roberto Bernardo Usca Veloz, Mg. Tutor

IV. AUTORÍA NOTARIADA

IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente informe final para la propuesta tecnológica, son de exclusiva responsabilidad de los autores.

BENAVIDES CAJO GABRIELA ESTEFANIA
CI. 0202152401

PASTO TIÑE GLADYS MAGALY
CI. 0250122264





Factura: 001-002-000034303



20220201002D00669

DILIGENCIA DE RECONOCIMIENTO DE FIRMAS N° 20220201002D00669

Ante mí, NOTARIO(A) HERNAN RAMIRO CRIOLLO ARCOS de la NOTARÍA SEGUNDA , comparece(n) GABRIELA ESTEFANIA BENAVIDES CAJO portador(a) de CÉDULA 0202152401 de nacionalidad ECUATORIANA, mayor(es) de edad, estado civil SOLTERO(A), domiciliado(a) en CHIMBO, POR SUS PROPIOS DERECHOS en calidad de COMPARECIENTE; GLADYS MAGALY PASTO TIÑE portador(a) de CÉDULA 0250122264 de nacionalidad ECUATORIANA, mayor(es) de edad, estado civil SOLTERO(A), domiciliado(a) en GUARANDA, POR SUS PROPIOS DERECHOS en calidad de COMPARECIENTE; quien(es) declara(n) que la(s) firma(s) constante(s) en el documento que antecede RECONOCIMIENTO DE FIRMAS DE LA AUTORIA, es(son) suya(s), la(s) misma(s) que usa(n) en todos sus actos públicos y privados, siendo en consecuencia auténtica(s), para constancia firma(n) conmigo en unidad de acto, de todo lo cual doy fe. La presente diligencia se realiza en ejercicio de la atribución que me confiere el numeral noveno del artículo dieciocho de la Ley Notarial -. El presente reconocimiento no se refiere al contenido del documento que antecede, sobre cuyo texto esta Notaria, no asume responsabilidad alguna. – Se archiva un original. GUARANDA, a 14 DE DICIEMBRE DEL 2022, (12:11).

GABRIELA ESTEFANIA BENAVIDES CAJO
CÉDULA: 0202152401



GLADYS MAGALY PASTO TIÑE
CÉDULA: 0250122264



NOTARIO(A) HERNAN RAMIRO CRIOLLO ARCOS
NOTARÍA SEGUNDA DEL CANTÓN GUARANDA





CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD



Gabriela

Número único de identificación: 0202152401

Nombres del ciudadano: BENAVIDES CAJO GABRIELA ESTEFANIA

Condición del cedulado: CIUDADANO

Lugar de nacimiento: ECUADOR/BOLIVAR/CHIMBO/SAN JOSE DE CHIMBO

Fecha de nacimiento: 21 DE MARZO DE 1999

Nacionalidad: ECUATORIANA

Sexo: MUJER

Instrucción: BACHILLERATO

Profesión: BACHILLER

Estado Civil: SOLTERO

Cónyuge: No Registra

Fecha de Matrimonio: No Registra

Datos del Padre: BENAVIDES BENAVIDES MESIAS WILFRIDO

Nacionalidad: ECUATORIANA

Datos de la Madre: CAJO TIXE ANA DEL ROCIO

Nacionalidad: ECUATORIANA

Fecha de expedición: 13 DE DICIEMBRE DE 2022

Condición de donante: NO DONANTE



Información certificada a la fecha: 14 DE DICIEMBRE DE 2022

Emisor: HERNAN RAMIRO CRIOLLO ARCOS - BOLIVAR-GUARANDA-NT 2 - BOLIVAR - GUARANDA



N° de certificado: 226-804-74346



226-804-74346

F. Alvear

Ing. Fernando Alvear C.

Director General del Registro Civil, Identificación y Cedulación

Documento firmado electrónicamente





CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD

Número único de identificación: 0250122264

Nombres del ciudadano: PASTO TIÑE GLADYS MAGALY

Condición del cedulado: CIUDADANO

Lugar de nacimiento: ECUADOR/BOLIVAR/GUARANDA/GUANUJO

Fecha de nacimiento: 8 DE JUNIO DE 1995

Nacionalidad: ECUATORIANA

Sexo: MUJER

Instrucción: BACHILLERATO

Profesión: BACHILLER

Estado Civil: SOLTERO

Cónyuge: No Registra

Fecha de Matrimonio: No Registra

Datos del Padre: PASTO LLUMITAXI JOSE AURELIO

Nacionalidad: ECUATORIANA

Datos de la Madre: TIÑE TIÑE CLARA ELISA

Nacionalidad: ECUATORIANA

Fecha de expedición: 5 DE SEPTIEMBRE DE 2022

Condición de donante: SI DONANTE

Información certificada a la fecha: 14 DE DICIEMBRE DE 2022

Emisor: HERNAN RAMIRO CRIOLLO ARCOS - BOLIVAR-GUARANDA-NT 2 - BOLIVAR - GUARANDA



N° de certificado: 226-804-74412



226-804-74412

Ing. Fernando Alvear C.
Director General del Registro Civil, Identificación y Cedulación
Documento firmado electrónicamente



La institución o persona ante quien se presente este certificado deberá validarlo en <https://virtual.registrocivil.gob.ec>, conforme a la LOGIDAC Art. 4, numeral 1 y a la LCE. Vigencia del documento 1 validación o 1 mes desde el día de su emisión. En caso de presentar inconvenientes con este documento escriba a enlinea@registrocivil.gob.ec

V. ÍNDICE

PORTADA

HOJA DE GUARDA

PORTADILLA

I. DEDICATORIA	1
II. AGRADECIMIENTO.....	3
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	5
IV. AUTORÍA NOTARIADA.....	6
V. ÍNDICE	10
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.....	19
VII. ABSTRACT	21
VIII. INTRODUCCIÓN	22
1. TEMA	23
2. ANTECEDENTES.....	24
3. PROBLEMA.....	26
3.1 Descripción del problema	26
3.2 Formulación del problema	28
4. JUSTIFICACIÓN	29
5. OBJETIVOS	33
5.1 Objetivo General	33
5.2 Objetivos Específicos.....	33
6 MARCO TEÓRICO.....	34
6.1 Teoría Científica	34
6.1.1 La Tecnología de Información Comunicación en la Educación.	34
6.1.2 Importancia de las tics en la educación.....	34
6.1.3 Características de las tics en la educación.....	35
6.1.4 Ventajas y Desventajas de las tics en la educación.....	35
6.1.5 La enseñanza en la educación	36
6.1.6 Importancia de la enseñanza en la educación.....	37
6.1.7 Características de la enseñanza y el rol del docente.....	37

6.1.8 Ventajas y Desventajas en la educación.....	38
6.1.9 El aprendizaje en la educación.....	39
6.1.10 La importancia del aprendizaje	39
6.1.11 Las ventajas y Desventajas del aprendizaje en la educación.....	40
6.1.12 Tipos de aprendizaje	40
6.1.12.1 Aprendizaje asociativo	40
6.1.12.2 Aprendizaje significativo	41
6.1.12.3 Aprendizaje cooperativo	41
6.1.12.4 Aprendizaje emocional.....	41
6.1.13 Herramientas Digitales	42
6.1.14 Importancia de las herramientas digitales	42
6.1.15 Características de herramientas digitales	43
6.1.16 Ventajas y desventajas de las herramientas digitales	43
6.1.17 Herramientas digitales interactivas	44
6.1.18 Importancia de las herramientas interactivas	45
6.1.19 Características de las herramientas digitales interactivas.....	46
6.1.20 Ventajas y desventajas de las herramientas digitales interactivas.....	46
6.1.21 Herramientas digitales en la asignatura de lengua y literatura	47
6.1.22 Tipos de Herramientas Digitales Interactivas para crear actividades Educativas.	48
6.1.22.1 EDPuzzle.....	48
6.1.22.2 Prezi	48
6.1.22.3 Google Meet.....	48
6.1.22.4 Quizizz	49
6.1.22.5 Popplet	49
6.1.22.6 Padlet.....	50
6.1.22.7 Powtoon	50
6.1.22.8 Web 2.0	50
6.1.23 Tipos de herramientas digitales interactivas que se utilizara para el desarrollo de actividades educativas.....	62
6.1.23.1 Exelearning	62
6.1.23.2 Ventajas y desventajas de Exelearning	62
6.1.23.3 Características de Exelearning	63

6.2 Teoría legal	63
6.3 Teoría Referencial.....	67
7. MARCO METODOLÓGICO.....	69
7.1 Enfoque de la investigación	69
7.2 Diseño o tipo de estudio.....	69
7.3 Métodos.....	70
7.3.1 Método Deductivo:	70
7.3.2 Método Inductivo:.....	70
7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	70
7.4.1 Técnicas	71
7.4.2 Instrumentos.....	71
7.5 Población y muestra.....	73
7.5.1 Población.....	73
7.5.2 Muestra.....	74
7.6 Procesamiento de información.....	74
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	75
9. CONCLUSIONES	88
10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA	89
10.1 Título.....	89
10.1.1 Introducción	89
10.2 Objetivos General	91
10.2.1 Objetivos específicos	91
Desarrollo.....	92
Modelo ADDIE.....	93
Diseño	96
Bibliografía	126
Anexos	132
Anexos 1: Resolución de la aprobación de la Propuesta Tecnológica por el Concejo Directivo.....	132
Anexo 2: Certificado de aceptación para la implementación de la Propuesta Tecnológica.....	134
Anexo 3: Unidad Educativa “San Pedro” donde se ejecutó la Propuesta Tecnológica.....	135
Anexo 4: Preguntas para la entrevista de la Docente.....	136

Anexo 5: Entrevista a la Docente de la Asignatura de Lengua y Literatura.	137
Anexo 6: Preguntas de la encuesta que se aplicó a los estudiantes de la Unidad Educativa.....	138
Anexo 7: La encuesta fue realizada mediante formulario de Google para los estudiantes.	140
Anexo 8: Explicación a la Docente sobre el funcionamiento de la herramienta.....	141
Anexo 9: Fotos Tomadas sobre la prueba de diagnóstico Inicial a los estudiantes.....	142
Anexo 10: Prueba de Diagnóstico Inicial a los estudiantes.	143
Anexo 11: Clase demostrativa de la herramienta digital interactiva Exelearning.....	144
Anexo 12: Prueba de finalización después de aplicar la herramienta digital interactiva.	145
Anexo 13: Prueba de Satisfacción.....	146
Anexo 14: Informe de tutorías sobre el trabajó de Integración Curricular.	148
Anexo 15: Certificado del Urkund.....	151
Anexo 16: Certificado de haber realizado la propuesta tecnológica	152

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Herramientas para enseñar destrezas de la asignatura de Lengua y Literatura con las Tecnologías de Información y Comunicación.....	51
Tabla 2. Cuadro comparativo para crear actividades interactivas con herramientas digitales que fomente el aprendizaje de Lengua y Literatura.	53
Tabla 3. Cuadro comparativo para crear actividades interactivas con herramientas digitales.	59
Tabla 4. Número Docentes y estudiantes del noveno año de Educación General Básica.	74
Tabla 5. Tabulación de datos herramientas interactivas.....	76
Tabla 6. Tabulación de datos de las Tecnologías de Información y Comunicación.	77
Tabla 7. Tabulación de datos de la utilización de herramientas digitales.	78
Tabla 8. Tabulación de datos sobre herramientas digitales implementada por el Docente.	79
Tabla 9. Tabulación de datos de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje...	80
Tabla 10. Tabulación de datos donde el docente debería implementar herramientas interactivas...	81
Tabla 11. Tabulación de datos sobre las herramientas educativas.	82
Tabla 12. Tabulación de datos que permite interactuar en la asignatura de Lengua y Literatura. ...	83
Tabla 13. Requerimientos mínimos para la instalación de la herramienta Exelearning.....	96
Tabla 14. Programas utilizados para la implementación de la herramienta Exelearning.	108
Tabla 15. Etapa de verificaciones sobre la prueba de piloto donde se detalla los errores de la herramienta digital interactiva.....	115
Tabla 16. Prueba de Diagnóstico.....	117
Tabla 17. Promedio de los estudiantes.	118
Tabla 18. Prueba de Finalización.	118
Tabla 19. Promedio de los estudiantes de la prueba final.	119
Tabla 20. Tabulación de datos sobre el uso de la herramienta digital interactiva Exelearning.....	120
Tabla 21. Tabulación de datos sobre los contenidos de la herramienta.	121
Tabla 22. Tabulación de datos sobre las actividades realizadas en la herramienta digital.....	122
Tabla 23. Tabulación de datos sobre la implementación de la herramienta interactiva.	123
Tabla 24. Tabulación de datos sobre la herramienta digital interactiva Exelearning en la asignatura de Lengua y Literatura.	124
Tabla 25. Tabla comparativa de la encuesta de satisfacción realizada a los estudiantes de noveno año.....	125

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Mapa de navegación	99
Figura 2. Interfaz de diseño de la portada de los contenidos.	100
Figura 3. Interfaz de diseño del Menú principal de los contenidos.....	101
Figura 4. Interfaz de diseño del Bloque 1 de los contenidos de la herramienta Exelearning.....	102
Figura 5. Interfaz de diseño del Bloque 2 de los contenidos.....	104
Figura 6. Interfaz de diseño del Bloque 3 de los contenidos.....	105
Figura 7. Interfaz de diseño del Bloque 3 de los contenidos.....	106
Figura 8. Respectiva descarga de la herramienta Exelearning	108
Figura 9. Sistema operativo Windows	109
Figura 10. Descarga de Exelearning	109
Figura 11. Instalación de Exelearning.....	110
Figura 12. Finalización de la instalación de Exelearning.....	110
Figura 13. Navegador predeterminado.....	111
Figura 14. Entorno de trabajo de la herramienta digital.....	112
Figura 15. Pantalla principal de la herramienta.....	113
Figura 16. Contenidos con el cual se trabajará.....	113
Figura 17. Interfaz del Bloque 1 acerca de los mitos como historias sagradas.	114
Figura 18. Interfaz de un video de reflexión para los estudiantes.....	114
Figura 19. Aprobación de la propuesta tecnológica por el Concejo Directivo.	133
Figura 20. Aceptación para la implementación de la propuesta tecnológica.	134
Figura 21. Infraestructura de la Unidad educativa “San Pedro”.	135
Figura 22. Chancha deportiva de la Unidad Educativa.....	135
Figura 23. Entrevista a la Docente.	137
Figura 24. Entrevista a la Docente de la Unidad Educativa.....	137
Figura 25. Encuesta que se aplicó a los estudiantes de forma virtual.	140
Figura 26. Preguntas de la encuesta que se aplicó a los estudiantes.	140
Figura 27. Explicación sobre el uso de la herramienta Exelearning.	141
Figura 28. Entrega del manual de usuario a la Docente de la Institución.	141

Figura 29. Prueba de diagnóstico a los estudiantes de noveno año.....	142
Figura 30. Realizando la Prueba de diagnóstico los estudiantes.....	142
Figura 31. Resultados de la prueba de diagnóstico Inicial de los estudiantes.....	143
Figura 32. Clase demostrativa con los estudiantes.....	144
Figura 33. Manejo y uso de la herramienta digital interactiva por los estudiantes.....	144
Figura 34. Evaluación final después de la aplicación de la herramienta digital.....	145
Figura 35. Informe de las tutorías sobre la integración curricular.....	150
Figura 36. Certificado del Urkund.....	151
Figura 37. Certificado de haber implementado la propuesta tecnológica.....	152
Figura 38. Descarga de la herramienta Exelearning.....	158
Figura 39. Ubicación de la descarga de la herramienta Exelearning.....	159
Figura 40. Ejecución de los pasos para la instalación de Exelearning.....	159
Figura 41. Finalización de la instalación de la herramienta Exelearning.....	160
Figura 42. Selección de idioma de la herramienta Exelearning.....	160
Figura 43. Selección de navegador de la herramienta Exelearning.....	161
Figura 44. Pantalla principal de la herramienta Exelearning.....	161
Figura 45. Herramientas del menú principal de la herramienta Exelearning.....	162
Figura 46. Contenidos de la Pantalla principal de la herramienta Exelearning.....	164
Figura 47. Propiedades de la Pantalla principal de la herramienta Exelearning.....	165
Figura 48. iDevices de las actividades interactivas de la herramienta Exelearning.....	166
Figura 49. Exportación y publicación de la actividad interactiva de Exelearning.....	167
Figura 50. Nombre de la actividad que se va a publicar en el sitio web.....	167
Figura 51. Opciones de publicación.....	169
Figura 52. Pantalla principal de Bienvenida.....	170
Figura 53. Menú principal de la herramienta Exelearning.....	170
Figura 54. Contenidos de la herramienta Exelearning.....	171
Figura 55. Contenidos que se dará a conocer a los estudiantes.....	172
Figura 56. Tema que se va a tratar como primer bloque.....	173
Figura 57. Concepto de los Mitos.....	173
Figura 58. Introducción de la actividad a tratar.....	174
Figura 59. Fechas de visualización para pasar a las siguientes actividades.....	174
Figura 60. Estructura de los contenidos del primer bloque.....	175
Figura 61. Estructura de los contenidos del primer bloque.....	175

Figura 62. Botón de comprobación de evaluación del primer bloque.....	176
Figura 63. Evaluación de las actividades del primer bloque.	177
Figura 64. Actividad de evaluación de verdadero y falso.	177
Figura 65. Actividad desplegable de evaluación del primer bloque.	178
Figura 66. Actividad de escribir de evaluación.....	178
Figura 67. Ingreso al segundo bloque de la herramienta digital interactiva.....	179
Figura 68. Ingreso al segundo bloque de la herramienta digital interactiva.....	180
Figura 69. Introducción de las oraciones compuesta subordinadas.	180
Figura 70. Estructura de las oraciones compuesta subordinadas.	181
Figura 71. Evaluación de bloque dos de la herramienta digital interactiva.	181
Figura 72. Pregunta de la evaluación de verdadero y falso de las actividades.....	182
Figura 73. Pregunta de la evaluación de una lista desordenada.	182
Figura 74. Menú principal del Bloque tres de la actividad.	183
Figura 75. Introducción sobre la temática del bloque tres.	183
Figura 76. Actividad sobre los tipos de estrofas.	184
Figura 77. Bloque de evaluación de la temática tratada.....	185
Figura 78. Evaluación sobre completar sobre el tema de la rima.....	185
Figura 79. Evaluación sobre verdadero o falso sobre la temática realizada.....	186
Figura 80. Menú del bloque cuatro de la herramienta digital interactiva.....	187
Figura 81. Introducción del tema de la actividad interactiva.	187
Figura 82. La estructura de los textos Argumentativos.....	188
Figura 83. Menú de párrafo argumentativo.....	189
Figura 84. Actividad interactiva de seleccionar el concepto correcto.....	189
Figura 85. Actividad del párrafo deductivo e inductivo.....	190
Figura 86. Contenido de la actividad del párrafo deductivo e inductivo.	190
Figura 87. Evaluación de actividades del bloque cuatro.	191
Figura 88. Evaluación de actividades que consiste en llenar los espacios en blanco.....	191
Figura 89. Evaluación de actividades que consiste en identificar los significados.	192
Figura 90. Video de retroalimentación.....	193
Figura 91. Finalización de la herramienta digital interactiva.....	193

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Datos estadísticos de herramientas interactivas	76
Gráfico 2. Datos estadísticos de las Tecnologías de Información y Comunicación.....	77
Gráfico 3. Datos estadísticos de la utilización de herramientas digitales.....	78
Gráfico 4. Datos estadísticos sobre herramientas digitales implementada por el Docente.	79
Gráfico 5. Datos estadísticos de herramientas digitales.	80
Gráfico 6. Datos estadísticos de implementación de herramientas interactivas.....	81
Gráfico 7. Datos estadísticos sobre las herramientas educativas.....	82
Gráfico 8. Datos estadísticos que permite interactuar en la asignatura de Lengua y Literatura.....	83

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

La presente investigación consistió en herramientas digitales interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura con los estudiantes de noveno año de Educación General Básica, que conlleva a grandes desafíos con respecto al uso de las tics en la educación.

El objetivo consistió en Aplicar la herramienta digital interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura con los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Pedro”, cantón Guaranda, provincia Bolívar, durante el año 2022.

El presente proyecto de investigación tuvo como enfoque investigativo el método inductivo y deductivo que fue de gran importancia para poder culminar la presente propuesta tecnológica, también se implementó las técnicas y los instrumentos para la recolección de datos que consistió en una encuesta aplicada a los estudiantes y una respectiva entrevista a la docente de la Unidad Educativa “San Pedro”, para poder realizar el respectivo análisis y medir los conocimientos de aprendizaje de los estudiantes en su proceso de enseñanza- aprendizaje.

Se puede concluir que con la implementación de la herramienta digital interactiva Exelearnig en la Institución Educativa se logró optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica, fortaleciendo sus conocimientos y despertando el interés para hacer uso de la herramienta digital interactiva y sean propios constructores de su aprendizaje.

Palabras clave: < HERRAMIENTA DIGITAL INTERACTIVA >, <ENSEÑANZA APRENDIZAJE>, < EXELEARNIG>, < PROPUESTA TECNOLOGICA>

VII. ABSTRACT

The present research consisted of interactive digital tools in the teaching-learning process in the subject of Language and Literature with students in the ninth year of General Basic Education, which leads to great challenges regarding the use of TICs in education.

The objective was to apply the interactive digital tool in the teaching-learning process in the subject of Language and Literature with students in the ninth year of General Basic Education of the "San Pedro" Educational Unit, Guaranda canton, Bolivar province, during the year 2022.

The present research project has as its investigative approach the inductive and deductive method that was of great importance to be able to complete the present technological proposal, also the techniques and instruments for data collection were implemented, which consisted of a survey applied to the students and a respective interview to the teacher of the educational unit "San Pedro", in order to perform the respective analysis and measure the learning knowledge of the students in their teaching-learning process.

It can be concluded that with the implementation of the interactive digital tool Exelearnig in the Educational Institution it was possible to optimize the teaching-learning process in the subject of Language and Literature of the students of the ninth year of General Basic Education, strengthening their knowledge and awakening their interest to make use of the interactive digital tool and to be builders of their own learning.

Keywords: < INTERACTIVE DIGITAL TOOL >, <LEARNING AND LEARNING TEACHING>, < EXELEARNIG>, < TECHNOLOGICAL PROPOSAL>.

VIII. INTRODUCCIÓN

En la actualidad la tecnología ha ido evolucionando de manera acelerada dentro de la educación, se han venido dando varios métodos, técnicas y herramientas interactivas que ha permitido mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el docente es encargado de implementar estas herramientas para cumplir con el objetivo principal, que los estudiantes puedan ir mejorando su aprendizaje mediante la utilización de las nuevas estrategias de enseñanza.

El uso de las herramientas digitales interactivas en la educación es de gran importancia porque nos permite desarrollar de mejor manera los métodos de aprendizaje mediante la creación de diferentes actividades, esto permite que los estudiantes muestren un alto interés por aprender.

En la Unidad Educativa “San Pedro” se evidencio que no existe la implementación de las herramientas digitales interactivas al momento de enseñar la asignatura de Lengua y Literatura, dado que las clases se dan de manera tradicional, en donde los estudiantes son memoristas y no son constructores de su propio conocimiento. Por tal motivo se llegó a diseñar una solución que permitió fortalecer el proceso de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, mediante la herramienta digital interactiva Exelearning, que tiene como prioridad el mejorar las habilidades y destrezas de los educandos dentro de su formación académica.

El trabajo de investigación hace mención a las Herramientas digitales interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura con los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Pedro”, cantón Guaranda, provincia Bolívar, durante el año 2022.

1. TEMA

“HERRAMIENTAS DIGITALES INTERACTIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA CON LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN PEDRO”, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO 2022”.

2. ANTECEDENTES

Según el autor, (Molinero,M, 2019). La integración de las herramientas digitales interactivas en la actualidad durante los procesos educativos se convierte en formas que proporcionan un aprendizaje dinámico e interactivo que es de gran ayuda para fortalecer los conocimientos de las distintas asignaturas con en el caso de Lengua y Literatura, mejorando el proceso cognitivo de los estudiantes.

Para elaborar un adecuado trabajo de investigación es pertinente saber las diversas indagaciones suscitadas, con anterioridad, iniciando de variables identificadas dentro del tema de investigación, de herramientas digitales interactivas para el proceso de enseñanza-aprendizaje para la asignatura de Lengua y Literatura en el campo de estudio de manera global, nacional, local y las problemáticas de investigación que se identificara (Molinero,M, 2019).

(Picardo, O, 2020). En su investigación sobre el covid-19 surgió de una manera inesperada provocando graves problemas en el ámbito educativo, dando lugar al cierre de las actividades presenciales, de tal manera que se realizaron de forma virtual, donde, las herramientas digitales interactivas en los estudiantes debían ser acogidas en diferentes aplicaciones y presentaron problemas hacia los estudiantes por no tener conocimiento para la manipulación de la misma.

La investigación realizada por (CARCAÑO, 2021), menciona que las herramientas digitales didácticas son aquellos programas de software que proporciona el aprendizaje activo y facilitan la enseñanza de los estudiantes y logren desarrollar capacidades del lenguaje. Mediante el estudio realizado en la institución los niveles de lengua y literatura tiene algunas falencias por esa razón se establece el uso de recursos tecnológicos para potenciar el aprendizaje a través de la aplicación de una herramienta didáctica en la

Unidad Educativa “San Pedro” en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica.

La metodología para el desarrollo de la presente investigación consiste en una investigación cualitativa (cuestionario) donde los resultados obtenidos se basarán en el bajo rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura por el uso de material didáctico basados en la educación tradicional, por ende, la implementación de herramientas digitales interactivas fomentará un aprendizaje significativo (Pérez, C, 2016).

La metodología que se utilizó es cuantitativa para determinar el uso de las herramientas digitales interactivas dentro del ámbito educacional, en el cual determinara que la web 2.0 permite mejorar la formación de los estudiantes a través de la creación de actividades didácticas sitios virtuales, puede integrarse en plataformas educativas (Antonio, G., 2017).

Las nuevas tecnologías aplicadas en la educación mejorara el proceso de enseñanza-aprendizaje y también la gestión de los centros educativos, deben ser utilizadas como un recurso de apoyo para las diferentes materias, las tic en la enseñanza ofrecen una base de contenidos y conocimientos que se ajustan a las necesidades e intereses del estudiante, el material que se proporciona debe ser apropiado para la manipulación, descubrimiento y la creatividad fomentando la cooperación en la clase (Cabero, J., 2018).

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

(Julio Muñoz, 2020). Menciona que el Ecuador ha tenido que afrontar de manera drástica la llegada del COVID-19 transformando el sector educativo de tal manera que los colegios, aplicaron las diferentes plataformas digitales, dentro del proceso pedagógico de los estudiantes.

El presente estudio tuvo como objetivo analizar la integración de las herramientas TICs como estrategia didáctica en el aprendizaje colaborativo en los espacios de formación académica por parte del docente quien es el encargado de impartir los conocimientos.

Según, (José, Gómez, 2016), menciona que el mal uso de las herramientas digitales interactivas en clases puede convertirse en distracciones por parte del alumnado y a su vez se dediquen a jugar en vez de trabajar, esto se debe a que la navegación en espacios de Internet se inclina en desviarse en los objetivos de búsqueda, perdiendo tiempo en la realización de las actividades académicas.

Esta problemática surge por la falta de implementación de herramientas digitales interactivas que tiene como resultado el desinterés por parte de los estudiantes en aprender los contenidos expuestos, ya que el docente sigue manipulando metodologías tradicionales siendo perjudicial dentro del proceso académico de los educandos, hoy en día, las herramientas tecnológicas juegan un rol importante dentro de la educación, siendo un instrumento de trasmisión de conocimiento, lo que facilita la adquisición, asimilación y construcción, convirtiéndose en un gran aporte para los docentes, estudiantes y de tal manera mejorar los niveles cognitivos para su aprendizaje.

(Ronquillo, D. & Delgado, Díaz, 2018). Menciona que en nuestro País el Ecuador las dificultades de lenguaje siempre serán un problema para que el niño pueda aprender en un 100%, la evolución del ser humano se realiza a través de desarrollo es lo que experimenta el individuo se realiza obedeciendo a leyes naturales y su influencia es decisiva. El aprendizaje es una variación de la capacidad de rendimiento que se construye a partir de operaciones específicas, la acción del medio es el principal influyente sobre el aprendizaje.

(Elena Stapich, 2015). Menciona generalmente que en las Instituciones Educativas podemos encontrar varias dificultades en las áreas básicas, que requieren la orientación pedagógica sobre todo en el área de Lengua y Literatura para favorecer el desarrollo de habilidades y destrezas para la comunicación de los estudiantes, ya que la deficiencia oral expresada en la lectura carecen de un adecuado ritmo de pronunciación y acentuación correcta de cada palabra letra y frase, al titubear no respetar signos de puntuación, hace que tenga dificultad en comprender y analizar lo que leen, en la expresión escrita falencias ortográficas muy notorias, acompañadas de mezclas de letras mayúsculas y minúsculas.

Es por ello que la presente investigación se centra en buscar respuesta a un sin número de dificultades que atraviesan los estudiantes de noveno año de educación general básica, por considerar la Lengua y Literatura como una área básica y fundamental en la interacción de la vida cotidiana debe ser tratada con delicada atención por los docentes y llevando a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje de calidad como se plantea en la nueva reforma curricular.

En la provincia Bolívar varios establecimientos educativos en sectores rurales y urbanos se encuentran afectados por la falta de utilización de recursos tecnológicos a pesar de no contar con equipos especializados, no poseen lineamientos adecuados que permitan el uso de material didáctico, del mismo modo, existe falencia en la asignatura Lengua y Literatura de mayor importancia por el cual se pretende solventar esta necesidad con el uso de una herramienta digital interactiva.

Según la investigación realizada la principal problemática que tiene la Unidad Educativa “San Pedro” consiste en que no implementan herramientas digitales interactivas de tal manera que los estudiantes no adquieren los conocimientos necesarios para la utilización de herramientas interactivas por ende es necesario realizar la implementación de herramientas didácticas como métodos y recursos educativos que logren mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en su educación.

Se considera que los estudiantes tienen dificultades para la manipulación de los materiales digitales por este motivo se pretende aplicar estrategias que fomente el aprendizaje de los estudiantes, donde el Docente sería el responsable de implementar material interactivo, juegos recreativos, videos educativos entre otros, lo que permitirá despertar el interés de aprender a utilizar estas herramientas interactivas favoreciendo un mejor proceso educativo.

3.2 Formulación del problema

¿Cómo influye la aplicación de las herramientas digitales interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura con los estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa “San Pedro”, cantón Guaranda, provincia Bolívar, durante el año 2022?

4. JUSTIFICACIÓN

El uso de las tecnologías en el ámbito educativo impacto de manera positiva en el aprendizaje académico. Por un lado, aumento la motivación e interactividad de los estudiantes. Por otro, fomento la cooperación entre alumnos e impulsando la iniciativa y la creatividad. Las TIC dentro del ámbito académico conlleva a utilizar e implementar diversos recursos que hoy en la actualidad favorece la calidad educativa, propuestos como estrategias de uso de materiales didácticos, esto quiere decir, conjunto de procedimientos apoyados de recursos tecnológicos para cumplir las necesidades educativas que posee la institución educativa (Miriam, R, 2019).

La tecnología hoy en día ha transformado la educación dándole un cambio excesivo para la formación de los estudiantes y la enseñanza de los docentes ya que son herramientas tecnológicas que facilitaron crear, implementar, difundir información mediante la adquisición del conocimiento con la interacción entre docente, estudiante y sobre todo contribuyo al desarrollo de habilidades y destrezas de sí mismo.

Con la implementación de una herramienta digital interactiva contribuirá con el aprendizaje cambiando la manera tradicional de la enseñanza de los docentes proporcionando un ambiente orientador y motivador donde el estudiante demuestre su interés en lo que se le está impartiendo y por medio de esta herramienta interactúe y desarrolle sus habilidades cognitivas dentro del aula.

Seguidamente se estableció la implementación de herramientas digitales interactivas que tuvo como prioridad mejorar el aprendizaje tanto del docente y estudiantes en el ámbito

académico, convirtiéndose en algo primordial dentro del sistema educativo de una manera eficaz en zonas de instituciones educativas tanto rurales como urbanas dentro del sistema educativo ecuatoriano.

Con la investigación y el análisis realizado se pretenderá construir conocimientos y aprendizaje tanto científico como empírico que fortalecerá las competencias de los autores de la investigación. Además, esta investigación no tiene objetivo de afectar la investigación planteada, por el contrario, se pretende ayudar para un mejor desarrollo de los procesos educativos.

Este trabajo de investigación es de gran interés ya que permite relacionar la tecnología con la educación e incentivación al docente a utilizar nuevas metodologías incluyendo las herramientas tecnológicas dentro del ámbito donde se ejecutará la acción educadora promoviendo motivación al estudiante.

Mediante la implementación de una propuesta tecnológica dentro de la unidad educativa será muy relevante porque ayudará a los estudiantes a obtener un mejor aprendizaje y el docente fomento una buena enseñanza, este proyecto es muy interesante ya que posee contenidos de beneficio en bien común de la institución, de tal manera que al usar las herramientas digitales didácticas permitió tener una mayor seguridad de aprender de una manera dinámica, interactiva e inclusiva.

Se realizó un análisis de las herramientas digitales que serán necesarias para lograr solventar las diferentes necesidades que posee la institución en el área de Lengua y Literatura por el cual tendrá como objetivo el adquirir nuevas habilidades comunicativas, tanto a nivel escrito como oral, permitiendo que los estudiantes logren manipular las diferentes herramientas de lectura con distintos contenidos.

La problemática a nivel mundial surge porque los estudiantes no logran comprender lo que leen, se visualizaron fallas ortográficas y confusión de sonidos, esta deficiencia en las habilidades de dominar la lengua y literatura, se aprecia en los estudiantes al momento de escribir, no expresar ideas concretas, no copian correctamente los textos, leen varias veces un párrafo para entender su contenido.

A nivel provincial existen varios desfases educativos, de herramientas digitales interactivas para desarrollar un aprendizaje bidireccional tanto de docente a estudiante mencionando el uso de recursos tecnológicos dentro del proceso educativo, además se puede sintetizar en el área de mayor necesidad académica como en la asignatura de lengua y literatura.

Generalmente en las Instituciones Educativas se logran encontrar serias dificultades en las áreas básicas, que requieren la reorientación pedagógica sobre todo en el área de lengua y literatura para favorecer el desarrollo de habilidades y destrezas para la comunicación de los estudiantes, ya que en la lectura carecen de una adecuada pronunciación y acentuación correcta de cada letra, palabra, frase, no respetar signos de puntuación esto hace que tenga dificultad de comprender y analizar lo que leen, ante esta situación será necesario buscar alternativas que permitan brindar la oportunidad de aprendizaje para desarrollar destrezas que fundamentan la interacción en todo ser humano.

La herramienta digital interactiva es necesaria para la educación, ya que, a través de este instrumento tecnológico, se logró llamar la atención del estudiante y que el docente lo utilice como recurso didáctico en sus clases de lengua y literatura, dando como resultado la creatividad de los estudiantes y el desarrollo de sus capacidades. Es un instrumento

pedagógico que le ayudo al docente mejorar sus actividades frente a los estudiantes, el cual no es utilizado como entretenimiento sino como un verdadero material comprensible que permita incentivar, motivar e integrar los conocimientos previos con los nuevos, generándose así el aprendizaje significativo.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo General

Aplicar herramientas digitales interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura con los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad educativa “San Pedro”, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, durante el año 2022.

5.2 Objetivos Específicos

- Indagar sobre las herramientas digitales interactivas que pueden ser utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Establecer la herramienta digital interactiva que permita fomentar un aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza- aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Proponer la herramienta digital interactiva que permitan fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura con los estudiantes de noveno año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “San Pedro”, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, durante el año 2022.

6 MARCO TEÓRICO

6.1 Teoría Científica

6.1.1 La Tecnología de Información Comunicación en la Educación.

Las tics en educación nos ayudan a mejorar lo académico con el uso de un conjunto de herramientas, recursos y conocimientos que se utilizan actualmente, además, las tics permitieron comunicarnos con mayor facilidad al tener acceso a mucha información. Actualmente, las nuevas tecnologías aplicadas en la educación mejorarán el proceso de enseñanza, permitiendo que la gestión en los centros educativos, las tecnologías de la información y la comunicación se utilicen como recurso de apoyo en diferentes materias. (Hernandez, 2017).

Las Tics en la enseñanza de los estudiantes son favorables de múltiples maneras ya que ofrecen contenidos y conocimientos que se ajustan a las necesidades e intereses del alumnado, las tecnologías de información y comunicación se consideran como recursos digitales favorecedores para que exista un mejor trabajo colaborativo dentro y fuera de la aula de clase, las diferentes herramientas tecnológicas nos permiten desarrollar tareas en tiempo real, estableciendo la conexión entre docente y educando durante el proceso de enseñanza. (Vinueza, 2017).

6.1.2 Importancia de las tics en la educación

Las nuevas tecnologías son un aspecto importante ya que la sociedad actual se está viendo inmersa en una nueva era en la que las tecnologías de información y comunicación se deben usar tanto como recurso de apoyo para el aprendizaje de las distintas materias académicas, además nos ayuda en la búsqueda, consulta y elaboración de información ya que se debe utilizar tanto para el trabajo individual como para el

desarrollo de procesos de aprendizaje colaborativo entre grupos de estudiantes lo que les permite desarrollar un aprendizaje significativo.

6.1.3 Características de las tics en la educación

Según el autor (García, 2017) , menciona que con la implementación de las Tics en la educación podremos obtener las siguientes características fundamentales en el proceso educativo:

- Permite obtener información confiable.
- Existe colaboración a distancia, teniendo una comunicación fluida.
- Las Tics permite una enseñanza movilizadora y un aprendizaje didáctico.
- Se desarrolla de mejor manera las habilidades y competencias.
- Mejora la creatividad entre los distintos usuarios.

6.1.4 Ventajas y Desventajas de las tics en la educación

Ventajas

- Permite acceder a diversas fuentes de información
- Existe una comunicación en tiempo real.
- Permite una mayor interacción.
- Permite desarrollar nuevas habilidades y destrezas en el aprendizaje.
- Facilita la comprensión por parte del estudiante.
- Permite el trabajar y colaborar en equipo (L., Quiroga., 2019).

Desventajas

- Existe riesgo de desigualdad e inclusión.
- Es una fuente de distracción.
- Acceso a información de baja calidad.
- Disminuye las habilidades manuales.
- Existe problemas de libre acceso a la información.
- Existe vulnerabilidad en los sistemas información (Plaza de la Hoz, 2018).

6.1.5 La enseñanza en la educación

Según (Cousinet, R., 2015), menciona que la enseñanza es la acción de enseñar e instruir el conocimiento, además se trata del sistema y método que permite adquirir un mejor aprendizaje con principios e ideas. La enseñanza involucra la interacción de tres elementos esenciales: el docente, el estudiante y el objeto de conocimiento, en el proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos hacia el estudiante, mediante la utilización de medios y estrategias.

Durante el proceso de enseñanza la tarea más importante del docente es acompañar en el aprendizaje del estudiante, la enseñanza debe ser el resultado de la relación personal entre el docente y el educando, de tal manera que el docente debe tomar en cuenta los contenidos, las técnicas y estrategias didácticas para enseñar y la formación de los valores en el estudiante (P., 2017).

6.1.6 Importancia de la enseñanza en la educación

(Maggio, M. , 2018), afirma que la educación es uno de los elementos que influye en el avance y progreso de las personas y la sociedad, además permite proveer los conocimientos, la educación enriquece el espíritu, la cultura y los valores, siendo parte fundamental dentro del proceso educativo, la educación permite adquirir mejores niveles de bienestar social y de crecimiento económico; nivelando las desigualdades económicas y sociales; propiciando la movilidad social de las personas; permite elevar las condiciones culturales de la población; para fortalecer los valores cívicos y laicos que fortalecen las relaciones de las sociedades; para el avance democrático y el fortalecimiento del Estado de derecho; para el impulso de la ciencia, la tecnología y la innovación.

El proceso de enseñanza-aprendizaje consta de cuatro elementos: el docente el estudiante, el contenido y la escuela, cada uno depende de la relación del contexto, las Tics son un elemento necesario en el campo de la educación permitiendo el incremento de oportunidades de estudio en el proceso académico, algunos de ellos ayudan a construir entornos virtuales de formación y facilitan la comunicación educativa. Existe una relación entre las Tics y la educación ya que se caracterizan como nuevos escenarios formativos como E-learning que plantea nuevas modalidades en el proceso de enseñanza brindando espacios que facilitan la interacción entre docente y estudiante y viceversa (Costa, J., 2017).

6.1.7 Características de la enseñanza y el rol del docente

(Flores, A., 2018), así mismo, esté siendo un proceso de unidad dialéctica entre la instrucción y la educación igual característica existe entre el enseñar y el aprender, todo el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene una estructura y un funcionamiento, está conformado por elementos o componentes interrelacionados. De tal manera que el educador es pieza clave en el proceso, cumple con el rol de orientador, guía, facilitador,

mediador, transformador de conocimientos, potenciador de cambios, constructor de saberes.

De tal modo, el docente tiene la labor de humanizar y virtuoso para la construcción de una sociedad humanamente superior, (Flores, A., 2018), menciona que, “el educador debe tener conciencia social, por ello es llamado a comprender y trabajar en su área, con flexibilidad, honestidad y respeto a sus educandos”. Por lo tanto, esto conlleva a que el docente debe promover un ambiente colaborativo con el estudiante utilizando estrategias y técnicas que propicien el diálogo y reflexión entre los participantes, partiendo del conocimiento de las características personales de cada uno de los educandos.

6.1.8 Ventajas y Desventajas en la educación

Ventajas

- Incita al estudiante a aprender a aprender.
- Capacita a los estudiantes en mejorar el trabajo autónomo.
- Nos ayuda a promover la formación de intereses en el aprendizaje.
- Los estudiantes son más responsables.
- Existe incremento en la motivación y actitud personal.
- Mediante el trabajo grupal los estudiantes adquieren un aprendizaje cooperativo (Flores, A., 2018).

Desventajas

- Se requiere más tiempo por parte de los docentes y estudiantes para lograr adquirir mejores conocimientos.
- Exceso de información.
- Se debe realizar trabajos en equipo fuera del colegio.

- Se necesita un alto grado de compromiso y colaboración de los estudiantes.
- Inversión de mucho tiempo en el desarrollo de material de apoyo (Flores, A., 2018).

6.1.9 El aprendizaje en la educación

(Vargas, K, 2020), afirma que el aprendizaje es la adquisición de nuevas conductas de un ser vivo a partir de experiencias previas, con el fin de conseguir una mejor adaptación al medio físico y social en el que se desenvuelve, algunos lo conciben como un cambio relativamente permanente de la conducta, que tiene lugar como resultado de la práctica, la pedagogía establece diferentes tipos de aprendizaje, se puede mencionar el aprendizaje por descubrimiento, el aprendizaje receptivo, el aprendizaje significativo y el aprendizaje repetitivo.

6.1.10 La importancia del aprendizaje

(Abellán, C, 2018), menciona que uno de los aspectos importantes que deben tomar en cuenta los docentes es preparar actividades dinámicas que se centren en los contenidos que a los estudiantes se les haga fácil de recordar, para incorporar nueva información con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje, este tipo de aprendizaje busca despertar y mantener los intereses de los estudiantes por el saber e impulsar los procesos académicos, uno de los objetivos de los docentes es diseñar e implementar estrategias de enseñanza, para que los educandos logren un aprendizaje significativo, en la actualidad se busca cambiar el aprendizaje tradicional, donde el estudiante sea el que construye su propio conocimiento.

Según (Abellán, C, 2018), establece las siguientes características del aprendizaje que son fundamentales para la educación:

- El aprendizaje requiere de la presencia de un objeto de conocimiento y de un sujeto que esté dispuesto a conocerlo.
- Se necesita a alguien que contribuya el aprendizaje, guiando al estudiante en la utilización de herramientas necesarias para su educación.
- Permite que el estudiante desarrollo de mejor manera sus habilidades en la adquisición de conocimientos.

6.1.11 Las ventajas y Desventajas del aprendizaje en la educación

Ventajas

- Los estudiantes pueden aprender a su propio ritmo.
- La curiosidad del estudiante es la que le motiva a aprender.
- El método de enseñanza permite al estudiante ir descubriendo un nuevo conocimiento (Olivera, N., 2019).

Desventajas

- Es necesaria una aula bien equipada.
- Puede aparecer inconvenientes en la formación del estudiante. (Olivera, N., 2019).

6.1.12 Tipos de aprendizaje

Según el autor (Salazar Ascensio, J., 2019), la importancia de los tipos de aprendizaje supone una adaptación en el proceso de adquisición de conocimientos a las necesidades y preferencias de los alumnos. Se acabó eso de pensar que uno no sirve para los libros, si tienes muchas formas más de aprender el mismo contenido.

6.1.12.1 Aprendizaje asociativo

Se le conoce como una de las teorías que exponen el aprendizaje estudiantil, como las personas asocian una instigación o los distintos comportamientos del aprendizaje. Aunque esta forma de aprender requiere mucho trabajo es uno de los tipos de aprendizaje más expuestos, profundos y con mejores resultados para el aprendizaje suscitado por el educando.

6.1.12.2 Aprendizaje significativo

Es conocido como uno de los aprendizajes más positivos, y consiste en establecer relaciones entre los conocimientos establecidos y los que se implementan. En este artículo te dejamos algunas estrategias de gran utilidad para alcanzar el aprendizaje en el aula convirtiéndose en algo fundamental para el proceso de aprendizaje.

6.1.12.3 Aprendizaje cooperativo

Este aprendizaje es más utilizado en las aulas. En este caso se trata de aprender mediante la interacción con los demás, es decir, de forma cooperativa ya sea en equipos, o de manera grupal donde cada miembro tiene un rol y tareas concretas, sobre los éxitos compartidos que se dieron dentro de este aprendizaje.

6.1.12.4 Aprendizaje emocional

El aprendizaje emocional ha ido cobrando cada vez más importancia en la educación convirtiéndose como ayuda hacia los estudiantes que desean aprender, identificar y gestionar sus emociones, consiguiendo grandes beneficios a nivel físico y psicológico, como bienestar y mejorar las relaciones con los demás compañeros del aula.

6.1.13 Herramientas Digitales

Las herramientas digitales educativas son conocidas como plataformas educativas que ayuda con la elaboración de contenido pedagógico para los distintos dispositivos como: computadoras, celulares o tablets. Están diseñadas para generar y compartir de forma sencilla, los distintos contenidos interactivos y de interés para niños y adolescentes, permitiendo la creación de tareas y ejercicios didácticos entre otras aplicaciones, además de ser una herramienta de comunicación entre docentes y alumnos (Mero-Ponce, 2021).

Las herramientas digitales educativas en la actualidad se han convertido y transformado drásticamente en el paradigma educativo tradicional. Son varias las razones que justifican la realización de esta investigación, pues se ha vuelto importante para los estudiantes en plena mutación, al no tener contacto físico con el docente y una estabilidad en las tareas de aprendizaje. A través del uso de una herramienta educativa digital, se trata de mejorar y motivar el aspecto de desarrollo de habilidades al crear aprendizajes significativos en sus mentes, comienza a generar buenos hábitos de estudio, incluso el estudiante es autónomo en las actividades para comprobar el uso de los recursos entre los estudiantes (Mero-Ponce, 2021).

6.1.14 Importancia de las herramientas digitales

Según (Cornejo, 2019), mediante la implementación de herramientas digitales en la educación, en especial en las escuelas, se convierte en una estrategia innovadora para aquellas instituciones que requieren aumentar el desarrollo de habilidades comunicativas entre sus estudiantes para fortalecer educativamente y ser referente en el uso y apropiación de las Tics.

La tecnología está presente en todo lo que nos rodea, desde nuestro trabajo, nuestra comunidad, nuestra familia, hasta nuestro hogar, en fin, todo lo relacionado con la vida cotidiana. Muchas escuelas están comenzando a explorar el gran potencial de la tecnología para la educación y el aprendizaje, con el uso de la tecnología ayudando a los estudiantes a adquirir las habilidades para sobrevivir en una sociedad impulsada por el conocimiento (Cornejo, 2019).

6.1.15 Características de herramientas digitales

Las características de acuerdo a (Morales, 2018), permitirá mejorar el uso de las herramientas digitales dentro del proceso educativo que se menciona de la siguiente manera:

- Los sitios y herramientas digitales permitirán obtener un desarrollo del pensamiento crítico que favorece mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Desde una perspectiva los organizadores visuales, en las herramientas ayudan a reducir las ideas propias de desarrollo de capacidades intelectuales de orden superior y enlazadas con competencias en aprendizaje visual.
- Se puede encontrar herramientas para la creación de la información, a través de sistemas de aprendizaje colaborativo.
- Los procesos implementados para mejorar la enseñanza y el aprendizaje permiten orientar más el aprendizaje hacia la participación interactiva de los estudiantes.

6.1.16 Ventajas y desventajas de las herramientas digitales

Las ventajas y desventajas que menciona (Arias González, 2018), con respecto a las herramientas digitales en el proceso educativo que se logra identificar de la siguiente manera:

Ventajas

- El alumno se encontrará más motivado, si le permiten investigar.
- El alumno podrá interactuar, comunicar e intercambiar experiencias con otros compañeros del aula.
- Lograr que los estudiantes pierdan el miedo sobre el uso de algunas herramientas didácticas que no son de su agrado.
- Se logrará obtener mayor interés por parte de los estudiantes con los distintos materiales utilizados por los docentes.

Desventajas

- Se perderá el interés al estudio pueda que sea sustituido por la curiosidad y exploración en la web en actividades no académicas tales como diversión, música, videos, etc.
- Al no obtener información certera puede ocasionar cierta pérdida de tiempo ya que algunas páginas web no son confiables para una investigación.
- El manejo constante de las herramientas digitales contribuye a que los estudiantes se distancien de la forma de comunicación (Arias González, 2018).

6.1.17 Herramientas digitales interactivas

Las nuevas tecnologías respaldan un modelo de enseñanza más interactivo, gracias a estas herramientas innovadoras se pueden realizar actividades en las clases que favorezcan el aprendizaje de los estudiantes (Guzmán, 2017).

(Bolaño García, 2017), afirma que las herramientas interactivas contribuyen mucho a las clases, los estudiantes de hoy están familiarizados con el entorno digital, por el cual se mejorará la comunicación en el aula, las nuevas aplicaciones que ofrecen a los

estudiantes un entorno educativo para que logren aprender las materias de un modo sencillo y fácil.

Según (Amores, A., 2019), estas herramientas están orientadas hacia los estudiantes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje que el estudiante lo podrá realizar.

- El estudiante es responsable de su propio aprendizaje.
- Asumir un papel participativo y colaborativo en el proceso de realizar actividades.
- Se compromete en un proceso reflexivo con lo que realiza.
- Logra desarrollar su autonomía con el entorno social.
- Utilizar la tecnología como instrumento de aprendizaje para su educación.

6.1.18 Importancia de las herramientas interactivas

Según (Salinas, I, 2017), con el paso de los años la enseñanza dentro del aula ha tomado otro perfil, esto se ha logrado gracias a la evolución tecnológico que proporciona a los docentes buscar distintas alternativas para lograr la enseñanza y mejorar sus conocimientos.

Por otra parte, (Silva, 2020). menciona que al implementar herramientas digitales para interactuar dentro del aula esto ayuda a los estudiantes a desarrollar sus habilidades cognitivas y a la vez garantizar que cada uno de ellos sea participante en las clases, logrando así cultivar habilidades de comunicación. Estos recursos despiertan el interés de los estudiantes en cada lección con contenidos interesantes expuestos de manera multimedia, digitales, actividades prácticas y sobre todo forjar una participación activa de cada estudiante.

6.1.19 Características de las herramientas digitales interactivas.

Según (Ganchozo, J. , 2020), las características de las herramientas digitales permiten mejorar el proceso educativo en el cual se detalló de la siguiente manera:

- Consiste en una representación y organización de información, enfoques, ideas, etc.
- Ayuda a facilitar el aprendizaje mediante ejercicios de evaluación o distintos tipos de actividades en múltiples lenguajes.
- Organizar recursos, ideas y procedimientos de información.
- Tener ideas claras sobre el uso y sistematizar con una evaluación.
- Algunos son de software libre y otros son de registro.

6.1.20 Ventajas y desventajas de las herramientas digitales interactivas.

Para (Ronquillo, D. & Delgado, Díaz, 2018), la importancia que tiene las ventajas y desventajas de las herramientas digitales para el aprendizaje que se presenta a continuación.

Ventajas

- El alumno puede interactuar, comunicar e intercambiar experiencias con otros compañeros de la clase.
- Lograr que los estudiantes no tengan temor sobre el manejo de algunos materiales didácticos.
- Despertar entusiasmo e interés por parte de los estudiantes en las diferentes materias facilitando el aprendizaje significativo de los educandos.

Desventajas

- El no saber investigar la información que se necesita puede ocasionar cierta pérdida de tiempo y lograr obtener la información deseada.
- La información que se encuentra en la web no es fiable y no pueden ser utilizadas como sitios de consulta o de apoyo a una investigación.
- El uso constante de las herramientas digitales ayuda a que los estudiantes se aíslen de otras formas de comunicación (Ronquillo, D. & Delgado, Díaz, 2018).

6.1.21 Herramientas digitales en la asignatura de lengua y literatura

(García,S, 2021). Menciona que la materia de lengua y literatura, didáctica, ha tenido un gran giro de los docentes a través de la pandemia, han comenzado a buscar herramientas digitales que les permitan mantener a los estudiantes motivados y garantizar un aprendizaje significativo. La creatividad puede marcar la diferencia en los procesos un recurso digital es accesible para todos, pero la forma en que se aplica es esa que realmente genera aprendizajes significativos, proyectos literarios digitales que invaden las clases y también las redes sociales de los establecimientos porque el encanto del tema nace del sentimiento, del sentimiento de ser escuchado tras el aislamiento forzado de la comunidad educativa.

(García,S, 2021), menciona que es importante utilizar estas herramientas digitales interactivas para desarrollar las diferentes destrezas de la asignatura de lengua y literatura con recurso que contribuyen un paquete dinámico de lenguaje con dimensiones de competencias básicas de docente frente a las diferentes necesidades educativas que poseen las instituciones.

6.1.22 Tipos de Herramientas Digitales Interactivas para crear actividades Educativas.

6.1.22.1 EDPuzzle

Para (García Martín, 2006), la herramienta Edpuzzle permite crear contenido educativo a partir de videos, ya sean grabados o elegidos siendo el más utilizado en el sector educativo, es una herramienta para los estudiantes puedan crear actividades de multimedia y contenidos dinámicos que llamen la atención sobre su aprendizaje. Incluye la capacidad de crear comentarios sobre a quién se explica en el video y hacer preguntas para que los estudiantes puedan calificar.

6.1.22.2 Prezi

Según (Pérez, 2017), las presentaciones tradicionales no logran captar la atención de las personas al permanecer en segundo plano, una herramienta como Prezi, una plataforma totalmente en línea que permite reproducir contenido dinámico, con muchas transiciones que generan interacciones y presentaciones agradables. Solo implica registrarse para usar esta plataforma para crear contenido interactivo con éxito.

6.1.22.3 Google Meet

Menciona (Pérez, 2017), que la herramienta Google Meet es un software para reuniones incluido en Google Workplace. Se puede realizar videoconferencias, los usuarios pueden unirse a las reuniones desde un evento de calendario, una invitación por correo electrónico o directamente desde Gmail, las reuniones organizadas por los usuarios de Google workplace también incluyen un número de teléfono, por lo que cada invitado también puede unirse de forma rápida marcando con un toque desde su teléfono inteligente.

6.1.22.4 Quizizz

(Bartolomé, Antonio R., 2016), alude que la herramienta Quizizz ofrece diferentes tipos de cuestionarios entre ellos, el Quiz (tipo examen) el cual consiente en crear respuestas de selección múltiple, con un tiempo limitado y con más de una opción correcta. También existe la opción de tarea el cuestionario se puede dejar en línea por el tiempo que requiera el profesor y de esta manera los estudiantes pueden realizar el examen, aunque el pedagogo no esté presente, este tipo de cuestionario funciona perfectamente para asignaciones fuera de las horas de clase.

A sí mismo, esta herramienta permite llevar un control de las calificaciones de los estudiantes y tiene la opción de exportarlas en un archivo de Excel. También esta plataforma permite que los estudiantes aprendan mediante cuestionarios aleatorios, es decir, que el maestro ingresa todas las preguntas que desee con sus respuestas de opción múltiple y, por otra parte, los estudiantes reciben las preguntas en diferente orden (Salinas, I, 2017).

6.1.22.5 Popplet

Es una herramienta que ayuda a organizar ideas, recursos, imágenes de forma gráfica. Tiene múltiples funciones ya que podemos crear muros virtuales, mapas conceptuales, recopilación de recursos, líneas de tiempo etc. con un resultado visualmente claro y atractivo. Su uso es bastante intuitivo. Además de presentar información, tiene la ventaja de ser una herramienta colaborativa muy adecuada para el trabajo con los alumnos ya que ofrece la posibilidad de incluir diferentes usuarios (Cardiño, J., 2017).

6.1.22.6 Padlet

(Viñas, R & Secul, Giusti & M, López, 2017), es una herramienta para almacenar y compartir diferentes contenidos multimedia en forma personal, o como una pizarra colaborativa. Es muy simple, se presenta como un tablero en blanco en el cual se puede arrastrar y soltar los elementos que queremos guarda como: imágenes, videos, audio, presentaciones entre otros. Podemos integrar contenido desde nuestro equipo, webcam o insertando una URL. Permite opciones de personalización, además de poder agregar títulos y descripciones a cada uno de los elementos que subimos a Padlet, podemos elegir por agregar una imagen de fondo, escoger el formato de presentación, configurar las notificaciones, etc. La manera en que podemos utilizar Padlet son muchas, por ejemplo, como recurso educativo al implementar una forma fácil de crear proyectos colaborativos, como un collage, para crear listas de tareas, compartir información, etc.

6.1.22.7 Powtoon

(Cardiño, J., 2017), menciona que Powtoon es una herramienta online gratis en inglés. Tiene otras opciones de pago con más características, pero la cuenta gratuita se compone de los justo y necesario para realizar una buena presentación. Este programa en línea se puede crear videos animados e integra elementos emergentes en la presentación, también elegir entre una gran variedad de personajes, tipografías, fondos y demás plantillas.

6.1.22.8 Web 2.0

Según (Gabriel. P, 2018), que las herramientas y recursos educativos son de gran beneficio para el docente que ayuda a entender el uso y manejo de estas aplicaciones, este es un fenómeno impulsado por el paradigma de la sociedad de la información, visibilizando el conjunto de servicios y aplicaciones de la web 2.0 como un grupo de enfoque que tiene como importancia de tener aspectos sociales y de fortalecimiento del

conocimiento. Es decir, este término abarca todo tipo de recurso online y herramienta digital de última generación en el cual se enfatiza la intervención de estos recursos. Las herramientas digitales que son parte de la Web 2.0, las mismas que buscan la potenciación de destrezas de la asignatura de Lengua y Literatura.

Tabla 1. Herramientas para enseñar destrezas de la asignatura de Lengua y Literatura con las Tecnologías de Información y Comunicación.

Herramientas Digitales	Definición
Nearpod	Plataforma educativa que permite obtener información en tiempo real a través de lecciones, videos interactivos, y actividades lúdicas.
Book Creator	Esta plataforma permite al usuario crear, diseñar y publicar libros en línea, los mismos que pueden estar acompañados de audio, video.
Aulas de Letras	Ofrece recursos didácticos y materiales didácticos para la asignatura de Lenguaje y Literatura.
Story Jumper	Este sitio web que ayuda a la creación de libros digitales que puede ser compartidos con enlace para que otros pueden leerlos.
Canva	Es una herramienta de diseño gráfico se puede realizar plantillas, presentaciones interactivas, edición de videos, infografías entre otras cosas.
Genially	Es una herramienta en línea para crear

Inkarnate

todo tipo de contenido visual e interactivos, posee plantillas de gamificación de uso individual.

Plataforma de creación de mapas que permite crear y administrar mapas de fantasía, por ejemplo: mapas de mundo, región, ciudades y pueblos.

Wix

Plataformas de sitios web, que se puede encontrar plantillas muy interesantes de interés literario.

Nota. Realizado del apartado de 30 herramientas TIC para tu clase de Lengua y literatura, (Ballester, M, 2016)

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2. Cuadro comparativo para crear actividades interactivas con herramientas digitales que fomente el aprendizaje de Lengua y Literatura.

HERRAMIENTA	VENTAJA	DESVENTAJA	FUNCIÓN	ASPECTOS TECNICOS
<p>Exelearning</p> <p>Es una herramienta de código abierto que nos facilita la creación de contenidos educativos sin ser expertos en el manejo de HTML o XML.</p>	<p>Es un material auto formativo que ayuda crear Webs o paquetes de contenidos multimedia, que favorecerá el aprendizaje.</p>	<p>Tiene carencias en el diseño y pequeños problemas de funcionamiento que se van solucionando.</p>	<p>Nos permite la utilización de árboles de contenidos, elementos multimedia, actividades interactivas de autoevaluación.</p>	<p>Es un software gratuito y abierto.</p> <p>Es multiplataforma: Dispone de varias versiones para distintos sistemas operativos (Windows, Mac y Linux).</p> <p>La instalación es sencilla y depende del sistema operativo.</p>
<p>Hot Potatoes</p> <p>Es una aplicación para crear autoevaluaciones y ejercicios interactivos que pueden publicarse como páginas web.</p>	<p>El programa se puede revisar de manera fácil, ya que no necesitas tener acceso a internet para ingresar a su contenido.</p>	<p>Se necesita tener acceso a internet para evaluar a los estudiantes.</p>	<p>Nos permite crear ejercicios de distintos tipos: respuesta corta, selección múltiple, crucigrama, entre otros.</p>	<p>Es un programa de código abierto.</p> <p>Para la función de este programa se necesita de internet.</p> <p>Es fácil de instalar.</p>

<p>JClie</p> <p>Es un entorno para la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia, desarrollado en el lenguaje de programación Java.</p>	<p>Se puede guardar las actividades creadas, de manera que las puedas ir adecuando a los contenidos y a la dificultad deseada en cada momento.</p>	<p>Tiene actividades muy cerradas, solo son siete tipos y además no podemos hacer más de lo que en ellas te indican.</p>	<p>Permite utilizar actividades en cualquier navegador web y en cualquier dispositivo incluyendo móviles, tablets sin que sea necesario instalar Java.</p>	<p>Es una aplicación de software libre.</p> <p>Es una aplicación de estándares abiertos que funciona en diversos entornos operativos: Linux, Mac OSX, Windowsn y Solaris.</p> <p>Utiliza un formato estándar y abierto para el almacenamiento de los datos.</p>
<p>Edpuzzle</p> <p>Es una herramienta en línea que permite editar cualquier video para introducir preguntas, creas cuestionario o añadir notas de voz.</p>	<p>Es gratuito al que se le puede ingresar desde Google o Edmodo. Es de gran utilidad para diferentes niveles escolares y asignaturas.</p>	<p>Las clases deben borrarse de un año a otro para continuar utilizando la plataforma.</p>	<p>Es una herramienta utilizada para convertir cualquier video en una clase interactiva que logre llamar la atención de los estudiantes para un mejor aprendizaje.</p>	<p>Es una aplicación gratuita. Permite modificar contenidos de multimedia al gusto del docente. Puede ser utilizada en plataformas como Academy, YouTube, Charlas TED o Khan.</p>

<p>Cuadernia online</p> <p>Herramienta fácil y funcional para la creación y difusión de materiales educativos digitales, permite crear de forma dinámica y visual cuadernos digitales.</p>	<p>Permite hacer creaciones multimedia personalizadas de material educativo para apoyar el trabajo docente, dinamizando los procesos de enseñanza en las aulas de clases.</p>	<p>Es posible que algunos estudiantes consideren este recurso como entretenimiento en lugar de considerarlo como algo educativo.</p>	<p>Su principal función es la de crear paginas interactivas de varios tipos de objeto multimedia como imágenes, sonidos, actividades de aprendizaje, objetos tridimensionales que llame la atención de los estudiantes.</p>	<p>Es una herramienta con licencia creativa. Es gratuito. Es sencillo de manejar. Es un sitio web en internet. No es necesario de instalar en una computadora. Se requiere de una buena conexión a internet para su uso.</p>
<p>Quizizz</p> <p>Es una herramienta de gamificación que permite evaluar a los estudiantes mientras se divierten, esta herramienta es usada en todos los niveles educativos.</p>	<p>Permite a los docentes promover espacios para evaluar el aprendizaje de los estudiantes, proporcionar una retroalimentación.</p>	<p>Su desventaja es tanto para docente y estudiante consiste en que cualquier persona puede ingresar información incorrecta o tenga errores en la escritura.</p>	<p>Sirve para evaluar y medir el conocimiento que tiene una persona sobre un tema en concreto.</p>	<p>Es una herramienta de uso libre. Su función es mediante un sitio web con conectividad a internet. Es una herramienta muy sencilla de utilizar. No es necesario descargar.</p>

<p>Educaplay</p> <p>Es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas.</p>	<p>Con la ayuda de la plataforma los estudiantes logran adquirir un mejor aprendizaje.</p>	<p>Una de sus desventajas es que una vez descargado no se puede modificar.</p>	<p>Permite crear actividades como, adivinanzas, completar y crucigramas etc.</p>	<p>Es una plataforma muy fácil de utilizarla. También se puede trabajar en un sitio web sin la necesidad de instalar en una computadora.</p>
<p>Canva</p> <p>Es una aplicación de edición gratuita que se puede usar en una computadora o directamente desde el celular.</p>	<p>Sus plantillas cuentan con herramientas intuitivas que permiten diseñar su propio contenido.</p>	<p>No existen reglas que te permitan centrar y ajustar correctamente tu diseño.</p>	<p>Permite crear diferentes tipos de arte como: Crear invitaciones, tarjetas, presentaciones, carteles, gráficos.</p>	<p>Esta construido usando estándares de la web. Funciona en Windows, Mac, Linux, iOS, Android o cualquier otro dispositivo con un navegador web moderno.</p>
<p>WordPress</p> <p>Es una de las herramientas más usadas para la creación de páginas web.</p>	<p>Es un sistema de gestión de contenidos web que permite publicar contenido web de forma sencilla.</p>	<p>Si las actualizaciones no se realizan de manera correcta, se pueden generar incompatibilidades.</p>	<p>Es un sistema de contenidos que permite crear y mantener una web o un blog.</p>	<p>Se puede utilizar y modificar de forma gratuita. Gestión de usuarios. Permite crear usuarios y asignarles diferentes niveles de permisos.</p>

<p>Moodle</p> <p>Es una de las plataformas de herramientas educativas virtuales más conocida que sirve para la gestión de escuelas o universidades.</p>	<p>Permite colocar recursos variados para formar una unidad de contenidos.</p>	<p>Entre las desventajas de esta plataforma tenemos que su interfaz gráfica no es muy avanzada ni amigable con el usuario.</p>	<p>Sus funciones hacen que la educación a distancia sea más fácil y se mantenga el control sobre el curso.</p>	<p>Sistema de manejo de aprendizaje en línea gratuito. Creación de sus propios sitios web privados.</p>
<p>Ardora</p> <p>Es una aplicación informática para docentes, que permite crear sus propios contenidos web, de un modo muy sencillo, sin tener conocimientos técnicos de diseño o programación web.</p>	<p>Permite a los docentes la creación de actividades escolares para que los estudiantes aprendan de mejor manera.</p>	<p>Al momento de su descarga puede afectar al ordenador con virus.</p>	<p>Se puede crear distintas actividades como: crucigramas, sopas de letra, completar, paneles gráficos, relojes entre otros.</p>	<p>Funciona en los sistemas operativos, Windows y Linux. Su arquitectura es de 32 a 64 bits.</p>

Edmodo	Una de sus ventajas es	Una de las	Tiene como objetivo	Edmodo es muy fácil de usar
Es una plataforma	que no es abierta al	desventajas es que	proporcionar a los	No es necesario instalarlo en la
educativa digital que	público ya que no	los estudiantes no se	docentes herramientas	computadora.
permite involucrar a los	permite el ingreso de	pueden comunicar	que les ayuden a	
estudiantes, administrar el	invitados sin registro.	de mejor manera	conectarse y	
aula y compartir material		entre ellos durante la	comunicarse con los	
para sus clases.		clase.	estudiantes de tal	
			manera que adquieran	
			un aprendizaje	
			significativo.	

Fuente: Obtenido del apartado de Herramientas para crear juegos y actividades educativas (Salinas, I, 2017).

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto 2022.

Tabla 3. Cuadro comparativo para crear actividades interactivas con herramientas digitales.

HERRAMIENTA	VENTAJA	DESVENTAJA	FUNCIÓN	ASPECTOS TECNICOS
<p>Prezi</p> <p>Es un programa de presentación para exponer y compartir ideas sobre un documento virtual basado en la informática en la nube.</p>	<p>Cuenta con una interfaz innovadora y que permite gran libertad creativa.</p> <p>Es posible trabajar con una aplicación instalada o de manera online.</p>	<p>Las presentaciones no se pueden imprimir ni descargar.</p> <p>Si se trabaja online siempre es necesario el uso del internet.</p>	<p>Es una aplicación multimedia para la creación de presentaciones similares a Microsoft office, Power Point de manera dinámica y original.</p>	<p>Se puede navegar de forma gratuita.</p> <p>Se requiere de internet para el uso de esta plataforma.</p> <p>No es necesario de instalar en una PC se puede trabajar en un sitio web.</p>
<p>Padlet</p> <p>Es una herramienta online que permite crear murales.</p>	<p>Puede invitar a otras personas para que realicen la participación o añadirlos.</p> <p>Se puede grabar videos y notas de voz.</p>	<p>Al postear todo junto al mismo tiempo no podemos leer el contenido a la perfección, por eso debemos establecer normas antes de publicar</p>	<p>Permite crear murales colaborativos, ofreciendo espacios para construir recursos de multimedia, ya sea videos, audios, fotos</p>	<p>Es gratuito y de manera sencilla para utilizar.</p> <p>Se puede utilizar en cualquier navegador y también se puede descargar en el teléfono.</p>

<p>Powtoon</p> <p>Es una plataforma en línea que ayuda a la creación de enfoque de animación de manera divertida y intuitiva, en el cual se puede crear presentación y videos animados para optimizara el aprendizaje.</p>	<p>Se realiza trabajos de forma dinámica.</p> <p>Se puede realizar la presentación de una manera atractiva.</p> <p>Se puede agregar en una presentación nuestra propia voz o una música.</p>	<p>No se trata de una herramienta colaborativa para realizar el trabajo.</p> <p>No dispone de versiones para poder instalar en la PC.</p> <p>Se requiere más utilización para la realización de la presentación.</p>	<p>Su función de esta plataforma consiste en crear videos o presentación de manera dinámica e interactiva que despierte el interés por aprendes por parte de las personas que deseen utilizarlo.</p>	<p>Es una plataforma online.</p> <p>No permite descargar el programa.</p> <p>Se puede utilizar mediante la conexión a internet.</p>
<p>Popplet</p> <p>Es una aplicación donde se puede trabajar la creación y elaboración de mapas conceptuales en la nube.</p>	<p>Ayuda a crear mapas mentales de multimedia.</p> <p>Permite realizara la exportación de archivos en imagen.</p>	<p>No dispone con la opción de compartir la actividad realizada, ya que son muy escasas.</p> <p>Para realizara las actividades de popplet.</p>	<p>Su función principal es la de realizar actividades de multimedia para logra de esta forma incentivar a los estudiantes el manejo y uso de esta aplicación.</p>	<p>Se puede utilizar de manera sencilla.</p> <p>Se puede realizar la instalación en un teléfono móvil.</p>

<p>Google Meet</p> <p>Se le conoce como una aplicación de videoconferencia del navegador de Google, que se puede utilizar en navegadores web y dispositivos móviles.</p>	<p>Permite tener capacidad de crear cesiones para que puedan unirse hasta 200 a la reunión.</p>	<p>Su desventaja es que se trata de una plataforma pagada. Disponer de un menor tiempo con respecto al tiempo de la reunión.</p>	<p>Su funcionamiento consiste en realizar reuniones o videoconferencias para que exista una comunicación entre varios usuarios de diferente ciudades o países, con fines comunicativos.</p>	<p>Para su uso consiste en Disponer con una cuenta el Google Suite. Son disponible para dispositivos que cuenten con el sistema operativo Android 5.0.</p>
---	---	--	---	--

Fuente: Obtenido de la revista de las diferentes herramientas digitales para el proceso de enseñanza-aprendizaje (Barriga, P. & Andrade, J., 2017)

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto 2022.

6.1.23 Tipos de herramientas digitales interactivas que se utilizara para el desarrollo de actividades educativas.

6.1.23.1 Exelearning

Es una herramienta cómoda y sencilla para crear un ambiente interactivo de trabajo que garantiza mejorar el proceso académico con el manejo de material pedagógico, el principal objetivo es ayudar al docente que mediante la creación de contenido didáctico los estudiantes logren desarrollar sus capacidades cognitivas en la adquisición de nuevos conocimientos. Es una habilidad didáctica que busca fortificar el aprendizaje tanto de alumnos como docentes que ayuda a vigorizar la comprensión lectora de los estudiantes de los distintos establecimientos educativos para mejorar el proceso de aprendizaje (Rocafull, M., 2021).

6.1.23.2 Ventajas y desventajas de Exelearning

Las ventajas y desventajas de acuerdo al autor (Bemposta, S., 2017), son de gran ayuda para la aplicación de recursos didácticos:

Ventajas

- Permite adquirir un mejor aprendizaje con la utilización de material educativo.
- Favorece al intercambio de recursos formativos.
- Nos permite crear plantillas personalizadas.

Desventajas

- Tiene falencias en su diseño y problemas en su funcionamiento.
- Dificultad de acceso a otras herramientas más completas.

6.1.23.3 Características de Exelearning

(Bemposta, S., 2017), menciona que las características de Exelearning son de gran importancia para mejorar el aprendizaje en los estudiantes:

- Es una herramienta intuitiva y fácil de usar que permitirá adquirir de mejor manera el conocimiento.
- Ofrece capacidades profesionales para la creación de contenidos educativos web, favorables para el proceso académico.
- Permite descargar de manera gratuita y fácil disponibles para todos los sistemas operativos.
- Permite crear contenido didáctico estandarizados y reutilizables.

6.2 Teoría legal

El Ministerio de Educación de nuestro país tiene como objetivo fundamental que los estudiantes mediante cada una de las actividades académicas realizadas les ayuden a adquirir un aprendizaje significativo favoreciendo de esa manera un mejor proceso de aprendizaje, el mismo de examinar las diferentes acciones didácticas en la que los docentes se empeñan a trabajar de una manera conjunta con los recursos académicos que se realiza como apoyo pedagógico (Topuzian, 2019).

El uso de las herramientas digitales son instrumentos que han dado paso a desenvolver el proceso de enseñanza-aprendizaje en la formación, facilitando tanto a docentes como a estudiantes en la ganancia de la comprensión de forma continua, extensa y sistemática; el gran impacto del desarrollo tecnológico que se genera en

la actualidad favorece lo que se nombra como la nueva revolución social; en consecuencia, las TIC forman grandiosos intercambios en las distribuciones culturales, sociales, económicas y educativas (Topuzian, 2019).

El enfoque comunicativo plantea que la enseñanza de la lengua y literatura debe centrarse en el desarrollo de las habilidades y conocimientos necesarios para conocer y producir mensajes lingüísticos en distintas situaciones de comunicación.

El problema surge porque los estudiantes no logran comprender lo que leen, se visualiza grandes faltas ortográficas y confusión de fonemas por sus sonidos, esta deficiencia en las habilidades de dominar la lengua y literatura, se las aprecia en los estudiantes puesto que no saben escribir, ni expresar ideas, no copian correctamente los textos, leen varias veces un párrafo para entender su contenido.

Hoy en día los aprendizajes son importantes para garantizar el éxito personal y social de los estudiantes sin embargo se genera dificultades en el aprendizaje por diversos motivos y se presentan en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Pedro” del cantón Guaranda.

Para el presente trabajo de investigación se consideró a la Unidad Educativa “San Pedro” que es una institución fiscal y se encuentra ubicado en la parroquia urbana de Guanujo, está ubicada a 5 Km de distancia de la ciudad de Guaranda, Provincia de Bolívar, este establecimiento educativo está situado en una zona urbana que posee algunas dificultades y carencias con su infraestructura, tecnología y recursos didácticos, las actividades académicas es de manera matutina con la modalidad de forma presencial.

Es una institución dedicada a formar bachilleres con criterio integral en valores enmarcados en una educación científica y tecnológica para su desempeño en estudios superiores o en el campo laboral. Su personal administrativo está conformado: como Rector Lic. Javier Guerra y 44 Docentes comprometidos a su labor educacional, junto con 513 estudiantes en formación entre Educación General, Básica Media, y Bachillerato.

Se cuenta con toda la disposición y colaboración por parte de la Unidad Educativa “San Pedro” para la respectiva realización del proyecto de investigación en la cual se desarrollará con los estudiantes de noveno año de educación general básica en la asignatura de Lengua y Literatura que consiste en la implementación de herramientas digitales interactivas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2021-00038-A

Artículo 26 de la Norma Suprema dispone que: La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado, constituyendo un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Artículo 27 de la Norma Constitucional prevé que: La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de

calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Artículo 28 de la Constitución de la República del Ecuador prescribe: La educación deberá responder al interés público y no estar al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Artículo 4 de la LOEI determina que: La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos. - Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y las habitantes del Ecuador. - El Sistema Nacional de Educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales (CREAMER, 2020).

El derecho a la educación es un derecho fundamental de todos los seres humanos que les permite adquirir conocimientos y alcanzar así una vida social plena, el derecho a la educación es vital para el desarrollo social, económico, político y cultural que permite superar la pobreza, disminuir las inequidades generando igualdad de oportunidades a través de la movilidad social, promoviendo una inserción laboral adecuada, toda vez que las oportunidades de desarrollo se basan

en el aprendizaje y habilidades que son adquiridas en gran parte dentro del sistema escolar (Tomasevski, K., 2019).

6.3 Teoría Referencial

Es indispensable hacer uso de diversas herramientas digitales interactivas que pueden ser usados dentro del proceso educativo que tiene a disposición para aplicar en el área de lengua y literatura de forma gratuita y de acuerdo a la necesidad del docente al momento de impartir las clases (Suárez, L., 2019).

Según (Santiago & Fernández, , 2017), realizo el proyecto de investigación sobre la implementación de la herramienta digital desarrollado en Padlet que tuvo como objetivo principal de esta propuesta didáctica consiste en proporcionar un espacio de aprendizaje más allá del aula presencial en el que los estudiantes pudiesen interactuar de manera real con otros hablantes y mejorar su aprendizaje.

Para (Borbor, Villacres Matias & Tomalá, 2019). Afirma que con la implementación de la herramienta digital LMS permite la facilidad de realizar actividades elementales como realizar gestiones de trabajos, evaluaciones, comunicación con distintos usuarios, estas herramientas posibilitan una interacción entre maestros y estudiantes y puede darse de dos formas: asincrónica, como foros, calendarios, avisos, correos electrónicos o sincrónica a través de pizarras electrónicas, chat entre otras. Además, hacen posible que exista una interacción docente alumno o viceversa.

Para que la lectura y escritura recupere su verdadero sentido y valor, es necesario que en la enseñanza se incorpore herramientas interactivas variadas y de contextos reales de comunicación, cabe mencionar los diferentes beneficios que aportarían el uso de estas herramientas tecnológicas para fomentar la lectura y escritura dentro

de la institución, mediante la aplicación de estas estrategias, métodos por parte de los docentes se lograra trabajar de mejor manera en la Unidad Educativa (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2020).

Por tal razón se aplicará la herramienta digital interactiva con el fin de fortalecer los conocimientos en los estudiantes dentro del proceso educativo en la asignatura de Lengua y Literatura, que tiene como finalidad mejorar el aprendizaje desarrollando sus capacidades cognitivas en la adquisición de nuevas habilidades mediante el uso adecuado de la herramienta interactiva.

Según (Berrocal Hernández, Álvaro A., & Aravena Domich, M. A, 2021) En el presente artículo pretende dar a conocer la importancia de herramientas digitales para la creación de un diario escolar, que permita fortalecer los procesos de lecto-escritura en los estudiantes de las escuelas colombianas sobre todo, mantenerse informadas a través de este recurso interactivo de comunicación, se convierte en una herramienta para el desarrollo y transmisión de procesos y eventos institucionales que permite potenciar la apropiación de las TIC por parte de los estudiantes y docentes permitiéndoles establecer el intercambio de opiniones a través de los comentarios en la plataforma elaborada, permitiendo mostrar algunos antecedentes escolares respecto a la temática mediante esto se realizará intercambio de experiencias entre docentes y estudiantes.

A través del proyecto investigativo con la temática Herramientas didácticas innovadoras y su incidencia en la enseñanza realizado por parte de la Lcda. Martina Gladys Castro Hidalgo, mediante este proyecto se impulsó la enseñanza a través de la implementación de herramientas digitales que favoreció el proceso de aprendizaje como la motivación que forma parte clave en el proceso educativo, participación activa, dinámica con la finalidad de que el estudiante sea adquisidor y constructor de conocimientos mediante la curiosidad (Castro Hidalgo, M. G, 2017).

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1 Enfoque de la investigación

El enfoque en que se orienta a la presente investigación es cualitativo, porque es de carácter social, ya que permite establecer la relación entre el entorno y el sujeto de estudio, sobre la temática de las herramientas digitales interactivas y cuantitativo porque se basa métodos para la recolección de datos estadísticos; mediante el análisis e interpretación de resultados que obtendremos mediante la aplicación de una encuesta a los estudiantes como una entrevista a la docente responsable de la materia.

7.2 Diseño o tipo de estudio

El tipo de investigación es en base a datos reflejados mediante la respectiva investigación bibliográfica, exploratoria, descriptiva y de campo que engloba la temática sobre las herramientas digitales interactivas.

Bibliográfico: El tipo de estudio fue bibliográfico porque se recopiló información de diferentes autores como artículos, sitios web, revistas científicas, tesis, libros digitales y PDF; consiste en analizar sobre las herramientas digitales interactivas, ya que permiten realizar la retroalimentación en los estudiantes.

Exploratorio: El modelo de investigación exploratorio permitió estudiar el problema, que se trata de un contenido desconocido, en lo cual tiene un proceso para comprender el tema, por lo que el resultado va hacer más relevante dentro de la exploración con la información sobre las herramientas digitales interactivas.

Descriptivo: En este tipo de investigación se buscó explicar los procedimientos que se realizó en la investigación de recolección de información, permito medir valorar en qué estado se encuentra la institución en el proceso de formación en la asignatura de Lengua y Literatura.

Campo: La investigación se realiza en el lugar donde se ocasionan los acontecimientos, se obtuvo información a través de técnicas de recolección de datos.

7.3 Métodos

7.3.1 Método Deductivo: Parte de lo macro a lo micro, es decir, parte de lo general que es el problema a estudiar, a lo particular que es proponer la propuesta tecnológica en la Unidad Educativa con fines académicos (Bernal, C., 2017).

7.3.2 Método Inductivo: Esto trata de lo particular a lo general, se analiza las dificultades del fenómenos, factores y necesidades en la cual mediante el razonamiento permite obtener conclusiones claras de nuestro trabajo investigativo. (Boida, G., 2017).

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas e instrumentos son estrategias, reglas y procedimientos que se consideró para esta investigación, además se utilizó los método cualitativo o cuantitativo que fue de gran importancia utilizarlos, también se procedió a utilizar indicadores apropiados para la recolección de los datos y de esa manera obtener los resultados de acuerdo a los análisis de interpretación de la investigación plateada. (Ana, Isabel , 2016), Menciona que estas técnicas conducen a la

verificación del problema planteado. Cada tipo de investigación determinará las técnicas a utilizar y cada técnica establece sus herramientas, instrumentos o medios que serán empleados.

7.4.1 Técnicas

Como técnica para la recolección de la información y datos en el proceso de la investigación permitió encontrar información necesaria para dar respuesta al problema planteado, como técnica para la presente investigación se enfocó en una encuesta para los estudiantes y una entrevista a la docente. La encuesta para los estudiantes se realizó de forma virtual en Google formulario y la entrevista a la docente se realizó de manera presencial en la Unidad Educativa “San Pedro”.

- **Entrevista:** La entrevista se realizó en este proceso de investigación con el fin de recolectar información de forma oral y personalizada sobre acontecimientos, experiencias u opiniones de la entrevistada (Hortega,J, 2017).
- **Encuesta:** Mediante este procesamiento de investigación descriptivo permitió la recolección de los datos numéricos, se utilizó un cuestionario previamente diseñado, está constituida por preguntas que se aplicó a los estudiantes para poder determinar el beneficio que tiene al implementar herramientas digitales interactivas en la Institución Educativa.

7.4.2 Instrumentos

Los instrumentos son recursos que se utilizó para extraer información adecuada que permitió la recolección de información de manera más eficiente ayudando en el proceso de investigación como son:

- **Cuestionario:** Consistió en una técnica de recolección de datos que está estructurada por preguntas, que tuvo como objetivo la recolección de información con la finalidad de tratar y mejorar el problema que posee la institución, en el cual se manejó dos tipos de cuestionarios.
- **Cuestionario Dicotómicas:** Mediante este cuestionario logramos realizar las preguntas de si y no para la elaboración de las encuestas aplicadas a los estudiantes.
- **Cuestionario Politómicas:** Con este tipo de cuestionario logramos realizar preguntas que constan con más de dos opciones para la respectiva encuesta.
- **Word:** Es un procesador de texto que nos sirvió de sustento para la construcción de las preguntas de diagnóstico inicial y final para los estudiantes y la elaboración de las preguntas para la entrevista de la docente de la institución educativa.
- **Microsoft Excel:** Nos permitió realizar cálculos aritméticos con datos numéricos para la elaboración de respectivo análisis y conclusiones de datos obtenidos en las encuestas realizadas.
- Se utilizo Libros digitales, artículos científicos, revistas al tema de investigación.
- Acceso a internet para la búsqueda de la respectiva información sobre la investigación planteada.
- **Google formulario:** Con este formulario logramos realizar las encuestas a los estudiantes y recopilar la información necesaria para la obtención de los datos

esto se realizó compartiendo un link de acceso en la cual nos permitió obtener resultados claros.

- **Los navegadores:** Google Chrome, Mozilla Firefox se utilizó como buscador para la recopilación de información.
- **El software SPSS:** Este programa nos permitió realizar capturas y análisis de datos de la investigación.

7.5 Población y muestra

Para poder realizar el análisis e interpretación de los resultados obtenidos es necesario conocer el universo del objeto de estudio.

7.5.1 Población

Para (Franco, Y, 2016), afirma que la población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación.

Para esta investigación se utilizó como población a los estudiantes de la Unidad Educativa “San Pedro” del cantón Guaranda, que consta de 40 Estudiantes y 1 Docente a cargo del noveno año de Educación General Básica de la asignatura de lengua y Literatura en el cual se detallara en la tabla 3.

Tabla 4. Número Docentes y estudiantes del noveno año de Educación General Básica.

Docente	1
Estudiantes	40
Total:	41

Fuente: Unidad Educativa “San Pedro”.

Elaborado por: Gabriela Benavides y Gladys Pasto, 2022.

7.5.2 Muestra

Según el Autor (Arias,K, 2018), define la muestra como un grupo de individuos seleccionados para representar a una población y lograr estudiar el fenómeno de estudio, El tamaño de la muestra es una parte significativa de la población que cumple con las características de la investigación.

Debido a que la población de estudio es reducida no se solicitó la obtención de la muestra, por lo tanto, en la presente investigación se aplicó a 40 estudiantes y 1 docente a cargo del noveno año de Educación General Básica, perteneciente a la Unidad Educativa “San Pedro”, cantón Guaranda, Provincia Bolívar.

7.6 Procesamiento de información

Se realizó la respectiva tabulación de los resultados que se obtendrán a través de una encuesta que se aplicó a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica y una entrevista a la docente de la asignatura de lengua y literatura de la Unidad Educativa “San Pedro”, para realizar la respectiva encuesta se usó la herramienta digital Google Formularios, y posterior a ello se utilizó el programa de Microsoft Excel para realizar la respectiva tabulación de datos.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Los datos que se obtuvieron de acuerdo a la encuesta realizada a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Pedro”, que se detallara mediante un análisis descriptivo de cada una de las preguntas utilizadas para la encuesta.

Pregunta 1. ¿Conoce acerca de las herramientas digitales interactivas?

Tabla 5. Tabulación de datos herramientas interactivas.

		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Válidos	SI	9	22,5%
	NO	31	77,5%
	TOTAL	40	100,0%

Fuente: Unidad Educativa “San Pedro”

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022

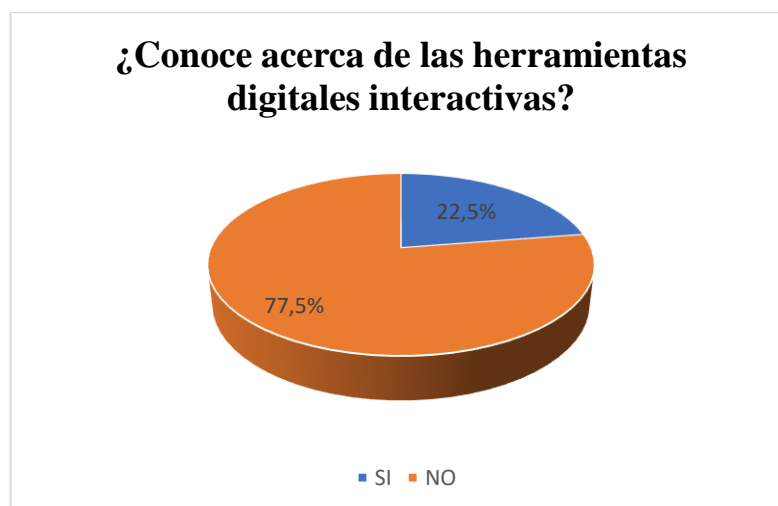


Gráfico 1. Datos estadísticos de herramientas interactivas

Fuente: Unidad Educativa “San Pedro”

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Análisis e interpretación

Con los resultados que se puede evidenciar la mayor parte de los estudiantes no poseen conocimiento acerca del uso y manejo de las herramientas digitales interactivas, esto se podría dar por que la institución no implementa nuevas estrategias para el ámbito educacional, mientras que un porcentaje menor de estudiantes menciona que si tienen conocimientos de estas herramientas.

Pregunta 2. ¿Conoce sobre la importancia de las tecnologías de información y comunicación (TIC) dentro del proceso académico?

Tabla 6. Tabulación de datos de las Tecnologías de Información y Comunicación.

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Válidos	SI	12 30,0 %
	NO	28 70,0 %
	TOTAL	40 100,0 %

Fuente: Unidad Educativa “San Pedro

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022

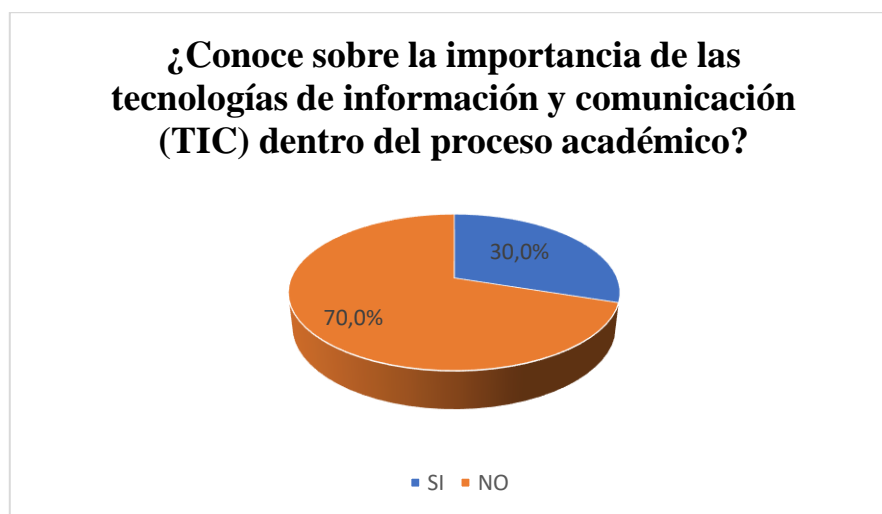


Gráfico 2. Datos estadísticos de las Tecnologías de Información y Comunicación

Fuente: Unidad Educativa “San Pedro”

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto

Análisis e interpretación

Un alto porcentaje de los estudiantes encuestados no conocen sobre la importancia que tiene las Tics en el proceso académico debido a que la mayor parte de estudiantes viven en zonas rurales, mientras que un número menor de estudiantes si conocen la importancia de las tics que tiene en la educación para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Pregunta 3. ¿Cree conveniente la utilización de las herramientas digitales interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Tabla 7. Tabulación de datos de la utilización de herramientas digitales.

		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Válidos	SI	33	82,5 %
	NO	7	17,5 %
	TOTAL	40	100,0 %

Fuente: Unidad Educativa “San Pedro”

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022

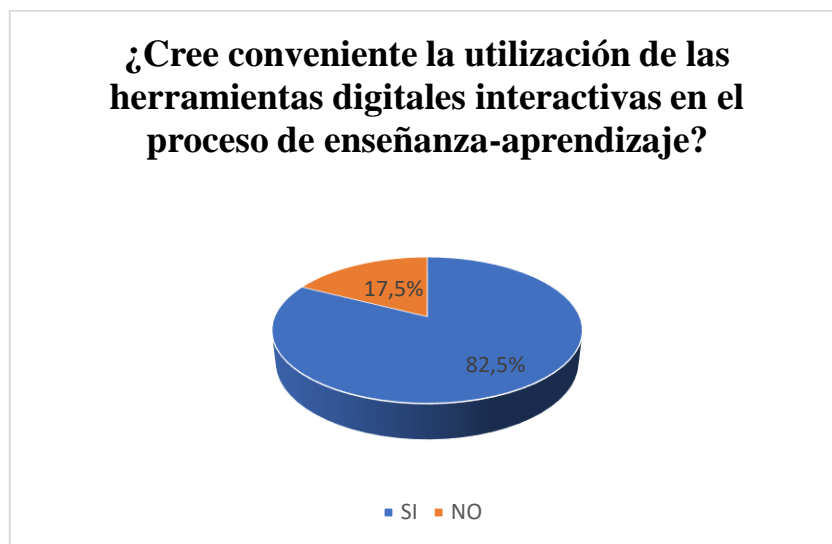


Gráfico 3. Datos estadísticos de la utilización de herramientas digitales.

Fuente: Unidad Educativa “San Pedro”

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto 2022.

Análisis e interpretación

Los resultados de si cree conveniente la utilización de las herramientas digitales interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la mayor parte de los encuestados mencionaron que sería de gran ayuda para fortalecer el aprendizaje, mientras que una parte menor de los encuestados se pudo evidenciar que no sería de gran importancia la utilización de estas herramientas en el proceso académico.

Pregunta 4. ¿Considera que el docente implementa herramientas digitales al momento de impartir sus clases?

Tabla 8. Tabulación de datos sobre herramientas digitales implementada por el Docente.

		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Válidos	SI	5	12,5 %
	NO	35	87,5 %
TOTAL		40	100,0 %

Fuente: Unidad Educativa “San Pedro”

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022

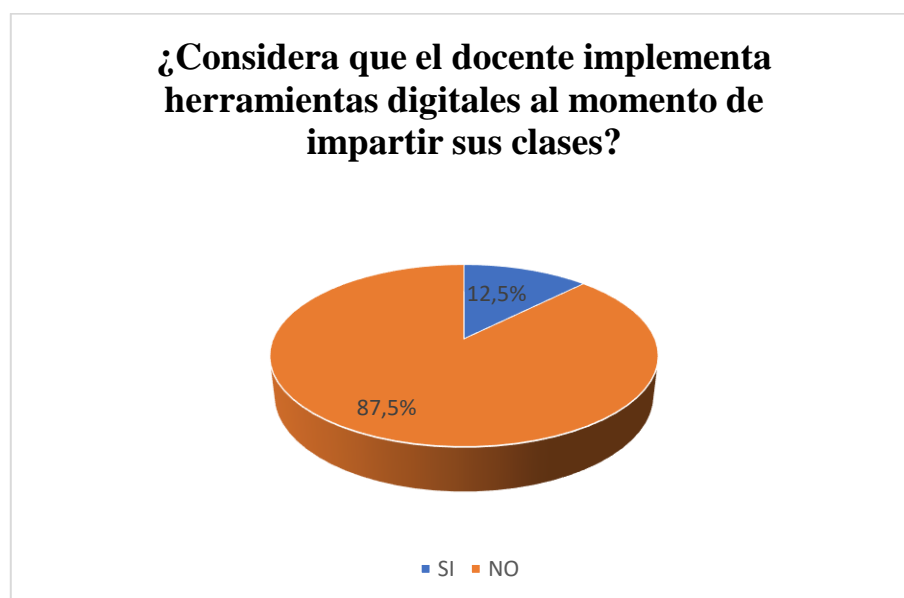


Gráfico 4. Datos estadísticos sobre herramientas digitales implementada por el Docente.

Fuente: Unidad Educativa “San Pedro”

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto 2022.

Análisis e interpretación

Se puede observar que la gran parte de los estudiantes encuestados mencionan que el docente no implementa ninguna herramienta digital al momento de impartir su material de clase, mientras que una parte menor menciona que si se realiza la utilización de estas herramientas en la Institución Educativa.

Pregunta 5. ¿El docente aplica herramientas digitales interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?

Tabla 9. Tabulación de datos de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Válidos	SI	3	7,5 %
	NO	37	92,5 %
TOTAL		40	100,0 %

Fuente: Unidad Educativa “San Pedro”

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022



Gráfico 5. Datos estadísticos de herramientas digitales.

Fuente: Unidad Educativa “San Pedro”

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto 2022.

Análisis e interpretación

Con los resultados que se pudo obtener en el gráfico 5, se puede evidenciar que el docente no aplica herramientas digitales interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, de tal manera que perjudica en la adquisición de conocimientos y habilidades dentro de su formación académica.

Pregunta 6. ¿Cree que el docente debería implementar herramientas interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Tabla 10. Tabulación de datos donde el docente debería implementar herramientas interactivas.

		FRECUENCIA	PORCENTAJE
Válidos	SI	33	82,5 %
	NO	7	17,5 %
TOTAL		40	100,0 %

Fuente: Unidad Educativa “San Pedro”

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022

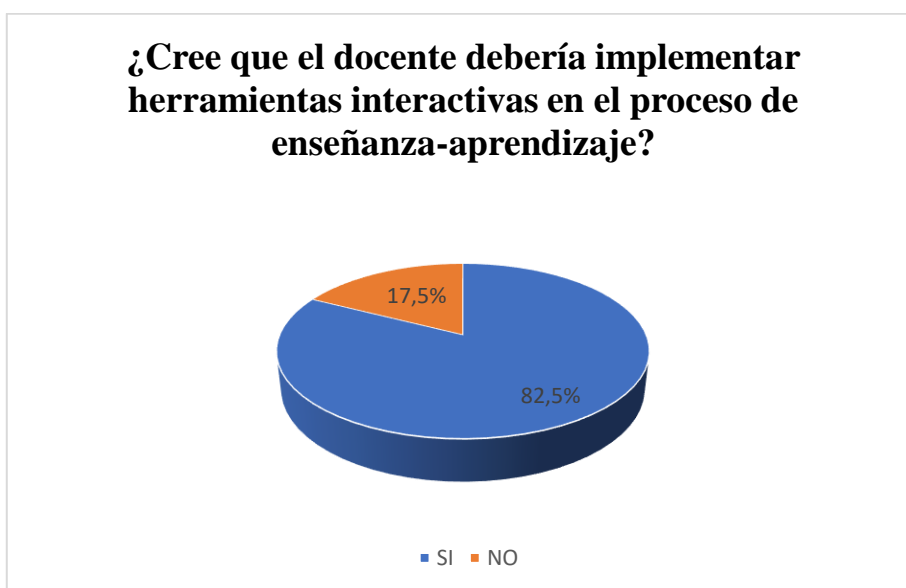


Gráfico 6. Datos estadísticos de implementación de herramientas interactivas.

Fuente: Unidad Educativa “San Pedro”

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto 2022.

Análisis e interpretación

Según los resultados obtenidos en el gráfico 6, de acuerdo a las herramientas interactivas se puede observar que el estudiante considera que el docente debería implementar herramientas interactivas para mejorar su aprendizaje dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pregunta 7. ¿Conoce usted las siguientes herramientas digitales interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Tabla 11. Tabulación de datos sobre las herramientas educativas.

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ExeLearning	0	0,0%
Quizizz	2	5,0%
Ardora 9	0	0,0%
Google Drive	5	12,5%
Canva	3	7,5%
Ninguna	30	75,0%
TOTAL	40	100,0%

Fuente: Unidad Educativa “San Pedro”

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022



Gráfico 7. Datos estadísticos sobre las herramientas educativas.

Fuente: Unidad Educativa “San Pedro”

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto

Análisis e interpretación: Un alto porcentaje de estudiantes hace mención que no conocen sobre las herramientas digitales interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que les afecta en adquirir nuevos conocimientos que les servirán dentro de su formación educativa.

Pregunta 8. ¿Cree que las herramientas digitales interactivas permitirán interactuar de mejor manera en la asignatura de Lengua y Literatura?

Tabla 12. Tabulación de datos que permite interactuar en la asignatura de Lengua y Literatura.

	FRECUENCIA	PORCENTAJE	
Válidos	SI	32	80%
	NO	8	20%
TOTAL		40	100%

Fuente: Unidad Educativa “San Pedro”

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022

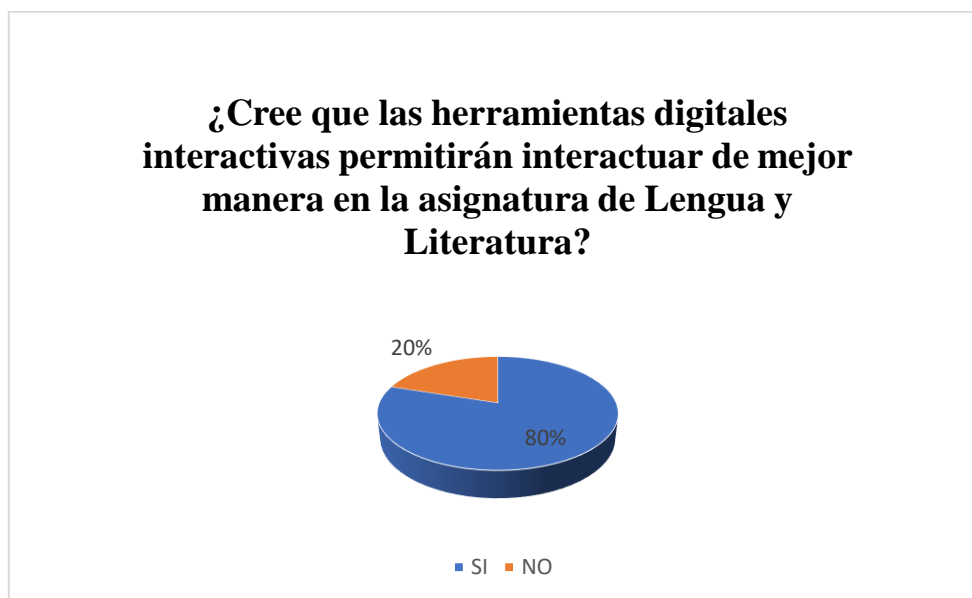


Gráfico 8. Datos estadísticos que permite interactuar en la asignatura de Lengua y Literatura.

Fuente: Unidad Educativa “San Pedro”

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto 2022.

Análisis e interpretación

En base a los resultados del gráfico 8, se puede observar que gran parte de los estudiantes encuestados creen que las herramientas interactivas les permitirán interactuar de mejor manera en la asignatura de Lengua y Literatura permitiéndoles adquirir un aprendizaje significativo dentro de su proceso educativo.

Interpretación de la entrevista realizada a la docente de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Pedro” cantón Guaranda, Provincia Bolívar.

¿Conoce acerca de las Herramientas digitales interactivas?

La docente entrevistada manifiesta que conoce sobre una herramienta digital interactiva, convirtiéndose como recurso educativo, donde los estudiantes pueden construir su aprendizaje colaborativo mediante la utilización de materiales digitales que facilite su proceso académico.

Análisis: Las herramientas digitales interactivas hoy en día se han convertido como algo primordial dentro de la educación permitiendo al Docente impartir de mejor manera los contenidos educativos, despertando el interés de aprender por parte de los estudiantes.

¿Sería necesario que los estudiantes conozcan el uso de las herramientas digitales interactivas?

Mediante la realización de la entrevista a la Docente menciona que si es necesario que los estudiantes conozcan y practiquen sobre el uso adecuado de las herramientas interactivas ya que son importantes en la etapa del aprendizaje donde los educandos logren potencializar sus conocimientos y habilidades.

Análisis: Desde nuestro punto de vista se consideró que las herramientas interactivas son fundamentales en la educación, siendo necesario que los estudiantes logren conocer los beneficios que tienen estas herramientas dentro de su proceso académico.

¿Qué tipo de inconvenientes educacionales logra identificar en el área de lengua y Literatura en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica?

La entrevistada hace referencia que el inconveniente que logra identificar en el área de Lengua y Literatura es que los estudiantes no tienen conocimiento sobre el uso de la tecnología ya que es una herramienta necesaria para desarrollar su aprendizaje significativo dentro de su formación académica.

Análisis: Mediante la entrevista podemos identificar la problemática que se presenta en el área de lengua y literatura, que los educandos poseen conocimientos sobre tecnología lo que sería perjudicial para su aprendizaje.

¿Ha Utilizado algunas herramientas digitales para evaluar a sus estudiantes y medir sus conocimientos con respecto al material impartido?

Manifiesta la entrevistada, que no ha utilizado ninguna herramienta digital para evaluar a sus estudiantes, por la falta de conocimiento y uso sobre el manejo de estas herramientas, por lo que le imposibilita medir de mejor manera los conocimientos adquiridos por parte de los educandos con respecto al material impartido en la clase.

Análisis: Con la utilización de una herramienta digital para realizar la evaluación, el docente podrá medir de mejor manera el conocimiento adquirido por parte del estudiante, este problema surge cuando las instituciones no disponen de recursos tecnológico, por ende, los educadores buscan otros medios, que de cierta manera no permitiría obtener un proceso en la educación.

¿Cree que sería necesario la aplicación de herramientas digitales interactivas en la asignatura de lengua y literatura?

La entrevistada menciona que sería de gran ayuda implementar herramientas digitales interactivas en la asignatura de lengua y literatura permitiéndoles a los estudiantes desarrollar sus capacidades cognitivas con respecto a la lectura y escritura para mejorar su aprendizaje.

Análisis: En el sistema educativo con la implementación de las herramientas digitales interactivas ayudarían a enriquecer el contenido de trabajo que se desarrolla y que los estudiantes puedan indagar sobre los distintos materiales didácticos expuestos por el docente, convirtiéndose como facilitador de adquisición de conocimiento.

¿Asiste a capacitaciones para mejorar sus conocimientos con respecto al manejo de las Tics?

La docente entrevistada manifiesta que, si asiste a capacitaciones constantes sobre el manejo de las tecnologías de información y comunicación ya que le permitirá desenvolverse con mayor facilidad dentro de su clase, siendo un recurso indispensable para las técnicas y formas de aprendizaje que ayudaría al estudiante a captar de mejor manera.

Análisis: Sería de gran importancia que los docentes tengan conocimiento sobre el uso de las tecnologías de información y comunicación aplicadas en la educación como herramientas tecnológicas que tiene como objetivo facilitar el proceso educativo tanto para docente como estudiantes.

¿La Institución dispone de equipos tecnológicos adecuados para hacer uso de alguna herramienta digital?

La entrevistada manifiesta que dentro de la institución poseen pocos equipos tecnológicos los cuales son limitados y no pueden acceder al uso de cualquier actividad digital de una manera rápida y eficaz, al no contar con un permiso para poder acceder con mayor facilidad al laboratorio de la Unidad Educativa por el cual se tendrá como dificultad que los estudiantes no desarrollen sus destrezas en el campo educativo.

Análisis: Los equipos tecnológicos en la actualidad son necesarios para el proceso de la educación lo que es pertinente que las instituciones cuenten con herramientas digitales para que los estudiantes logren desarrollar sus habilidades y destrezas en su formación académica.

¿Cree usted que con la implementación de una herramienta digital interactiva permitirá erradicar las falencias cognitivas en la asignatura de Lengua y Literatura?

Menciona que con la implementación de una herramienta interactiva ayudaría a erradicar las falencias con respecto al aprendizaje dentro de la asignatura de lengua y literatura de los estudiantes, favoreciendo la interacción y desarrollo de sus habilidades.

Análisis: Mediante la utilización de las herramientas digitales se podrá erradicar los problemas que presentan los estudiantes con respecto a su aprendizaje, favoreciendo la construcción de un conocimiento significativo.

9. CONCLUSIONES

- Las herramientas digitales interactivas permiten interactuar con los estudiantes de forma efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura de tal manera que los estudiantes adquieran un conocimiento significativo para el desarrollo de sus capacidades cognitivas en su aprendizaje.
- La herramienta interactiva Exelearning permite realizar clases interactivas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura con la finalidad de que los educandos se interesen por aprender, desarrollando de mejor manera sus habilidades y destrezas.
- La propuesta realizada en la Unidad Educativa “San Pedro” aplicado a los estudiantes de noveno año de educación general básica, permite fortalecer el proceso de enseñanza dentro de la asignatura de Lengua y Literatura a través del material interactivo planteado en la herramienta interactiva Exelearning.

10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA

10.1 Título

Herramienta digital interactiva Exelearning en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura con los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Pedro”, cantón Guaranda, Provincia Bolívar, durante el año 2022.

10.1.1 Introducción

(Vinueza, 2017). Mediante la incorporación de las tics en la educación se ha convertido en los últimos años en algo fundamental para el proceso educativo, con la utilización de estas tecnologías en las distintas instituciones se podrá fortalecer el conocimiento de los educandos para su proceso de enseñanza-aprendizaje. Las tics en la educación nos han permitido desarrollar de mejor manera las competencias en el manejo de información, en diversas áreas de conocimiento en la cual los estudiantes se interesan por lo que aprenden lo que favorece un mejor aprendizaje dentro de su proceso académico.

(Picardo, O, 2020). Durante la contingencia del covid-19, en el Ecuador hizo referencia a la educación a distancia para los docentes, aunque también manifestó que se trata de una oportunidad de aprender a utilizar nuevas herramientas digitales para el proceso educativo.

Con la implementación de una herramienta digital interactiva en las instituciones se logrará mejorar el aprendizaje de los estudiantes de tal manera se tendrá una calidad de estudio tanto físico como digital, de tal forma los educandos sean los

constructores de su propio conocimiento, mediante el uso de las herramientas interactivas que resultan muy atrayentes para los escolares despertando el interés por el uso y manejo de estas herramientas.

Mediante este proyecto tecnológico educativo permitirá que los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Pedro” logren adquirir conocimientos a través de la utilización de la herramienta digital interactiva Exelearning en la cual se desarrollaron sus habilidades cognitivas en la asignatura de Lengua y Literatura.

Con esta propuesta tecnológica se pretende plasmar el uso de la herramienta digital interactiva con los estudiantes de la Unidad Educativa mencionada que tendrá como objetivo que los educandos aprendan mediante los recursos pedagógicos, su principal ventaja es que son fáciles de acceder facilitando su proceso cognitivo a través de un manual de usuario de la navegación de las actividades realizadas en Exelearning.

Con los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a los estudiantes y la entrevista a la docente de la institución, se logró determinar que existe dificultades en el aprendizaje, por ello se realizó la propuesta tecnológica con la finalidad de incluir contenidos interactivos donde los estudiantes adquieran de mejor manera los conocimientos necesarios para su educación.

10.2 Objetivos General

Aplicar la herramienta digital interactiva Exelearning en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura con los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Pedro”, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, durante el año 2022.

10.2.1 Objetivos específicos

- Analizar la herramienta digital interactiva Exelearning, que se aplicara en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Desarrollar una herramienta digital interactiva a través de Exelearning como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.
- Realizar un manual de usuario para la correcta utilización de la herramienta digital interactiva Exelearning para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura con los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Pedro”, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, durante el año 2022.

Desarrollo

La herramienta Exelearning nos facilita la creación de material educativo sin poseer conocimientos necesarios para su uso, se trata de una aplicación multiplataforma que permite la utilización de varios contenidos, elementos multimedia, actividades interactivas de autoevaluación con la exportación de trabajos en diferentes formatos como: HTML, SCORM, IMS, etc.

Permite realizar contenidos digitales para la utilización dentro del aula a través de una herramienta digital interactiva, de tal manera que en esta plataforma se puede insertar: texto, imágenes, sonidos y vídeos, entre otras actividades sencillas.

Mediante el desarrollo de la web 2.0 se pueden crear herramientas interactivas que nos facilite la enseñanza y el aprendizaje con el uso de recursos educativos, la herramienta exelearning facilita a los Docentes crear diferentes contenidos que publicarán en la Web.

Características principales de Exelearning:

- Es una herramienta digital interactiva de fácil uso que nos permite publicar páginas web educativas con la utilización de módulos o curso.
- Facilita la creación de diferentes contenidos web que se puede trabajar sin tener acceso a Internet.
- Los contenidos exportados en los formatos IMS o SCORM permite la integración dentro de un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje de Moodle, facilitando la creación de contenidos educativos.

Modelo ADDIE

El modelo ADDIE es el más utilizado para crear varios tipos de diseño instruccional para mejorar las habilidades y destrezas de cada estudiante, mediante un proceso sistemático en el cual se genera un ambiente adecuado con la finalidad de desarrollar las habilidades cognitivas de los educandos.

De acuerdo con el autor (Carrillo, M, 2018) se hace referencia a las 5 fases indispensables que son:

- Análisis.
- Diseño.
- Desarrollo.
- Implementación.
- Evaluación.

Con el uso de este modelo se dará a conocer cada una de las fases necesarias tomando en cuenta para el desarrollo de la propuesta tecnológica con la creación de una herramienta digital interactiva en el programa Exlearning con un fin educativo para los estudiantes de noveno año de Educación General Básica en la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “San Pedro”.

El modelo ADDIE aplicado en la creación de herramientas digitales interactivas mediante el software de Exelearning

Análisis

En esta fase se considera en analizar a los estudiantes con los que se trabajó y lograr identificar la problemática que surge con respecto a su aprendizaje y de esa manera

asemejar las diferentes dificultades de los contenidos que el docente utiliza en la asignatura de lengua y literatura y de esa forma determinar los objetivos específicos plateados en la propuesta, es decir, que quiero alcanzar con esta propuesta tecnológica, porque de esta forma se lograra continuar con las siguientes fases establecidas. En esta circunstancia se establece la variable dependiente que es el proceso de enseñanza-aprendizaje y la variable independiente que es la herramienta digital interactiva, que consiste en la creación de material didáctico interactivo.

Es necesario mencionar que los estudiantes de noveno año de educación general básica no poseen los conocimientos primordiales de la asignatura de lengua y literatura como es la comprensión lectora, el razonamiento de una lectura, que estos contenidos son impartidos por los docentes a través de módulos y libros que son otorgados por el Ministerio de Educación del Ecuador.

Tomar en cuenta estos aspectos fundamentales de esta fase como es:

- Analizar con los alumnos que se lograra trabajar.
- Establecer las falencias cognitivas que los estudiantes poseen en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Examinar los distintos contenidos que el docente imparte en su clase y la estructura que se va a realizar con la implementación de herramientas digitales interactivas.
- Identificar los contenidos apropiados que se va a utilizar dentro del diseño.
- Considerar los recursos favorables para la construcción del material didáctico interactivo.
- Cumplir con el tiempo propuesto para el desarrollo de la propuesta tecnológica.

Recursos utilizados: Recursos utilizados para mejorar el proceso educativo, que se detalla a continuación:

- Diseñador de la herramienta digital interactiva.
- Docente responsable de la asignatura.
- Estudiantes con los que se va a trabajar.
- Dirigente de la institución.

Materiales Empleados: Los recursos son indispensables que se utiliza en la etapa de diseño posterior a la etapa de desarrollo, con la implementación de herramientas digitales interactivas con su respectiva evaluación de materia digital como se detalla a continuación:

- Evaluaciones de diagnóstico.
- Celular.
- Lápiz.
- Memoria USB.

Recursos computacionales empleados: Permite que sean ejecutados estos recursos para la respectiva socialización del material didáctico interactivo que fue aplicado a los estudiantes de noveno año de la asignatura de lengua y literatura.

- Laptop Dell.
- Laptop Hp.
- Impresora.
- Información de la web.
- Software educativo.

Tabla 13. Requerimientos mínimos para la instalación de la herramienta Exelearning.

Hardware	Software
Contar con un monitor de resolución mínima de 1024 x 768 pixeles.	Para su funcionamiento es necesario contar con internet y navegadores como: Mozilla, Java y Chrome.
Un Disco duro de 40 Gb.	Se puede instalar en sistema operativos Windows, Linux Mac.
Tener una memoria de 256 Mbyte.	

Diseño

Dentro de esta fase se estableció los contenidos apoyados al análisis de la problemática identificada en el aprendizaje de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la asignatura de Lengua y Literatura, también se debe organizar de manera correcta las distintas temáticas conforme a los objetivos establecidos por ello se realizó una temática acorde a los contenidos de las distintas actividades en las herramientas Exelearning.

El material digital interactivo fue realizado en la herramienta Exelearning, que tuvo como propósito la creación de material didáctico sobre los distintos contenidos de la asignatura de lengua y literatura, para los escolares que fortalezcan sus conocimientos y aprendan a emplear de manera correcta los contenidos que se encontraron realizados dentro de esta herramienta.

Bosquejo de establecimiento de contenidos de la asignatura de lengua y literatura con la herramienta digital interactiva Exelearning.

Los contenidos que se establece están distribuidos en cuatro bloques cada una de estos disponen de elementos de multimedia de aprendizaje como: imágenes, textos, videos con el objetivo que los estudiantes mejoren sus conocimientos.

Bloque N°1: Los mitos y historias sagradas.

Introducción.

Estructura de los mitos.

Evaluación. (Lista desordenada).

Bloque N°2: Oraciones compuestas subordinadas.

Introducción.

Estructura de las oraciones compuestas

Evaluación. (Actividad desplegable).

Bloque N°3: La estrofa.

Introducción.

Tipos de estrofas.

Ejemplos.

Evaluación. (Llenar huecos).

Bloque N°4: Textos argumentativos.

Introducción.

Estructura de texto argumentativo.

Párrafo argumentativo.

Párrafo deductivo e inductivo.

Evaluación. (Lista desordenada).

Se puede mencionar que dentro de esta fase es importante desarrollar estas actividades de aprendizaje, de manera que el docente ponga en práctica los materiales digitales interactivos para el aprendizaje de los estudiantes y de esa manera realice el uso de las herramientas didácticas, ya que hoy en día es algo primordial utilizar estos instrumentos para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito académico, donde los estudiantes puedan reforzar sus conocimientos con el uso y manejo al realizar actividades académicas en el programa de Exelearning.

Mapa de navegación

Como se puede verificar en la Figura 1, se desglosará como está elaborado en mapa de navegación de cada uno de los bloques que fue diseñado en la herramienta de Exelearning.

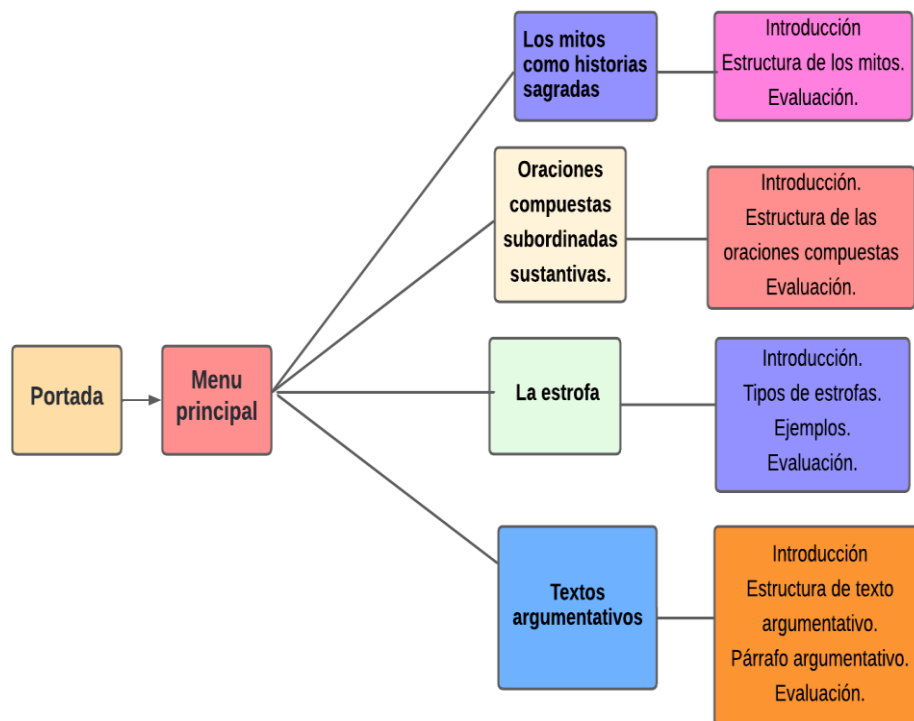


Figura 1. Mapa de navegación

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022

Diseño de la Interfaz

Para presentar una interfaz acorde a las distintas necesidades, es necesario cumplir con los objetivos establecidos de la propuesta tecnológica, de tal manera que se tuvo que desarrollar contenidos que atraigan, despierten el interés y el faciliten el acceso de navegación donde los estudiantes mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Portada

Como se puede verificar en la figura 2, se puede demostrar el esquema de la interfaz de la portada que se realizó con los contenidos ejecutados en la herramienta

de Exelearning, para los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Pedro”.

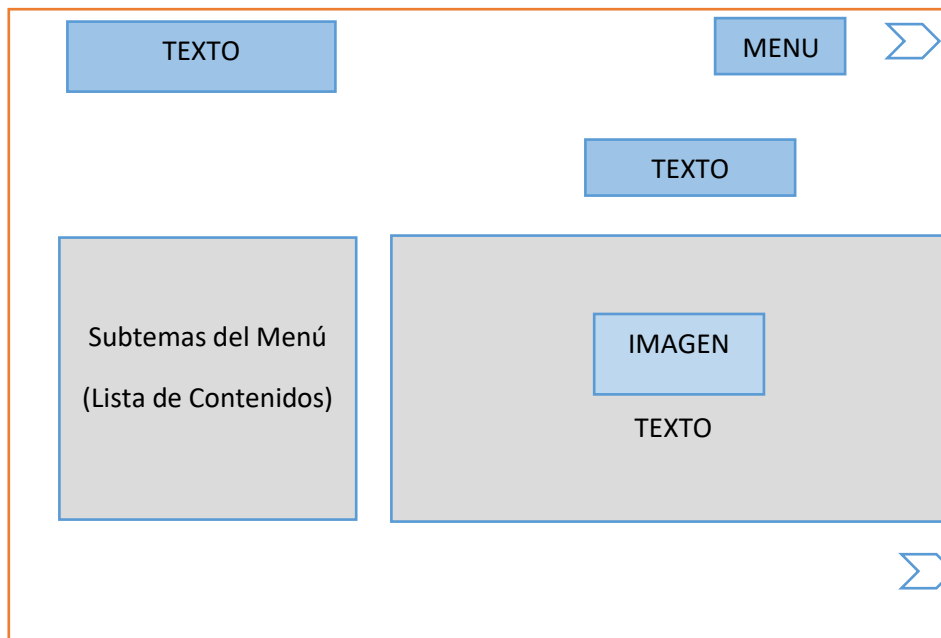


Figura 2. Interfaz de diseño de la portada de los contenidos.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

A continuación, se logra detallar las características que contiene la interfaz de la portada.

Interfaz de la portada de la herramienta

Color principal: Blanco.

Color secundario: Anaranjado y azul.

Dimensión: Resolución de pantalla.

Tipografía: Arial 12.

Tipo de navegación: Manual.

Finalidad: Presentación de la interfaz de la portada.

Menú principal

En la figura 3, se puede evidenciar el esquema de como esta creado la interfaz del menú principal donde se visualiza los contenidos que se van a trabajar, en la parte izquierda se encuentra los botones y una tabla donde se aborda los contenidos con sus respectivos bloques.

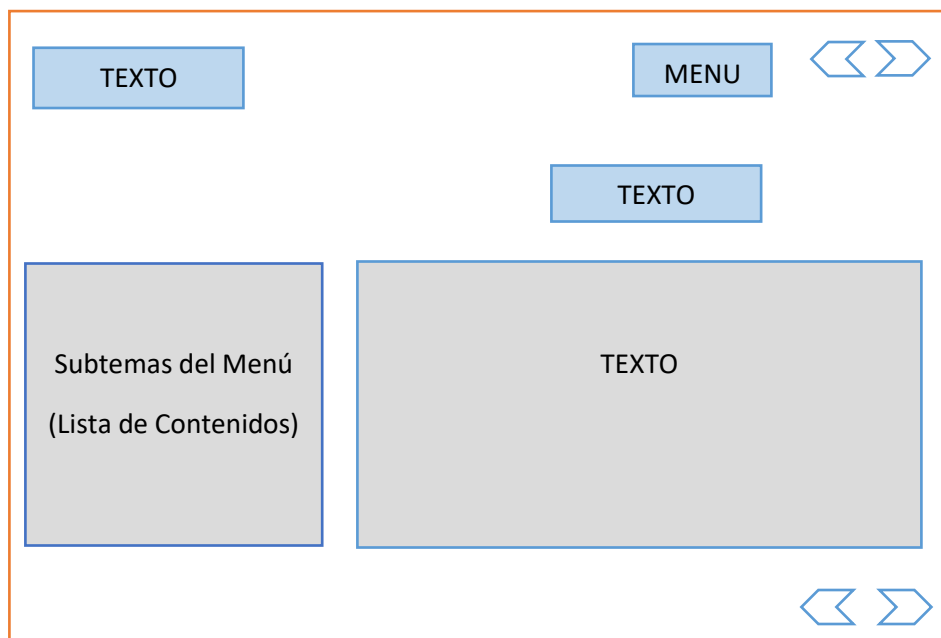


Figura 3. Interfaz de diseño del Menú principal de los contenidos.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

A continuación, se detalla las características del menú principal de los contenidos realizados en Exelearnig.

Interfaz del menú principal de la herramienta

Color principal: Blanco.

Color secundario: Amarillo y celeste.

Dimensión: Resolución de pantalla.

Tipografía: Arial 12.

Tipo de navegación: Manual.

Finalidad: Presentación de la interfaz del menú principal.

Bloque N°1: Los mitos como historias sagradas.

Como se puede verificar en la figura 4, del bloque 1 se visualizó los contenidos de los mitos como historias sagradas, con su respectiva introducción y como se encuentra estructurado.

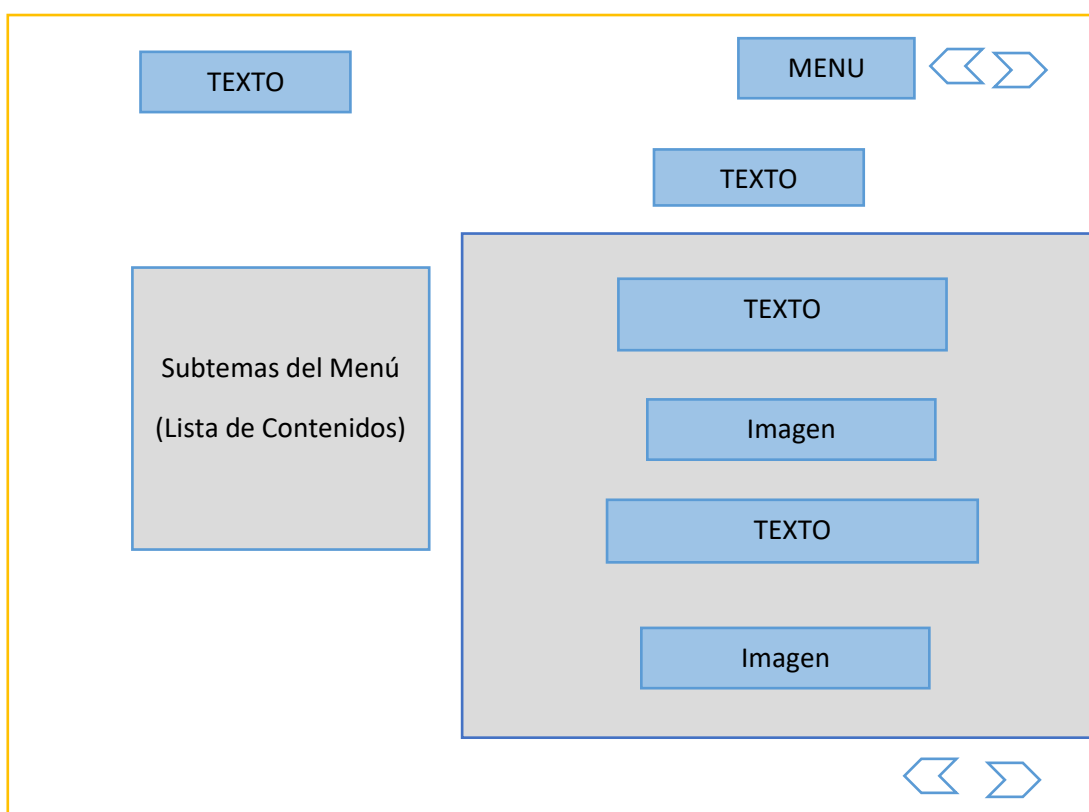


Figura 4. Interfaz de diseño del Bloque 1 de los contenidos de la herramienta Exelearning.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

A continuación, se detalla las características del Bloque N°1 de los contenidos realizados en Exelearnig.

Interfaz del Bloque N°1 de la herramienta

Color principal: Blanco.

Color secundario: Anaranjado y azul.

Dimensión: Resolución de pantalla.

Tipografía: Arial 12.

Tipo de navegación: Manual.

Finalidad: Presentación de la interfaz del Bloque 1.

Bloque N°2: Oraciones compuestas subordinadas sustantivas.

Como se puede verificar en la figura 5, del bloque 2 se visualizó los contenidos de Oraciones compuestas, con su respectiva introducción y como se encuentra estructurado.

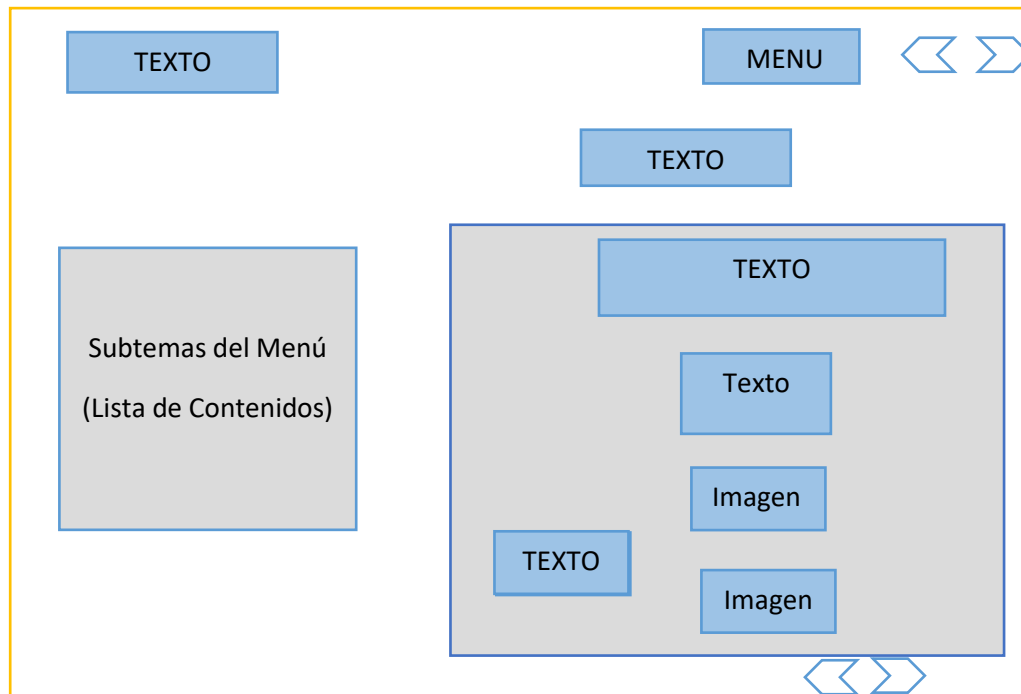


Figura 5. Interfaz de diseño del Bloque 2 de los contenidos.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

A continuación, se detalla las características del Bloque N°2 de los contenidos realizados en Exelearnig.

Interfaz del Bloque N°2 de la herramienta

Color principal: Blanco.

Color secundario: Anaranjado y azul.

Dimensión: Resolución de pantalla.

Tipografía: Arial 12.

Tipo de navegación: Manual.

Finalidad: Presentación de la interfaz del Bloque 2.

Bloque N°3: La estrofa.

Como se puede verificar en la figura 6, del bloque 3 se visualizó los contenidos de la Estrofa, con su respectiva introducción y como se encuentra estructurado.

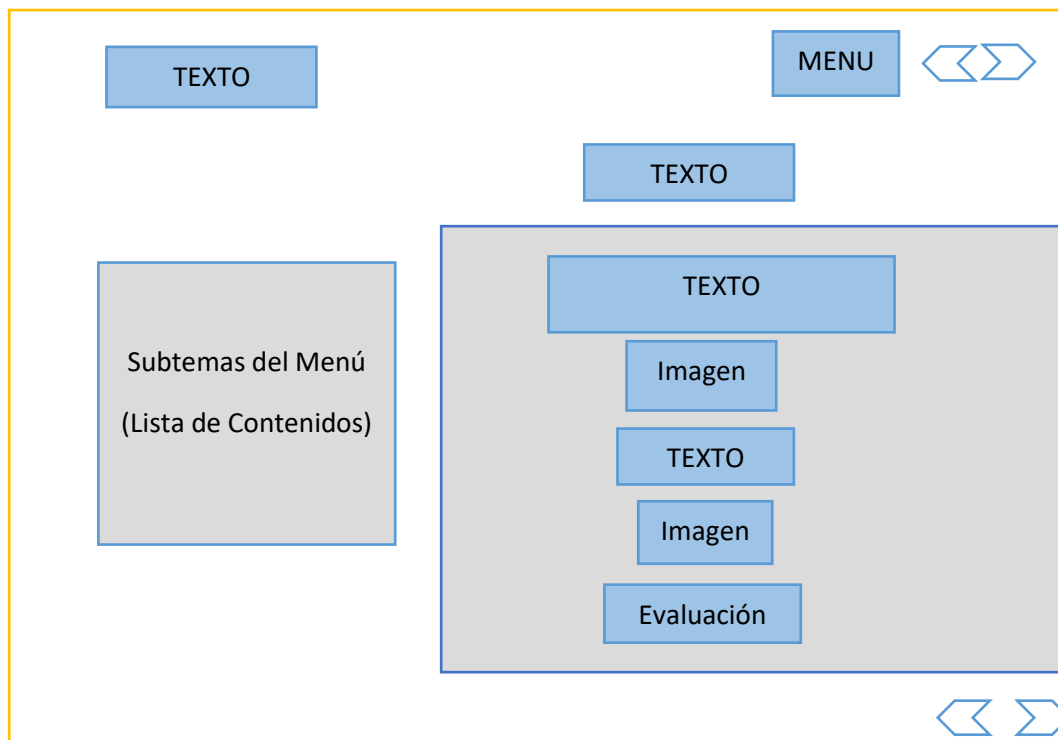


Figura 6. Interfaz de diseño del Bloque 3 de los contenidos.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

A continuación, se detalla las características del Bloque N°3 de los contenidos realizados en Exelearnig.

Interfaz del Bloque N°2 de la herramienta

Color principal: Blanco.

Color secundario: Anaranjado y azul.

Dimensión: Resolución de pantalla.

Tipografía: Arial 12.

Tipo de navegación: Manual.

Finalidad: Presentación de la interfaz del Bloque 3.

Bloque N°4: Textos argumentativos.

Como se puede verificar en la figura 7, del bloque 4 se visualizó los contenidos de Textos argumentativos, con su respectiva introducción y como se encuentra estructurado.

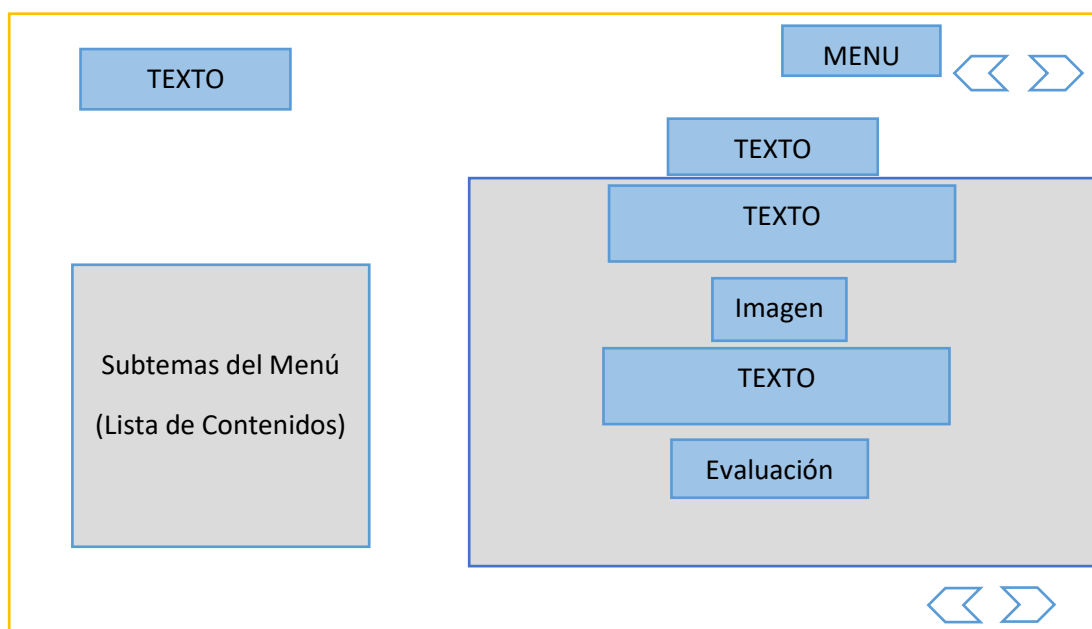


Figura 7. Interfaz de diseño del Bloque 3 de los contenidos.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

A continuación, se detalla las características del Bloque N°4 de los contenidos realizados en Exelearnig.

Interfaz del Bloque N°4 de la herramienta

Color principal: Blanco.

Color secundario: Anaranjado y azul.

Dimensión: Resolución de pantalla.

Tipografía: Arial 12.

Tipo de navegación: Manual.

Finalidad: Presentación de la interfaz del Bloque 4.

Fase de desarrollo

En la siguiente fase, se desarrolla el recurso educativo, con la utilización de los elementos multimedia (imágenes, texto y videos) en base a los contenidos planteados anteriormente, mediante los bocetos elaborados en la fase de diseño, para posteriormente diseñar en la herramienta Exelearning.

El recurso digital será transmitido a los estudiantes de manera clara mediante la utilización de los materiales didácticos ya que son dinámicos e intuitivos y se llegara al logro de los aspectos mencionados son a través del uso de imágenes, colores llamativos, fuentes claras para que los educandos despierten el interés por aprender lo que les ayudara en su proceso académico.

Perfil del docente y estudiante

- Tener conocimientos en el manejo de la computadora.
- Curiosidad e interés por aprender.

Softwares empleados en la creación de los contenidos en la herramienta Exelearning.

Tabla 14. Programas utilizados para la implementación de la herramienta Exelearning.

Programas utilizados los archivos	Elementos tratados	Extensión de
Exelearning	Herramienta para crear recursos interactivos.	.elp
Word	Word	.doc
YouTube	Video	.mp4
Canva	Encabezado	png

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

En la Figura 8: Se indica la pantalla inicial para descargar Exelearning.

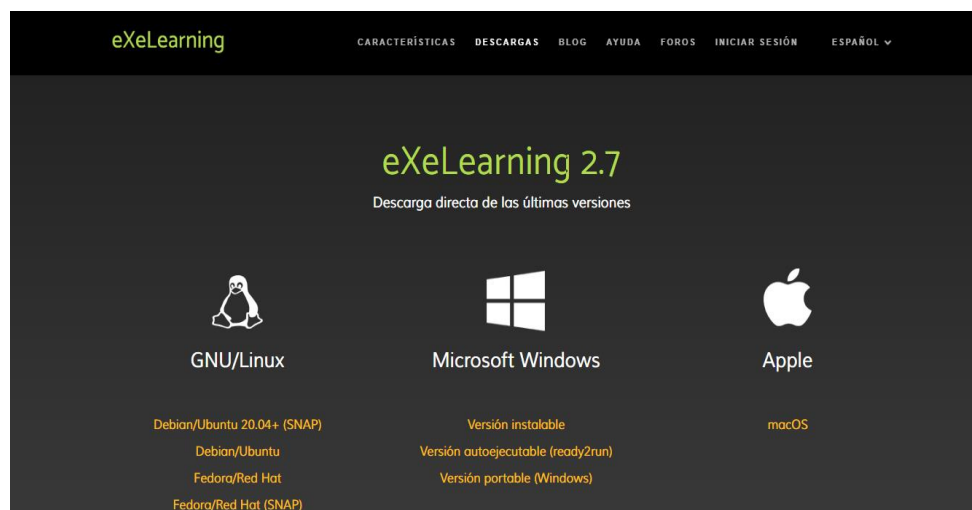


Figura 8. Respectiva descarga de la herramienta Exelearning.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

En la Figura 9: Se escoge el sistema operativo Windows para iniciar la descarga.

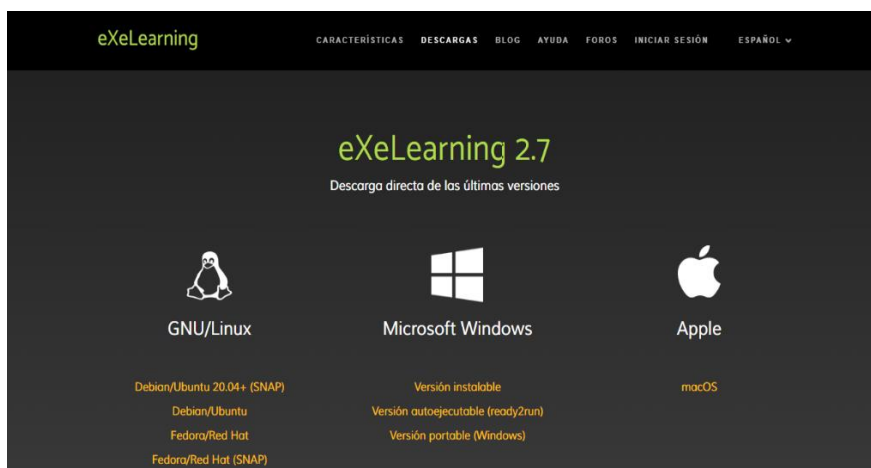


Figura 9. Sistema operativo Windows.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

En la Figura 10, se procede la descarga de la herramienta Exelearning.



Figura 10. Descarga de Exelearning.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

En la Figura 11, se inicia la instalación de la herramienta Exelearning.

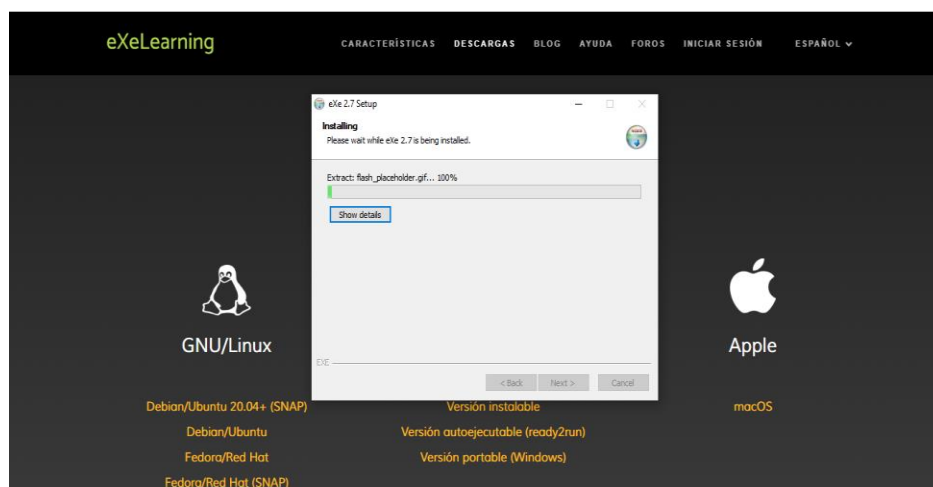


Figura 11. Instalación de Exelearning.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

En la Figura 12, se finaliza la instalación de la herramienta interactiva Exelearning.

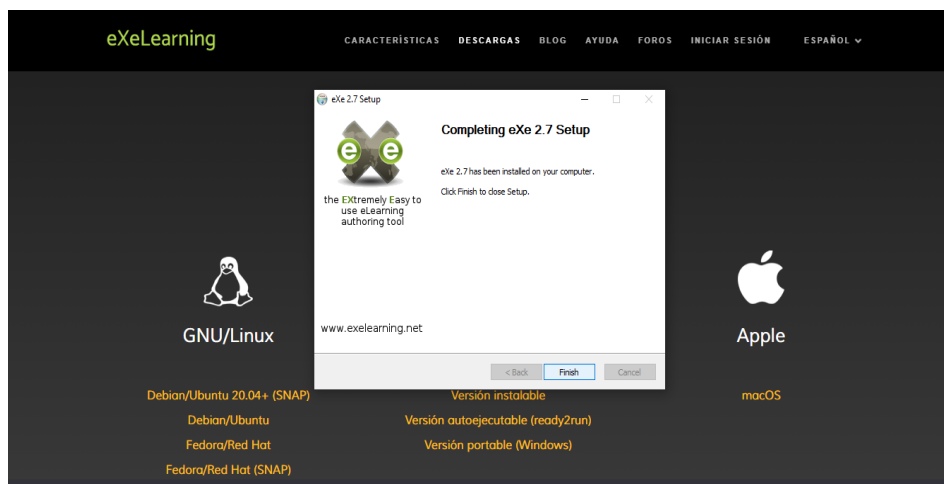


Figura 12. Finalización de la instalación de Exelearning.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

En la Figura 13, se escoge el navegador predeterminado para trabajar en Exelearning.

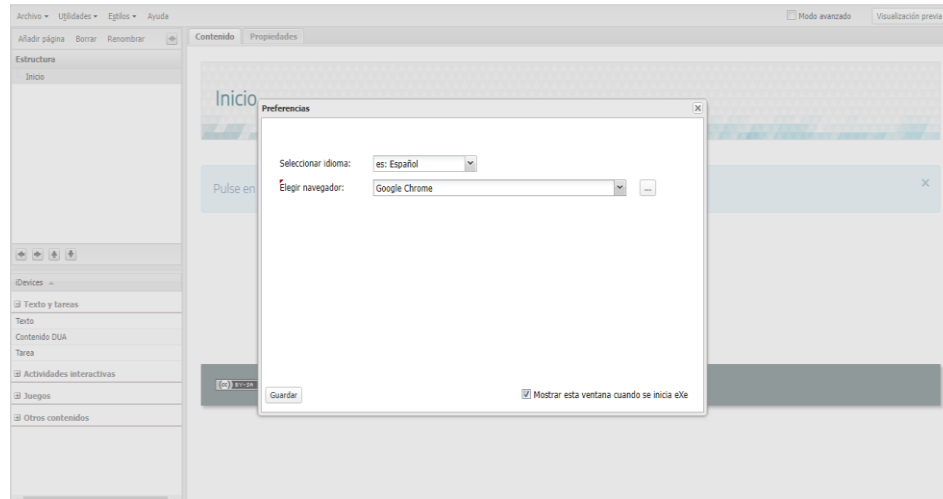


Figura 13. Navegador predeterminado.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

La Figura 14, interfaz de la pantalla de trabajo de la herramienta Exelearning.

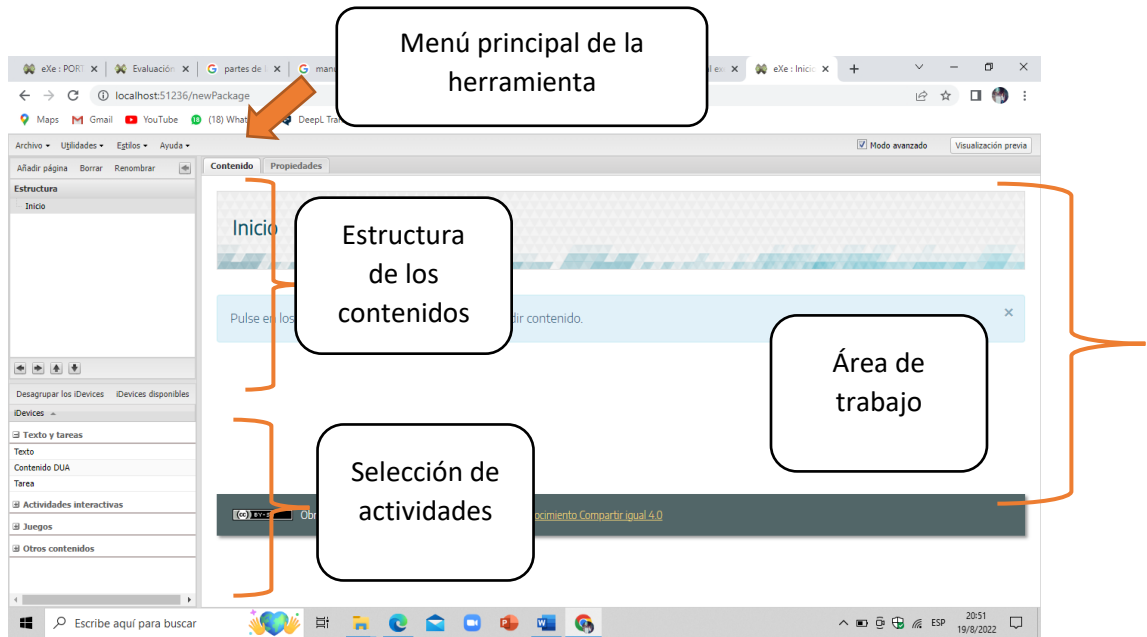


Figura 14. Entorno de trabajo de la herramienta digital.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Principales interfaces de la herramienta digital interactiva realizadas en el software Exelearning.

La Figura 15, se observa la pantalla principal de la bienvenida que se desarrolló en el programa de Exelearning en el cual se evidencia la portada de esta herramienta digital.

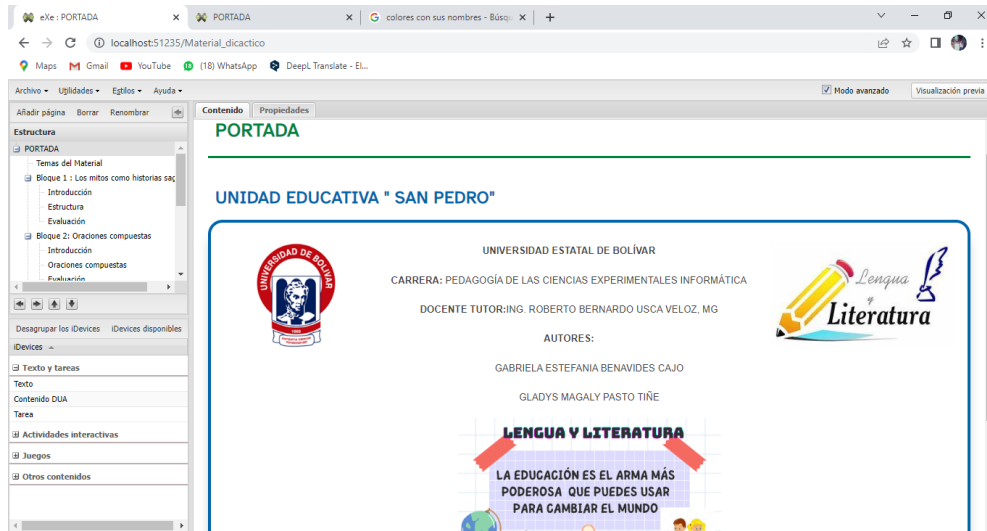


Figura 15. Pantalla principal de la herramienta.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

La figura 16, se observa la interfaz de la creación de los contenidos de la asignatura de lengua y literatura de esta herramienta.

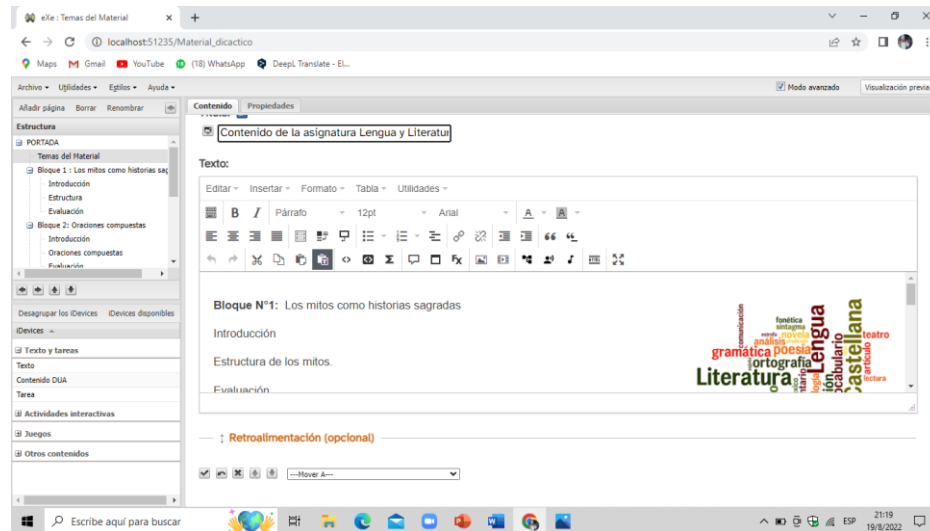


Figura 16. Contenidos con el cual se trabajará.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

La figura 17, se observa la interfaz de la creación de los contenidos con cada una de sus temáticas a trabajar.

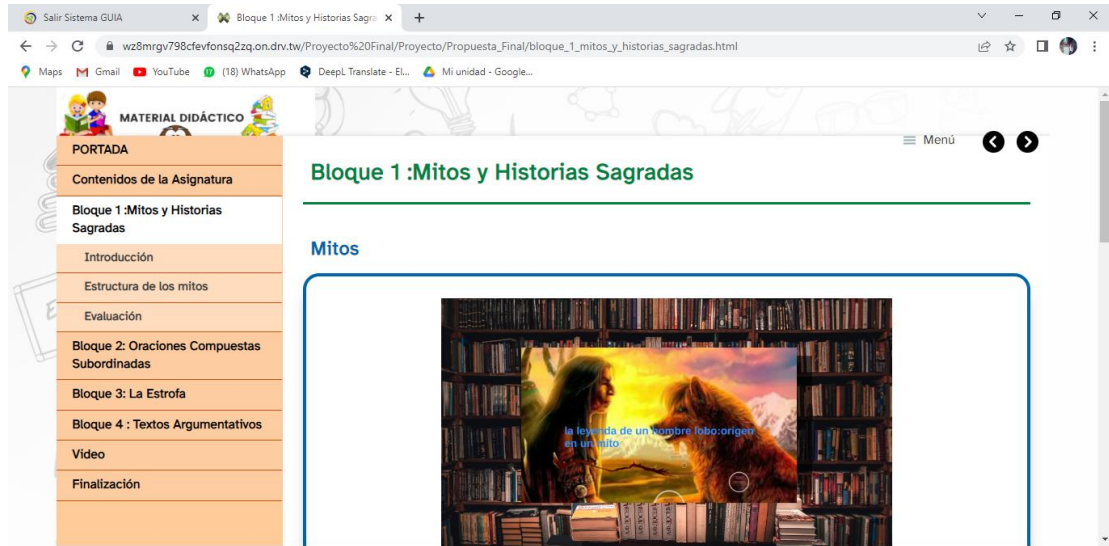


Figura 17. Interfaz del Bloque 1 acerca de los mitos como historias sagradas.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

La Figura 18, se observa la interfaz de un video educativo para el aprendizaje de los estudiantes.

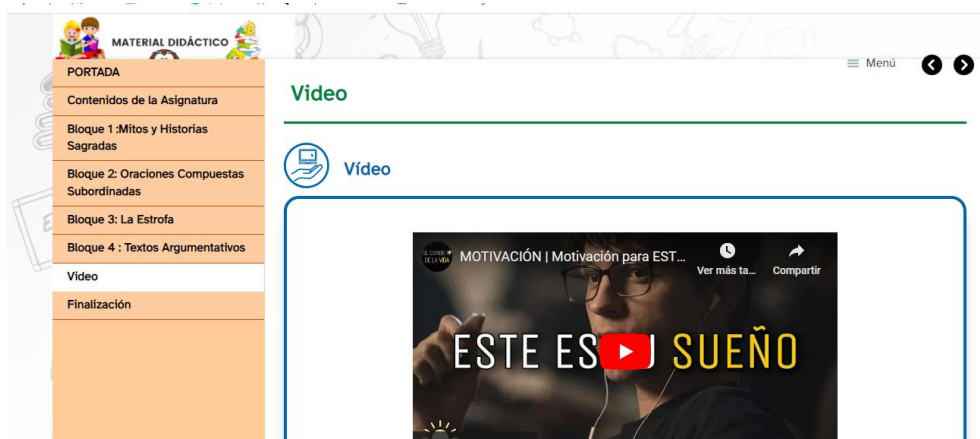


Figura 18. Interfaz de un video de reflexión para los estudiantes.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Fase de implementación.

Con la implementación de esta fase nos permitió comprobar sobre la creación de esta herramienta digital interactiva desarrollada en el software Exelearning, también se logró identificar los errores presentados, esta herramienta será utilizada por los estudiantes para lograr identificar los beneficios que se tendrá con la manipulación de esta herramienta digitales interactivas para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa “San Pedro”. A continuación, se muestra en la tabla 14 los errores que se produjo con la implementación de la herramienta digital interactiva.

Tabla 15. Etapa de verificaciones sobre la prueba de piloto donde se detalla los errores de la herramienta digital interactiva.

Elementos Utilizados	Errores	Causas	Solución
Imágenes	No se logra visualizar. la imagen de la caratula	Incompatibilidad de formatos.	Utilizar formatos de png para la utilización de imágenes.
Videos	No se puede reproducir.	Incompatibilidad de formatos.	Se recomienda no utilizar formatos .avi.
Selección de actividades	No se puede realizar evaluaciones de actividades.	Son limitadas para su uso.	Utilizar de modo avanzado la herramienta.

Fase de Evaluación.

En esta fase se realizó la prueba de satisfacción conjuntamente con la prueba de culminación, que constató la efectividad de los contenidos que se ejecutó con la implementación de la herramienta digital interactiva en Exelearning, para esta fase se trabajó con 40 estudiantes pertenecientes a la Unidad Educativa “San Pedro”, mediante la aplicación de la prueba de satisfacción se pudo constatar el conocimiento de aprendizaje de los estudiantes antes de aplicar la herramienta digital interactiva.

Conjuntamente se realizó una prueba de satisfacción para poder comprobar el mejoramiento de aprendizaje de los estudiantes, con los resultados que se obtuvieron con la aplicación de las dos evaluaciones con anterioridad, para poder evidenciar los resultados si fueron favorables con la implementación de la herramienta en la asignatura de lengua y Literatura y lograr mejorar el aprendizaje de los alumnos.

Análisis estadístico de la Propuesta Tecnológica.

En la tabla 16, se puede evidenciar los resultados de la prueba de satisfacción inicial que se aplicó al inicio del desarrollo de la Propuesta Tecnológica, que se realizó a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Pedro”, en el cual se logró determinar si existen falencias sobre los conocimientos de los contenidos de la asignatura de lengua y literatura.

Tabla 16. Prueba de Diagnóstico.

		Frecuencia
1. Ordene e identifique el concepto sobre Mitos.	INCORRECTO	32
	CORRECTO	8
	Total	40
2. Complete según corresponda Cómo está estructurado la carta del lector.	INCORRECTO	31
	CORRECTO	9
	Total	40
3. Lea y complete: Las oraciones Compuestas.	INCORRECTO	36
	CORRECTO	4
	Total	40
4. Coloree la respuesta correcta del párrafo argumentativo.	INCORRECTO	29
	CORRECTO	11
	Total	40
5. Una con línea según corresponda.	INCORRECTO	25
	CORRECTO	15
	Total	40

Fuente: Software SPSS.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Tabla de notas de la prueba de diagnóstico realizada a los estudiantes de noveno de Educación General Básica.

Como se puede observar en la tabla 17, en la prueba de diagnóstico realizada a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Pedro”, se obtuvo el promedio general de los estudiantes donde se evidencia que el nivel de conocimientos por parte de los educandos es bajo con una media aritmética de 5,3.

Tabla 17. Promedio de los estudiantes.

PROMEDIO	5,3
-----------------	-----

Fuente: Prueba de diagnóstico realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa “San Pedro”.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Como se puede apreciar en la tabla 18, de la prueba de finalización realizada a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica, se obtuvieron los resultados de cinco preguntas, donde se evidencio que los estudiantes mejoraron su aprendizaje mediante la implementación de la herramienta digital interactiva Exelearning, que aprendieron a través del material interactivo.

Tabla 18. Prueba de Finalización.

		Frecuencia
1. Ordene e identifique el concepto sobre Mitos.	INCORRECTO	1
	CORRECTO	39
	Total	40
2. Complete según corresponda sobre la estructura de la carta del lector.	INCORRECTO	5
	CORRECTO	35
	Total	40
3. Lea y complete: Las oraciones Compuestas.	INCORRECTO	7
	CORRECTO	33
	Total	40
4. Coloree la respuesta correcta del párrafo argumentativo.	INCORRECTO	4
	CORRECTO	36
	Total	40
5. Una con línea según corresponda.	INCORRECTO	1
	CORRECTO	39
	Total	40

Fuente: Software SPSS.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Tabla de notas de la prueba de finalización realizada a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica.

Como se puede observar en la tabla 19, mediante la prueba de finalización realizada a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Pedro”, donde se puede evidenciar que el promedio es superior en comparación a la prueba de diagnóstico, en la cual se obtuvo una media aritmética de 8,2 mejorando sus conocimientos con la implementación de la herramienta digital interactiva Exelearning.

Tabla 19. Promedio de los estudiantes de la prueba final.

PROMEDIO	8,2
-----------------	-----

Fuente: Prueba de finalización realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa “San Pedro”.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Análisis estadístico de la encuesta de satisfacción

A continuación, se observa la encuesta de satisfacción realizada a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Pedro”.

Pregunta 1. Cree que con el uso de la herramienta digital interactiva creada en Exelearning mejoró su aprendizaje.

Tabla 20. Tabulación de datos sobre el uso de la herramienta digital interactiva Exelearning.

Cree que con el uso de la herramienta digital interactiva creada en Exelearning mejoró su aprendizaje.		
	Frecuencia	Porcentaje
Si	37	92,5%
No	3	7,5%
Total	40	100%

Fuente: Encuesta de satisfacción realizada a los estudiantes de noveno año.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Análisis e interpretación.

Como se puede verificar en la tabla 20, los estudiantes encuestados hacen mención que con el uso de la herramienta digital interactiva creada en Exelearning se logró mejorar su aprendizaje esto beneficiaría para su rendimiento académico, mientras que una minoría hace referencia que no se mejoró su aprendizaje esta cuestión sería por la falta de atención al momento de las capacitaciones realizadas.

Pregunta 2. Los contenidos que se encuentran creados en la herramienta digital interactiva le parecieron.

Tabla 21. Tabulación de datos sobre los contenidos de la herramienta.

Los contenidos que se encuentran creados en la herramienta digital interactiva le parecieron.		
	Frecuencia	Porcentaje
Regular	2	5%
Bueno	4	10%
Muy bueno	34	85%
Total	40	100%

Fuente: Encuesta de satisfacción realizada a los estudiantes de noveno año.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Análisis e interpretación.

Como se observa en la tabla 21, la mayor parte de los estudiantes encuestados mencionan que los contenidos que se encuentran creados en la herramienta digital interactiva fue muy bueno, por las distintas actividades que logra despertar el interés para su uso, mientras que una parte menor hace mención que era bueno los contenidos que se encontró en la herramienta, y una minoría manifiesta que fue regular esto fue por causa de que no se logró manipular de manera correcta la herramienta por la dificultad del internet.

Pregunta 3. Las actividades realizadas dentro de la herramienta digital interactiva fue.

Tabla 22. Tabulación de datos sobre las actividades realizadas en la herramienta digital.

Las actividades realizadas dentro de la herramienta digital interactiva fue.		
	Frecuencia	Porcentaje
Regular	2	5%
Bueno	3	7,5%
Muy bueno	35	87,5%
Total	40	100%

Fuente: Encuesta de satisfacción realizada a los estudiantes de noveno año.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Análisis e interpretación.

Como se puede visualizar en la tabla 22, la mayor parte de los encuestados mencionaron, que las actividades que fueron realizadas dentro de la herramienta Exalearning fue de manera entendible para su manipulación, mientras que una parte menor manifestaron que las actividades realizadas es forma regular para su uso.

Pregunta 4. Al implementar esta herramienta digital interactiva su aprendizaje fue.

Tabla 23. Tabulación de datos sobre la implementación de la herramienta interactiva.

Al implementar esta herramienta digital interactiva su aprendizaje fue.		
	Frecuencia	Porcentaje
Regular	3	7,5%
Bueno	3	7,5%
Muy bueno	34	85%
Total	40	100%

Fuente: Encuesta de satisfacción realizada a los estudiantes de noveno año.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Análisis e interpretación

En la tabla 23, se puede visualizar que la mayor parte de los encuestados hacen mención que al implementar esta herramienta digital interactiva su aprendizaje fue muy bueno, por las distintos contenidos y actividades que tienen relación con la asignatura de lengua y literatura, mientras que un grupo menor mencionan que fue regular la implementación de dicha herramienta para su aprendizaje.

Pregunta 5. Cree que la herramienta digital interactiva Exelearning le permite mejorar sus conocimientos en la asignatura de Lengua y Literatura.

Tabla 24. Tabulación de datos sobre la herramienta digital interactiva Exelearning en la asignatura de Lengua y Literatura.

Cree que la herramienta digital interactiva Exelearning le permite mejorar sus conocimientos en la asignatura de Lengua y Literatura.		
	Frecuencia	Porcentaje
Si	38	9,5%
No	2	5%
Total	40	100%

Fuente: Encuesta de satisfacción realizada a los estudiantes de noveno año.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Análisis e interpretación

Como se observa en la tabla 24, la mayoría de los encuestados manifiestan que con el uso de la herramienta digital interactiva les permitió mejorar sus conocimientos en la asignatura Lengua y Literatura para su proceso de enseñanza-aprendizaje siendo algo significativo para su rendimiento académico, mientras que una minoría de estudiantes hacen mención que no lograron mejorar sus conocimientos esto se debería por la falta de no disponer una computadora para hacer el uso de la herramienta.

Tabla 25. Tabla comparativa de la encuesta de satisfacción realizada a los estudiantes de noveno año.

		4. Al implementar esta herramienta digital interactiva su aprendizaje fue.			
		Regular	Bueno	Muy Bueno	Total
2. Los contenidos	Regular	2	0	0	2
que se encuentran	Bueno	1	3	0	4
creados en la	Muy bueno	0	0	34	34
herramienta digital					
interactiva le					
parecieron.					
Total		3	3	34	40

Fuente: Software SPSS.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto.

Análisis e interpretación

En la tabla 25, al utilizar los estudiantes la herramienta digital interactiva Exelearning fue satisfactorio ya que su nivel de aprendizaje fue bueno, en la que adquirieron nuevos conocimientos esenciales en la asignatura de Lengua y Literatura.

Bibliografía

- Ana, Isabel . (22 de 09 de 2016). *Métodos, técnicas e instrumentos*. Obtenido de <https://online-tesis.com/tecnicas-de-recoleccion-de-datos-para-realizar-un-trabajo-de-investigacion/>
- Santiago & Fernández, . (2017). Uso de herramientas digitales para la escritura colaborativa en línea: el caso de Padlet. *MarcoELE*.
- Abellán, C. (2018). Importancia del aprendizaje. *Perfiles educativos* , 181-194.
- Agudo, S. (15 de 05 de 2012). *Las herramientas digitales*. Obtenido de Las herramientas digitales: <https://ec.oceanoeducacion.com/aprovechar-la-tecnologia-al-maximo-que-son-y-para-que-sirven-las-herramientas-digitales-educativas/>
- Amores, A. (18 de Diciembre de 2019). Las Nuevas Tecnologías como factor demotivación. En A. Amores, *Tecnologías de herramientas didácticas*. Lima: Publicación de Tecnología. Obtenido de 39-44. Obtenido de <https://www.campuseducacion.com/revistadigital-docente/numeros/16/files/assets/basic-html/page-39.html#>
- Antonio, G. (2017). Metodología cuantitativa. *Fundamentos de la educación* .
- Arias González, J. (18 de 06 de 2018). *Ventajas y desventajas de las herramientas digitales*. Obtenido de Ventajas y desventajas de las herramientas digitales: <https://ticnormal.wordpress.com/2013/05/20/5-ventajas-y-5-desventajas-de-las-herramientas-digitales/>
- Arias, K. (2018). Estudio de la muestra. Mexico.
- Avellaneda, Buña. (2022). Empleo de la Herramienta Tecnológica Quizizz en el rendimiento académico. *Master's thesis*, 25- 28.
- Ballester, M. (2016). Las TIC como herramienta de innovación en Lengua y Literatura. Mexico.
- Barriga, P. & Andrade, J. (2017). Herramientas digitales para la construcción del conocimiento. *S & T Memorias*, 10(22).
- Bartolomé, Antonio R. (2016). Nuevas tecnologías en el aula. En *Propuestas TIC para el área de Lengua* (págs. 32-40). Mexico.
- Bemposta, S. (18 de 05 de 2017). *Ventajas y desventajas de Exelearning*. Obtenido de <https://193.147.239.238/handle/11268/4551>
- Bernal, C. (2017). Método deductivo. *Scielo*.

- Berrocal Hernández, Álvaro A., & Aravena Domich, M. A. (2021). Herramientas digitales como recurso de interacción comunicativa en escuelas de Colombia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(5), 7302-7320.
- Boida, G. (2017). Método inductivo. *Scielo*.
- Bolaño García, M. (18 de 04 de 2017). *Herramientas interactivas*. Obtenido de Herramientas interactivas: <https://www.universia.net/es/actualidad/orientacion-academica/lo-ultimo-herramientas-interactivas-aprendizaje-1162274.html>
- Borbor, Villacres Matias & Tomalá. (2019). *Recursos digitales en el aprendizaje significativo de lengua y literatura*. Mexico.
- Bouzán, J. (2021). *creación de contenidos en Ardora*. Obtenido de [file:///C:/Users/GEOVANNY%20PASTO/Documents/Informaci%C3%B3n%20Adicional/Propuesta%20Tecnol%C3%B3gica%20\(Objetos%20de%20Aprendizaje%20Ardora\).pdf](file:///C:/Users/GEOVANNY%20PASTO/Documents/Informaci%C3%B3n%20Adicional/Propuesta%20Tecnol%C3%B3gica%20(Objetos%20de%20Aprendizaje%20Ardora).pdf)
- Cabero, J. (2018). Tecnologías. *Revista latinoamericana de tecnología educativa*.
- CARCAÑO, E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes.
- Cardiño, J. (2017). La incidencia de herramientas digitales en la materia de lengua y literatura. *Ciencia Tecnología Sociedad*, 63. 87.
- Carrillo, M. (2018). *Modelo ADDIE*. Universidad de La Sabana: Especialización en Psicología Educativa.
- Castro Hidalgo, M. G. (2017). *Herramientas didácticas innovadoras*. Quevedo: Universidad Técnica de Babahoyo.
- Cornejo, M. (13 de 04 de 2019). *Importancia de las herramientas digitales*. Obtenido de Importancia de las herramientas digitales: <https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>
- Costa, J. (05 de 2017). *Importancia de la enseñanza en la educación*. Obtenido de <https://www.arataacademy.com/spa/como-aprender-mas-rapido/la-importancia-de-la-educacion/>
- Cousinet, R. (08 de 2015). *Qué es enseñar*. Obtenido de <https://concepto.de/ensenanza/>
- CREAMER, M. (19 de 07 de 2020). *ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00038-A*. Obtenido de ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00038-A: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/07/MINEDUC-MINEDUC-2020-00038-A.pdf>

- Delgado, J. (17 de 04 de 2020). *tipos de herramientas digitales*. Obtenido de tipos de herramientas digitales: <https://www.ingeus.es/10-herramientas-digitales-mas-importantes-del-2020/>
- Elena Stapich. (2015). Didáctica de la lengua y la literatura. *Revista de Educación*.
- Escontrela Mao, R. (10 de 05 de 2004). *características-de-las-tics-en-la-educacion*. Obtenido de características-de-las-tics-en-la-educacion: <https://www.xn--caractersticas-7lb.com/caracteristicas-de-las-tics-en-la-educacion/>
- Fajardo, M. (2020). *Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura*. CIENCIAMATRIA.
- Flores, A. (22 de 05 de 2018). *Características de la enseñanza* . Obtenido de <https://es.slideshare.net/kpgracia/actividad-2-modulo-1-unidad-4>
- Franco, Y. (2016). Población y Muestra. *Tesis de Investigación.*, 14 -15.
- Gabriel. P. (2018). La Web 2.0 y la sociedad de la información. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*, 33- 37.
- Ganchozo, J. . (2020). *Plataformas y herramientas digitales enfocadas a la educación*. Plataformas y herramientas: Grupo Compás.
- García Martín, J. (17 de 04 de 2006). *tipos de herramientas digitales*. Obtenido de tipos de herramientas digitales: <https://www.ingeus.es/10-herramientas-digitales-mas-importantes-del-2020/>
- García, R. (10 de 05 de 2017). *características-de-las-tics-en-la-educacion*. *revistaespacios*, 26. Obtenido de características-de-las-tics-en-la-educacion: <https://www.xn--caractersticas-7lb.com/caracteristicas-de-las-tics-en-la-educacion/>
- García,S. (2021). Realidad virtual y aumentada en educación. *Observatorio*, 17- 21.
- Grané, A. (19 de 05 de 2009). *Las herramientas digitales* . Obtenido de Las herramientas digitales : <https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>
- Gutiérrez, P. (13 de 04 de 2012). *Importancia de las herramientas digitales*. Obtenido de Importancia de las herramientas digitales: <https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>
- Guzmán, J. (10 de 06 de 2017). Importancia de las herramientas interactivas. *Publicaciones Net*, 12-15. Obtenido de Importancia de las herramientas interactivas: <https://www.universia.net/es/actualidad/orientacion-academica/lo-ultimo-herramientas-interactivas-aprendizaje-1162274.html>

- Hernandez, R. (15 de 05 de 2017). *las-tic-en-la-educacion*. Obtenido de las-tic-en-la-educacion: <https://www.robotix.es/blog/las-tic-en-la-educacion/>
- Hortega,J. (2017). *La entrevista*. España: Pilar Folguezas.
- Irma Munguía. (2018). El lenguaje y sus problemas de enseñanza. *Iztapalapa. Revista de ciencias sociales y humanidades*.
- José, Gómez. (2016). Las tic en la educacion. *educaweb*.
- Julio Muñoz. (2020). Aporte de las TIC frente al COVID-19. *Ministerio de Telecomunicaciones*.
- L., Quiroga. (01 de 02 de 2019). Obtenido de <https://www.fundacionaquae.org/wiki/beneficios-nuevas-tecnologias-educacion/>
- Levicoy, D. (18 de 06 de 2014). *Ventajas y desventajas de las herramientas digitales*. Obtenido de Ventajas y desventajas de las herramientas digitales: <https://ticnormal.wordpress.com/2013/05/20/5-ventajas-y-5-desventajas-de-las-herramientas-digitales/>
- López, S. (2013). *Características de las herramientas Educativas*. Brazil: Revista Médica Clínica Las Condes, 26(1), 42-51.
- Maggio, M. . (09 de 2018). *LA IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN*. Obtenido de <https://www.arataacademy.com/spa/como-aprender-mas-rapido/la-importancia-de-la-educacion/>
- Mero, J. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0,, 71–85*.
- Mero-Ponce, J. (15 de 05 de 2021). Las herramientas digitales. *dominiodelasciencias, 712*. Obtenido de Las herramientas digitales: <https://ec.oceanoeducacion.com/aprovechar-la-tecnologia-al-maximo-que-son-y-para-que-sirven-las-herramientas-digitales-educativas/>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2020). *Plan-Educativo-COVID-19* .
- Miriam, R. (11 de 27 de 2019). *La importancia de las TICs en la educación*. Obtenido de <https://www.flup.es/importancia-tics-educacion/>
- Molinero,M. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Iberoamericana, 16*.
- Morales, N. (18 de 04 de 2018). *Características de las herramientas digitales*. Obtenido de Características de las herramientas digitales: <https://siaguanta.com/c-tecnologia/que-son-las-herramientas-digitales/>

- Mujica-Sequera, R. M. (2021). Clasificación de las Herramientas Digitales en la Tecnoeducación. *Tecnológica-Educativa*, 23-30.
- Olivera, N. (17 de 09 de 2019). Ventajas y Desventajas de aprendizaje. En N. Olivera, *El aprendizaje*. Mexico. Obtenido de <https://www.universia.net/co/actualidad/orientacion-academica/cuales-son-ventajas-desventajas-aprendizaje-basado-intereses-1163428.html>
- P., F. (2017). Enseñanza en la educación. *Scielo*.
- Pérez, C. (2016). Metodología cualitativa. *Scielo*.
- Pérez, S. (Marzo de 2017). *Herramientas digitales interactivas*. Obtenido de <https://tecnologiaeducativa.artes.unc.edu.ar/herramientas-digitales-interactivas/>
- Picardo, O. (Mayo de 2020). *Aporte de las TIC frente al COVID-19*. Obtenido de <http://www.redicces.org.sv/jspui/handle/10972/4149>
- Plaza de la Hoz, J. (01 de 02 de 2018). desventajas de las tic. *Revista educación y pensamiento*, 77-85. Obtenido de Ventajas de las tic: <https://www.fundacionaquae.org/wiki/beneficios-nuevas-tecnologias-educacion/>
- Prieto, J. (2016). *Herramientas educativas*. University of Madrid: Libros digitales. Herramientas educativas en universidades.
- Quiroga, L. (01 de 02 de 2019). *Ventajas de las tic*. Obtenido de Ventajas de las tic: <https://www.fundacionaquae.org/wiki/beneficios-nuevas-tecnologias-educacion/>
- Rocafull, M. (2021). Exelearning. *Maxima formacion*, 1-2.
- Ronquillo, D. & Delgado, Díaz. (2018). *Los entornos educativos tridimensionales en el aprendizaje de las reglas ortográficas para los estudiantes*. Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad.
- Salazar Ascencio, J. (02 de 2019). Tipos de aprendizaje existen en el aula. *MasScience*. Obtenido de <https://gestion.pe/tendencias/estilos/tipos-aprendizaje-caracteristicas-nnda-nnlt-264497-noticia/?ref=gesr>
- Salinas, I. (01 de Abril de 2017). *Lo último en herramientas interactivas de aprendizaje*. Mexico. Obtenido de <https://www.universia.net/es/actualidad/orientacion-academica/lo-ultimo-herramientas-interactivas-aprendizaje-1162274.html>
- Sánchez, M. (18 de 02 de 2007). *Desventajas de las tic*. Obtenido de Desventajas de las tic: <https://www.diferenciador.com/ventajas-y-desventajas-de-las-tic/>
- Silva, M. (10 de 06 de 2020). *Importancia de las herramientas interactivas*. Obtenido de Importancia de las herramientas interactivas:

<https://www.universia.net/es/actualidad/orientacion-academica/lo-ultimo-herramientas-interactivas-aprendizaje-1162274.html>

Suárez, L. (2019). *Rendimiento Académico con Estrategias Educativas*. España: Revista Scientific,.

Tomasevski, K. (17 de 09 de 2019). *Derecho a la educación*. Obtenido de <https://www.humanium.org/es/derecho-educacion/>

Topuzian, M. (15 de 04 de 2019). *lengua y literatura*. Obtenido de lengua y literatura: <https://www.redalyc.org/pdf/393/39348248001.pdf>

Vargas, K. (2020). Aprendizaje colaborativo. *Revista Innova Educación*,, 363-379.

Veizaga Toaca, R. . (2022). *MANEJO DE LA HERRAMIENTA EDUCATIVA CANVA POR ESTUDIANTES*. Guatemala.

Veronica Carrera. (10 de Mayo de 2021). *herramientas-para-crear-contenido-interactivo. IOPLatinoamérica. Science for R&D*. Obtenido de <https://noticias.utpl.edu.ec/5-herramientas-para-crear-contenido-interactivo>

Vidal Puga, M. (17 de 03 de 2006). *Las TIC en la educación*. Obtenido de Las TIC en la educación.: <https://medac.es/blogs/sociocultural/las-herramientas-tic-en-la-educacion>

Vinueza, S. (17 de 03 de 2017). *Las TIC en la educación*. Obtenido de Las TIC en la educación.: <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>

Viñas, R & Secul, Giusti & M, López. (23 de 12 de 2017). *La herramienta padlet como acto de comunicación*. Obtenido de https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.10495/ev.10495.pdf

Yancha, S. (2022). El recurso didáctico digital Educaplay en el desarrollo de la expresión oral. En Yancha Sánchez. Mexico.

Anexos

Anexos 1: Resolución de la aprobación de la Propuesta Tecnológica por el Concejo Directivo.



DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS
Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 22 de junio del 2022
RCD-FCESFH-UEB-0269.3 – 2022

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión Extraordinaria (06), realizada el 21 de junio de 2022.

EN RELACIÓN AL SEXTO PUNTO. - Análisis y resolución de los temas validados por los señores tutores de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Pedagogía de la Informática, proceso mayo – septiembre 2022.

EL CONSEJO DIRECTIVO CONSIDERANDO:

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

- Recepta, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- **CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020)**, literal c) manifiesta que “Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.

El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de unidad de integración		Créditos para desarrollo de unidad de integración	
		Curricular		curricular	
	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8
	Tercer Nivel de Grado				

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

QUE, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art.19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059

CONSEJO DIRECTIVO

QUE, en oficio 091-CEPI_FCE-2022 de fecha 20 de junio de 2022, firmado por el Ing. Jonathan Cárdenas Benavides, MSc, Coordinador de la Carrera, en el que remite los temas de las Propuestas Tecnológicas que han sido reestructurados conjuntamente con los señores tutores designados de la Carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales - Informática, del proceso de la Unidad de Integración Curricular mayo - septiembre 2022.

RESUELVE: "APROBAR LA PROPUESTA TECNOLÓGICA, TITULADA: "HERRAMIENTAS DIGITALES INTERACTIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA CON LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN PEDRO", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO 2022", PRESENTADO POR BENAVIDES CAJO GABRIELA ESTEFANIA y PASTO TIÑE GLADYS MAGALY, ESTUDIANTES DE LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR, PROCESO MAYO - SEPTIEMBRE 2022 DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES - INFORMÁTICA, REVISADO Y APROBADO POR EL TUTOR/A ING. ROBERTO BERNARDO USCA VELOZ, MG, PROFESOR/A – INVESTIGADOR/A DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS".

Notifíquese. –

Atentamente,



FRANCISCO MORENO DEL POZO

FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP/Marcela N.

Figura 19. Aprobación de la propuesta tecnológica por el Consejo Directivo.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Anexo 2: Certificado de aceptación para la implementación de la Propuesta Tecnológica.

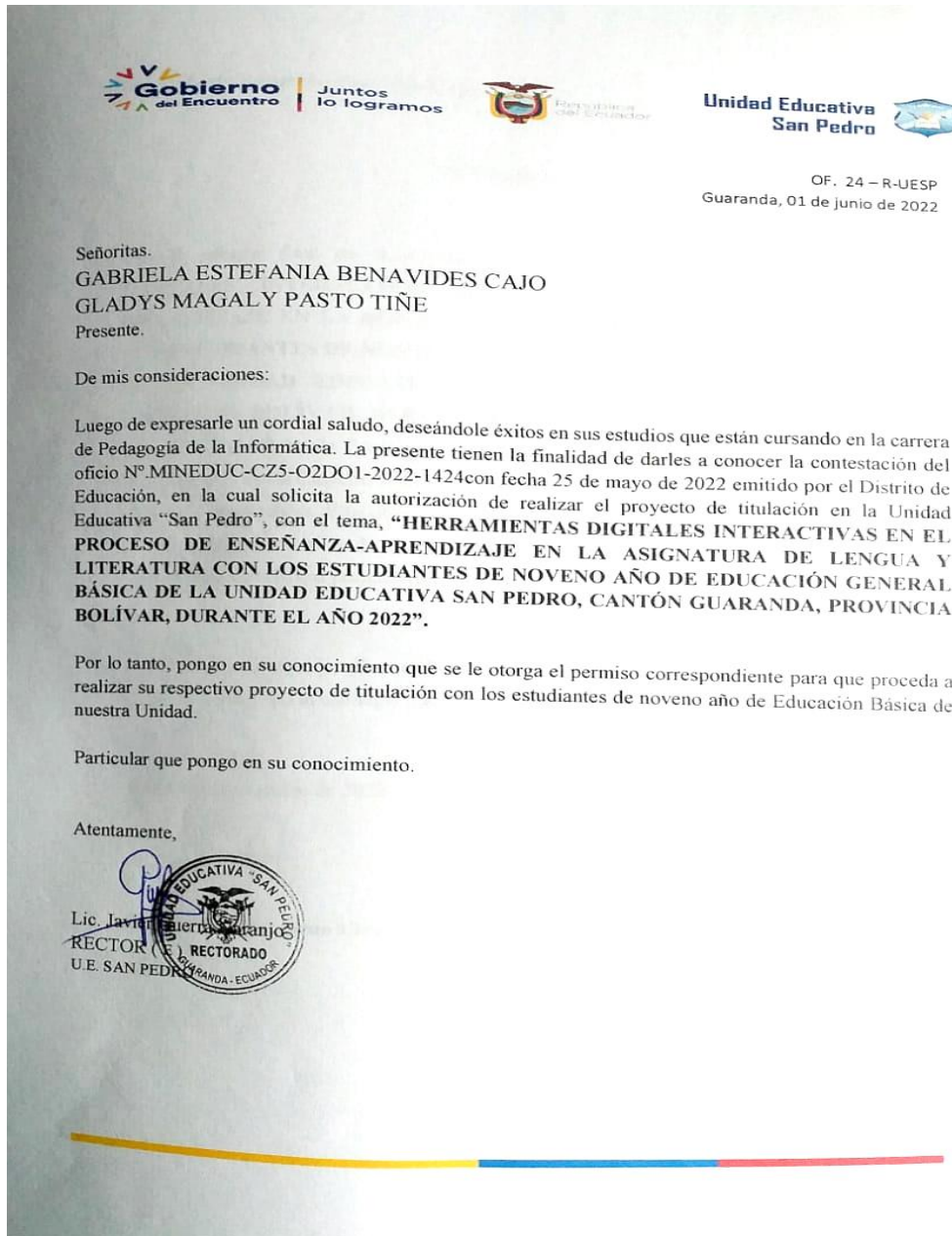


Figura 20. Aceptación para la implementación de la propuesta tecnológica.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Anexo 3: Unidad Educativa “San Pedro” donde se ejecutó la Propuesta Tecnológica.



Figura 21. Infraestructura de la Unidad educativa “San Pedro”.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.



Figura 22. Chancha deportiva de la Unidad Educativa.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Anexo 4: Preguntas para la entrevista de la Docente.



ENTREVISTA APLICADA A LA DOCENTE

La presente entrevista está dirigida a la Docente de la Asignatura Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “San Pedro”.



Preguntas sobre el uso y manejo de las herramientas digitales interactivas para el aprendizaje.

1. ¿Conoce acerca de las Herramientas digitales interactivas?
2. ¿Sería necesario que los estudiantes conozcan el uso de las herramientas digitales interactivas?
3. ¿Qué tipo de inconvenientes educacionales logra identificar en el área de lengua y Literatura en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica?
4. ¿Ha Utilizado algunas herramientas digitales para evaluar a sus estudiantes y medir sus conocimientos con respecto al material impartido?
5. ¿Cree que sería necesario la aplicación herramientas digitales interactivas en la asignatura de lengua y literatura?
6. ¿Asiste a capacitaciones para mejorar sus conocimientos con respecto al manejo de las Tics?
7. ¿La Institución dispone de equipos tecnológicos adecuados para hacer uso de alguna herramienta digital?
8. ¿Cree usted que con la implementación de una herramienta digital interactiva permitirá erradicar las falencias cognitivas en el área de Lengua y Literatura?

Anexo 5: Entrevista a la Docente de la Asignatura de Lengua y Literatura.



Figura 23. Entrevista a la Docente.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.



Figura 24. Entrevista a la Docente de la Unidad Educativa.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Anexo 6: Preguntas de la encuesta que se aplicó a los estudiantes de la Unidad Educativa.



ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES



La presente encuesta va dirigida a los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “San Pedro”.

INSTRUCCIONES:

- Lea detenidamente las preguntas y contéstelas con sinceridad.
- Las opciones son de Si y No.

Preguntas sobre el uso y manejo de las herramientas digitales interactivas para el aprendizaje.

1. ¿Usted como estudiante sabe que son las herramientas digitales interactivas?
Si No.....
2. ¿Usted tiene conocimiento sobre las tecnologías de la información y comunicación (TIC)?
Si No.....
3. ¿Cree que el uso de herramientas interactivas permite un mejor aprendizaje?
Si No.....
4. ¿El docente hace uso de herramientas tecnológicas para impartir las clases?
Si No.....
5. ¿Usted como estudiante se siente cómodo con los métodos de enseñanza de los maestros?
Si No.....
6. ¿Como estudiante le gustaría tener un mejor conocimiento con el manejo de herramientas interactivas para su aprendizaje?
Si No.....

7. ¿Usted como estudiante tiene conocimientos de las siguientes herramientas interactivas?

Educaplay - Quizizz - Ardora 9 - Google Drive - Canva

Si

No.....

8. ¿Cree usted que con la implementación de una herramienta digital interactiva lograra mejorar su aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?

Si

No....

Anexo 7: La encuesta fue realizada mediante formulario de Google para los estudiantes.

The screenshot shows a Google Form interface. At the top, the title 'UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR' is displayed in bold. Below the title, a paragraph states: 'La presente encuesta va dirigida a los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica paralelo "A" de la Unidad Educativa "San Pedro".' Underneath, the section 'INSTRUCCIONES:' contains two bullet points: 'Lea detenidamente las preguntas y contéstelas con sinceridad.' and 'Las opciones son de Si y No.' The section 'PREGUNTAS DE LA ENCUESTA' follows, showing a question: '1. ¿Conoce acerca de las herramientas digitales interactivas?' with two radio button options: 'No' and 'Sí'. A user identification bar shows the email 'gladyspasto095@gmail.com' and a 'Cambiar cuenta' link.

Figura 25. Encuesta que se aplicó a los estudiantes de forma virtual.
Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

This screenshot displays three questions from the survey. Each question is presented in a white box with a light blue border. Question 1: '1. ¿Conoce acerca de las herramientas digitales interactivas?' with radio buttons for 'No' and 'Sí'. Question 2: '2. ¿Conoce sobre la importancia de las tecnologías de información y comunicación (TIC) dentro del proceso académico?' with radio buttons for 'No' and 'Sí'. Question 3: '3. ¿Cree conveniente la utilización de las herramientas digitales interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?' with radio buttons for 'No' and 'Sí'. The browser's address bar and navigation icons are visible at the top.

Figura 26. Preguntas de la encuesta que se aplicó a los estudiantes.
Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Anexo 8: Explicación a la Docente sobre el funcionamiento de la herramienta.



Figura 27. Explicación sobre el uso de la herramienta Exelearning.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.



Figura 28. Entrega del manual de usuario a la Docente de la Institución.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Anexo 9: Fotos Tomadas sobre la prueba de diagnóstico Inicial a los estudiantes.



Figura 29. Prueba de diagnóstico a los estudiantes de noveno año.



Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.



Figura 30. Realizando la Prueba de diagnóstico a los estudiantes.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Anexo 10: Prueba de Diagnóstico Inicial a los estudiantes.

 UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍBAR
UNIDAD EDUCATIVA "SAN PEDRO" 

Nombre: Jonathan Cando
Fecha: 07-08-2022
Curso: 9na A
Asignatura: lengua y literatura

2,35

1. Ordene e identifique el concepto sobre Mitos.

Los	seres	son	tienen
Cuyas	acciones	mitos	naturales
sobre	lugar	y	tiempo

Los mitos son seres naturales cuyas acciones tienen tiempo y sobre lugar.

2. Complete según corresponda sobre la estructura de la carta del lector.

TÍTULO

CUERPO

DESPEDIDA

Figura 31. Resultados de la prueba de diagnóstico Inicial de los estudiantes.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Anexo 11: Clase demostrativa de la herramienta digital interactiva Exelearning.



Figura 32. Clase demostrativa con los estudiantes.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.



Figura 33. Manejo y uso de la herramienta digital interactiva por los estudiantes.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Anexo 12: Prueba de finalización después de aplicar la herramienta digital interactiva.

UNIVERSIDAD ESTADAL DE BOLÍBAR
UNIDAD EDUCATIVA "SAN PEDRO"

Nombre: Sayra Cristina Milan
Fecha: 14-09-2022
Curso: 9no
Asignatura: Lengua Literatura

10
—
10

1. Ordene e identifique el concepto sobre Mitos.

Los	seres	son	tienen
Cuyas	acciones	mitos	naturales
sobre	lugar	y	tiempo

Los mitos son seres sobre naturales
cuyas acciones tienen lugar y tiempo

2. Complete según corresponda sobre la estructura de la carta del lector.

TÍTULO

Saludo

Inicio

CUERPO

Cierre

DESPEDIDA

Firma

Figura 34. Evaluación final después de la aplicación de la herramienta digital.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Anexo 13: Prueba de Satisfacción.



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES – INFORMÁTICA



Prueba de satisfacción para los estudiantes de noveno año de Educación General
Básica de la Unidad Educativa “San Pedro” sobre la herramienta digital
interactiva Exelearning

1.- Cree que con el uso de la herramienta digital interactiva creada en Exelearning mejoró su aprendizaje.

Si ()

No ()

2.- Los contenidos que se encuentran creados en la herramienta digital interactiva le parecieron.

Muy bueno ()

Bueno ()

Regular ()

Malo ()

3.- Las actividades realizadas dentro de la herramienta digital interactiva fue.

Muy bueno ()

Bueno ()

Regular ()

Malo ()



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES – INFORMÁTICA



4.-Al implementar esta herramienta digital interactiva su aprendizaje fue.

Muy bueno ()

Bueno ()

Regular ()

Malo ()

5.- Cree que la herramienta digital interactiva Exelearning le permite mejorar sus conocimientos en la asignatura de Lengua y Literatura.







Si ()





No ()

Anexo 14: Informe de tutorías sobre el trabajo de Integración Curricular.

ANEXO 3. FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR			
Facultad: Ciencias de la Educación, Social, Filosóficas y Humanísticas			
Carrera: Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática			
Modalidad de Titulación: Trabajo de Integración Curricular	Opción: Propuesta Tecnológica		
Título del proyecto			
“HERRAMIENTAS DIGITALES INTERACTIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA CON LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN PEDRO”, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO 2022”.			
Estudiantes:	Cédula:	Teléfono:	E-mail:
Gabriela Estefanía Benavides Cajo	020215240-1	0994970266	gabenavides@mailes.ueb.edu.ec
Gladys Magaly Pasto Tiñe	025012226-4	0993284666	glapasto@mailes.ueb.edu.ec
Docente Tutor:	Cédula:	Teléfono:	E-mail:
Ing. Roberto Bernardo Usca Veloz, Mg	0603981796	0981465089	rusca@ueb.edu.ec

**2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
OPCIÓN PROPUESTA TECNOLÓGICA**

No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a	Observaciones
1	16-05-2022	Revisión de temas para la presentación a Consejo para el proceso de aprobación	Viernes 08H00 – 09H00		
2	23 - 05- 2022 30-05-2022	Revisión de introducción, antecedentes, problema, justificación y objetivos.	Viernes 08H00 – 09H00		
3	01-06-2022 10-06-2022 13-06-2022	Redacción de Marco teórico	Viernes 08H00 – 09H00		
4	18-06-2022	Redacción del Marco Metodológico	Viernes 08H00 – 09H00		
5	27-06-2022	Instrumentos y técnicas de recolección de datos	Viernes 08H00 – 09H00		
6	05-07-2022	Análisis e interpretación de resultados	Viernes 08H00 – 09H00		

7	12-07-2022	Redacción de Conclusiones	Viermes 08H00 – 09H00	
8	20-07-2022 22-08-2022 31-08-2022	Desarrollo de la propuesta tecnológica	Viermes 08H00 – 09H00	
9	05-09-2022	Revisión y entrega del informe final	Viermes 08H00 – 09H00	
10	09-09-2022	Procedimiento para la entrega del informe consolidado de los grupos de investigación	Viermes 08H00 – 09H00	



	
.....
Docente Tutor/a Ing. Roberto Usca CI:060398179-6	Coordinador de la Unidad Ing. Roberto Usca CI: 060398179-6

Figura 35. Informe de las tutorías sobre la integración curricular.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Anexo 15: Certificado del Urkund

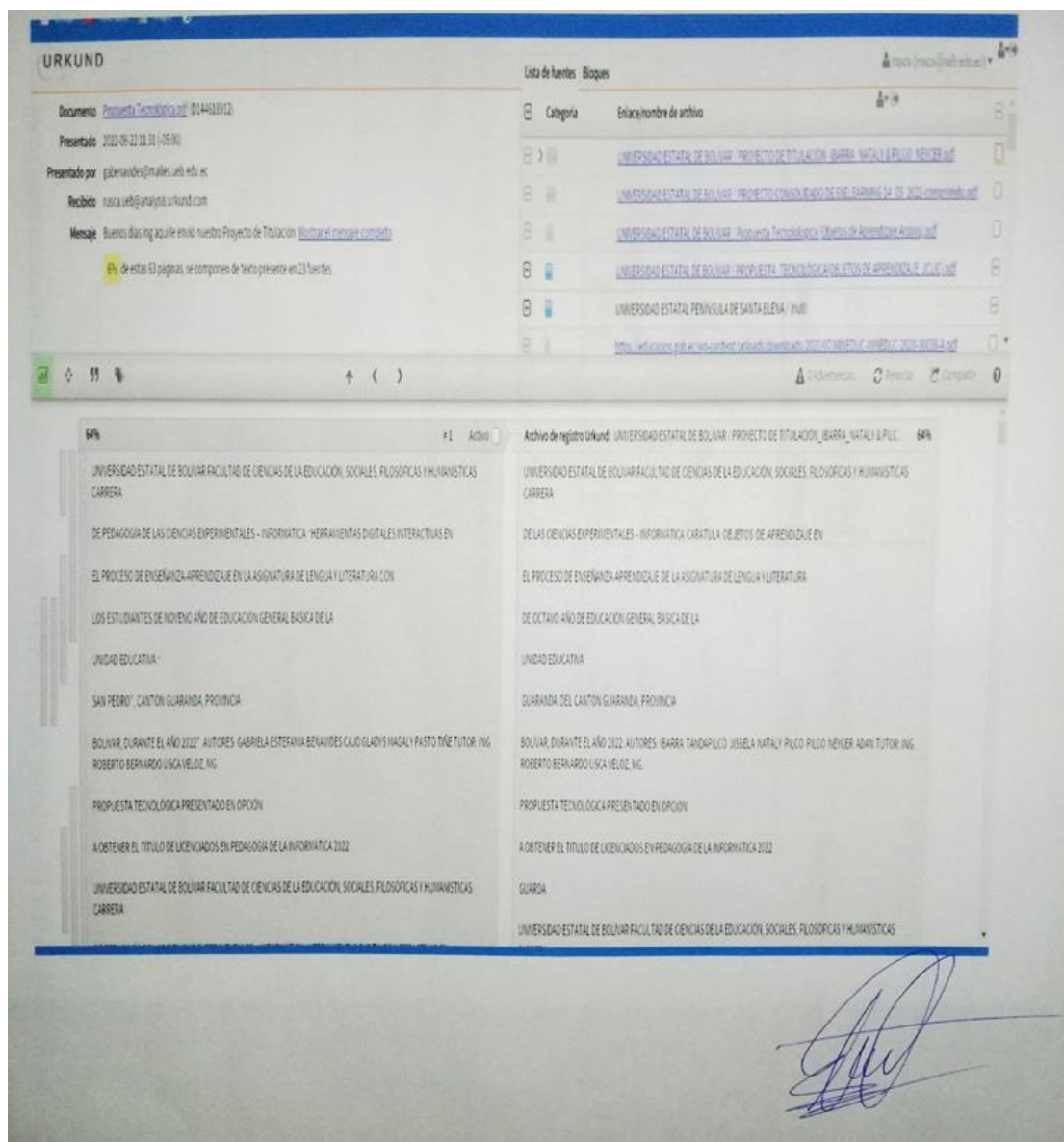


Figura 36. Certificado del Urkund.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Anexo 16: Certificado de haber realizado la propuesta tecnológica



Figura 37. Certificado de haber implementado la propuesta tecnológica.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022



MANUAL DE USUARIO



**Gabriela Benavides
Gladys Pasto**

2022





Contenidos del manual de Usuario

- Introducción
- Objetivo
- Definición de Exelearning
- Características técnicas
- Ventajas y Desventajas de la herramienta Exelearning
- Requerimientos mínimos
- Instalación de Exelearning
- Link para ingresar a la Herramienta Digital Interactiva

Manual de usuario de la herramienta digital interactiva realizado en la herramienta de Exelearning.

Introducción

La tecnología en la educación se ha convertido en algo esencial para que los estudiantes adquieran de mejor manera un aprendizaje significativo que se realiza dentro de las unidades educativas.

Con la implementación de la herramienta digital interactiva Exelearning se pretende dar a conocer los distintos contenidos y actividades educativas para que de esta manera los estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa “San Pedro”, puedan utilizar la herramienta y hacer uso de ello,



para que no poseen dificultades se procedió a la realización de un manual de usuario para que, de esta forma, tenga los conocimientos necesarios para el manejo adecuado de esta herramienta interactiva.

Objetivo

Explicar los pasos de la instalación, uso y manejo de la herramienta digital interactiva Exelearning para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes.

Definición de Exelearning

Exelearning es una herramienta de código de abierto que nos facilita la creación de material educativo, nos permite la utilización de diferentes contenidos, elementos multimedia y actividades interactivas que le permitirán a los estudiantes aprender de una manera eficiente, permitiéndoles la exportación en diferentes formatos que nos ofrece la herramienta.

Es decir, esta herramienta nos permite crear contenidos para utilizar en clase en el cual nos permite insertar textos, imágenes, videos y actividades que les favorecerá a los estudiantes mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Características técnicas

- Las herramientas digitales interactivas pueden ser creadas en los diferentes navegadores web como: FireFox, Chrome, Opera y Safari.
- Es una aplicación multiplataforma, capaz de funcionar en los diferentes sistemas operativos.
- Nos permite exportar los contenidos en diferentes formatos: Common, Cartridge, IMS, SCORM, Sitio Web.
- Los contenidos creados pueden ser incluidos en los LMS más extendidos, como Moodle.

Ventajas y Desventajas de la herramienta Exelearning

Ventajas:

- Nos permite mejorar nuestro aprendizaje.
- Permite adaptarnos e intercambiar los recursos educativos.
- Nos permite la creación de plantillas personalizadas.

Desventajas:

- Una de las desventajas de la herramienta es que no es la más utilizada para implementar en la educación de los estudiantes.
- Posee problemas en su rendimiento que se están siendo solucionadas.

Requerimientos mínimos

- Procesador Pentium IV o superior.
- Memoria RAM 2GB o superior.
- HDD o SSD de 10 GB libres o superior.



- Navegador web de preferencia Mozilla Firefox o Google Chrome.
- Sistema Operativo: Windows 7 o superior.

Instalación de Exelearning

Pasos en la instalación de Exelearning

La instalación es sencilla y depende del sistema operativo en que se vaya a utilizar el programa. Existen dos tipos de instalación:

- Instalación en el disco duro (opción habitual).
- Instalación en memoria externa (memory stick), conocida como "ready to run", que solo está disponible para el sistema operativo Windows.
- Exelearning portable, permite ejecutar eXe desde una memoria externa sin necesidad de permisos de usuario.

Para instalar Exelearning en un ordenador con el sistema operativo Windows por ejemplo hay que seguir los siguientes pasos:

Paso 1

Ingresa a la página web oficial de la herramienta eXeLearning: <http://exelearning.net> tenemos que acceder a la segunda pestaña "Descargas" que nos permite ver los paquetes ejecutables de eXeLearning para descargar. En el caso de Windows, por ejemplo, hay dos enlaces como archivo instalable o ejecutable, en nuestro caso seleccionamos el archivo instalable que es para Windows.



Figura 38. Descarga de la herramienta Exelearning.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022

Paso 2

Seguidamente nos aparecerá una opción en el cual tenemos que guardar nuestro archivo de instalación de la herramienta eXeLearning.

Paso 3

Una vez que se encuentre descargado el archivo procedemos a buscar en descargas de mis documentos de nuestra PC, y hacer clic para proceder a instalar.



MANUAL DE USUARIO DE LA HERRAMIENTA DIGITAL INTERACTIVA EXELEARNING.

UNIDAD EDUCATIVA " SAN PEDRO " ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA

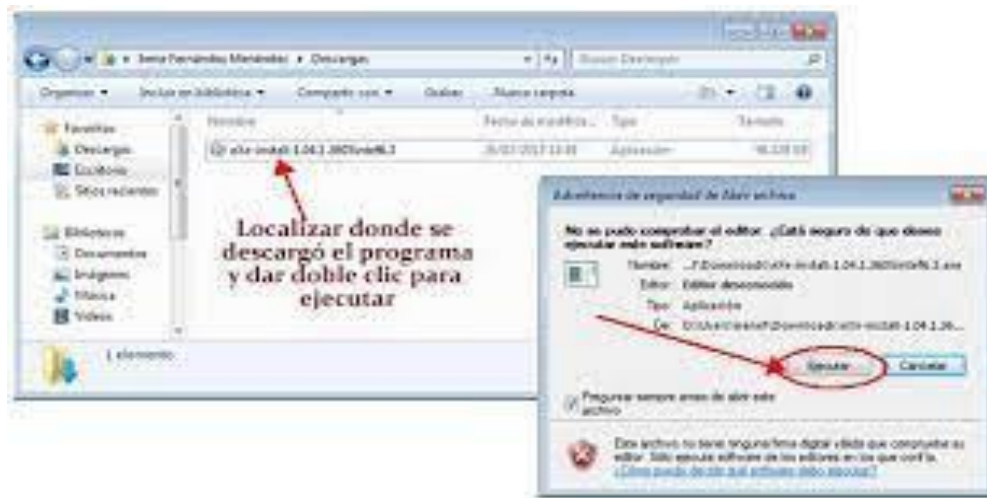


Figura 39. Ubicación de la descarga de la herramienta Exelearning.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Paso 4

Una vez realizado la ejecución de nuestro archivo de la herramienta comenzara la instalación en nuestro ordenador. Son pasos muy sencillos que solamente consiste en seguir los pasos que se indica en cada pantalla, aceptar las condiciones de la licencia que ofrece para la instalación, como se puede verificar en las imágenes.



Figura 40. Ejecución de los pasos para la instalación de Exelearning.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022



Figura 41. Finalización de la instalación de la herramienta Exelearning.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Paso 5

- ✚ Con estos pasos se encuentra instalado nuestra herramienta Exelearning y configurado en el idioma que el usuario desee trabajar.

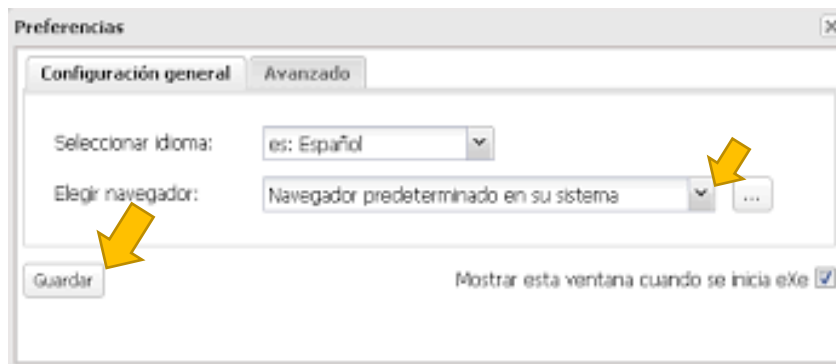


Figura 42. Selección de idioma de la herramienta Exelearning.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

- Se escoge el navegador para poder visualizar y lograr trabajar con esta herramienta, para seleccionar el Lenguaje consiste en ir al menú “herramientas” y seleccionar la opción “preferencias” y proceder a escoger el lenguaje que desee trabajar.

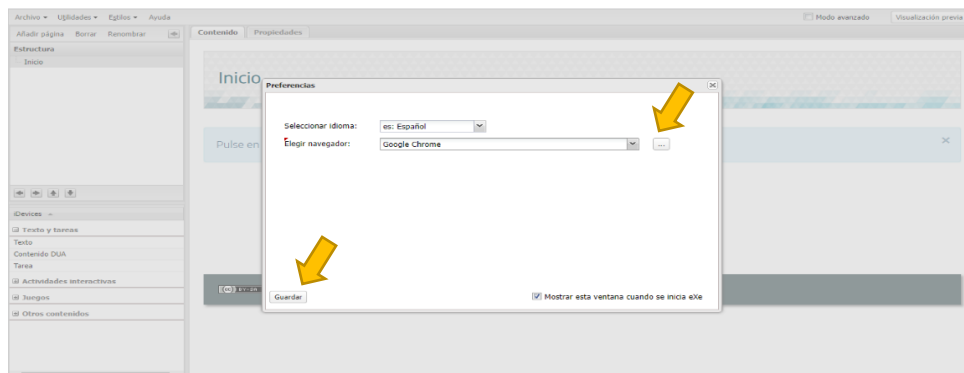


Figura 43. Selección de navegador de la herramienta Exelearning.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Entorno de trabajo de la herramienta Exelearning



Figura 44. Pantalla principal de la herramienta Exelearning.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Menú principal de herramientas

Menú archivos: Nos permite abrir un proyecto que se encuentra creado, guardarlos, imprimir, exportar, crear o salir del programa.

Menú herramientas: Tenemos acceso al redactor de instrumentos, diseño de iDevices, cambiar el idioma y actualizar la vista del proyecto

Menú de Estilos: Permite cambiar de interfaz de la actividad

Menú de Ayuda: Esta opción consiste en acceder a diversas ayudas sobre la herramienta.

También la opción de modo avanzado y su visualización previa que permite visualizar como se está creando la actividad.

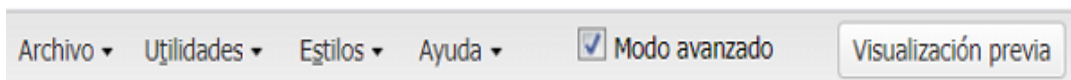


Figura 45. Herramientas del menú principal de la herramienta Exelearning.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Árbol de contenidos y organización de materiales

Al ingresar a esta herramienta encontramos la opción “estructura” donde se procede a crear nuestros contenidos y organizar las distintas páginas como se encuentra estructurado las actividades para que sea más organizado y accesible para los distintos usuarios que lo van a manipular.

Añadir página - Borrar – Renombrar

Agregar páginas: Dentro de esta opción nos permite agregar nuevas páginas de contenidos a nuestros proyectos, estas páginas se agregarán como dependientes de aquellas que tenemos seleccionada y de cada una de ellas se desplegarán páginas como subtítulos.

Borrar: Si queremos borrar o eliminar una página que se encuentra creada, debemos seleccionar la página y pulsar sobre el botón, también tenemos que tener mucho cuidado y tener en cuenta la estructura de niveles de contenidos, pues si eliminamos una página eliminaremos todos aquellas que se encuentran dependiente de ella.

Renombrar: Esto nos permite cambiar de nombre de nuestra página para poder cambiar tenemos que realizar lo siguiente, pulsamos doble clic sobre nuestra página y colocamos el nombre que deseamos llamarlo una vez realizado esto hacemos clic en el botón "ok" para terminar y se guarde los cambios que se realizó.

En la parte inferior de la página del árbol de contenidos podemos visualizar un grupo de flechas que nos permite organizar, distribuir el orden y los niveles de cómo está estructurado nuestras páginas.

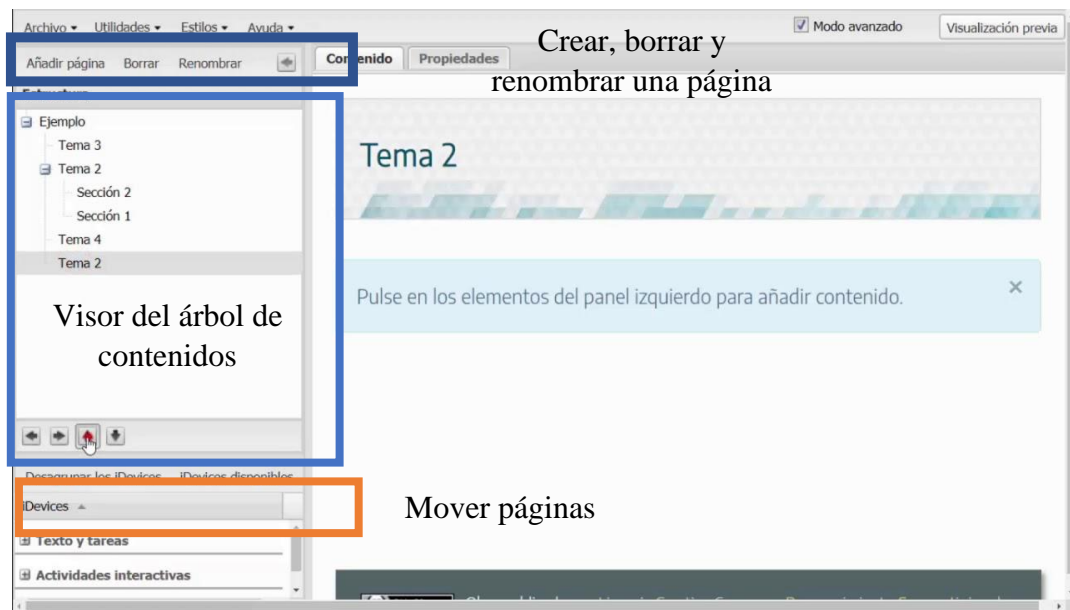


Figura 46. Contenidos de la Pantalla principal de la herramienta Exelearning.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Propiedades de la herramienta Exelearning.

Pestaña o Paquetes: Se puede configurar las características o los datos básicos de nuestro proyecto.

Título de proyecto: Nos permite ingresar un título general al proyecto que estemos realizando.

Imagen o fondo de cabecera: Nos permite añadir, eliminar y mostrar la imagen de nuestra cabecera de nuestro proyecto.

Autor: Consiste en el nombre de la persona que está creando el proyecto de los contenidos.

Licencia: Permite seleccionar varios tipos de licencia que nos ofrece el menú desplegable.

Título al pie de la hoja: Se puede incluir un párrafo o algún texto que se puede visualizar debajo de la página de nuestro proyecto ejecutable.

Descripción: Se puede dar una pequeña descripción o algunas características sobre nuestro proyecto que es algo necesario para el usuario que va a manipular esta herramienta.

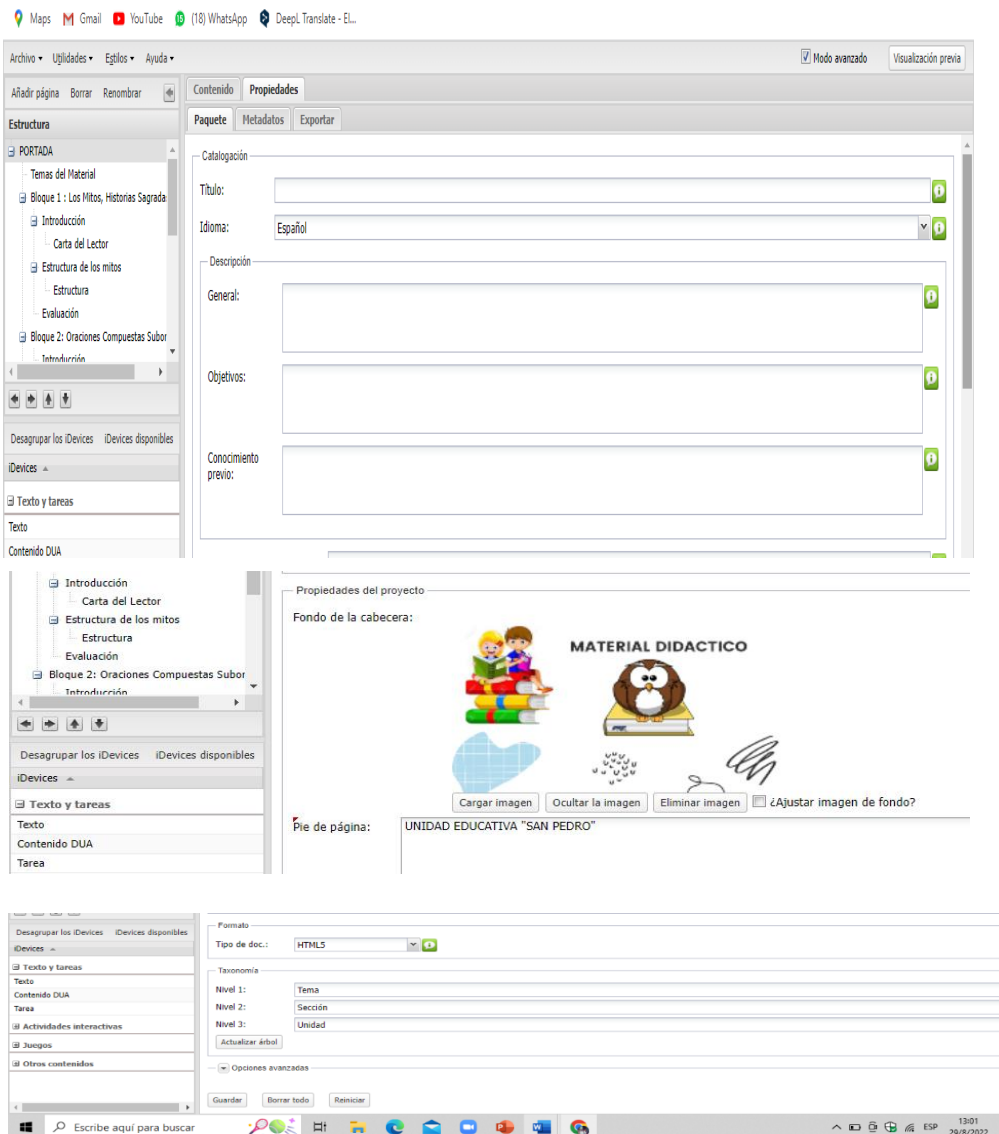


Figura 47. Propiedades de la Pantalla principal de la herramienta Exelearning.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

iDevices

Elementos que nos permite introducir distintos tipos de contenidos de un texto hasta actividades interactivas que se utilizó para hacer el material didáctico. La versión actual de la herramienta Exelearning dispone de ciertos números de iDevices, estos están agrupados en 3 diferentes bloques.

- iDevices Texto y tareas
- iDevices Actividades Interactivas
- iDevices Otros contenidos

iDevices de actividades interactivas: Ayuda a que los estudiantes interactuar directamente con el proyectó de las actividades, y se utilizó este iDevices para la creación de los contenidos.

- Rellenar huecos
- Pregunta de elección múltiple
- Pregunta de selección múltiple
- Pregunta verdadero-falso
- Cuestionario SCORM
- Actividad desplegable

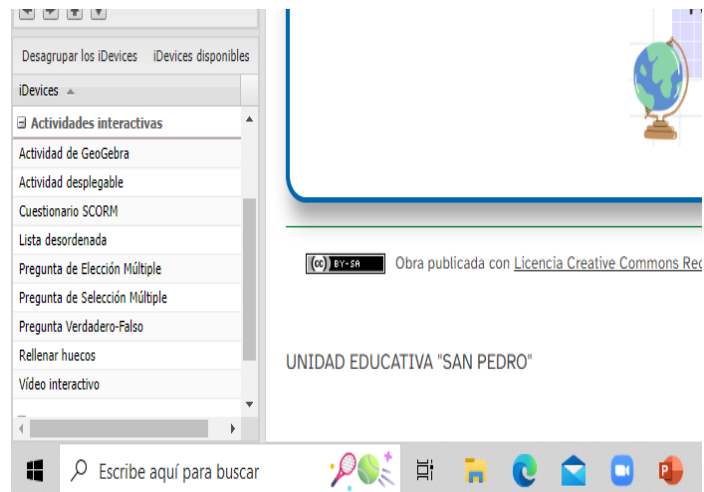


Figura 48. iDevices de las actividades interactivas de la herramienta Exelearning.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

1.8 Exportación y Publicación de la herramienta Exelearning

Una vez terminado de realizar nuestro proyecto en Exelearning, procedemos a la exportación para dar a conocer nuestros contenidos a los distintos usuarios, Exelearning, permite exportar las actividades a distintos formatos en nuestro caso lo vamos a exportar a un sitio web.



Figura 49. Exportación y publicación de la actividad interactiva de Exelearning.
Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Cuando procedemos a realizar la exportación de nuestro material de trabajo, el programa nos recordará que es necesario introducir los metadatos para identificar con el nombre que se exportara el programa.

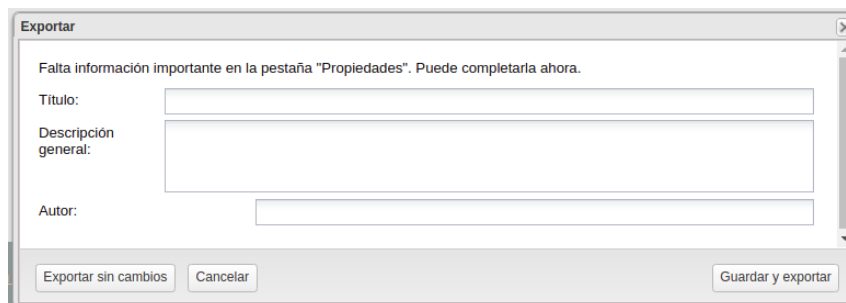


Figura 50. Nombre de la actividad que se va a publicar en el sitio web.
Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.



Sitio web

La herramienta Exelearning nos permite exportar nuestro proyecto a un sitio web que será alojada en un servidor de Internet. Además de las páginas desarrolladas, se creará un menú de navegación lateral que reproduce el árbol de contenidos del objeto.

Existen dos opciones:

Carpeta autocontenida: exporta el conjunto de las páginas del proyecto y el resto de los archivos dependientes a una carpeta. Puede ser visualizado abriendo el fichero index.html. Esta opción es muy adecuada para realizar las pruebas de los resultados obtenidos o si se desea retocar algún detalle del código con algún editor externo.

Fichero zip: exporta los contenidos comprimidos en un archivo .zip. Es la opción adecuada si el objeto está terminado y queremos subir el proyecto a un servidor.

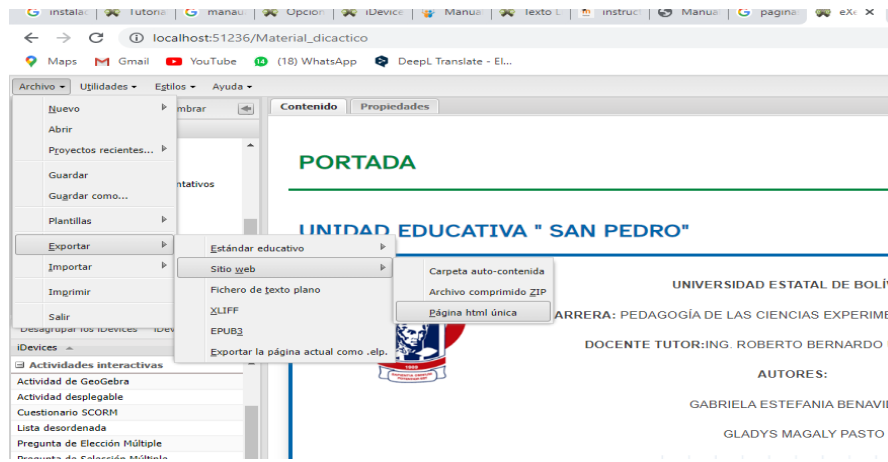


Figura 51. Opciones de publicación.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Este manual de usuario tiene como finalidad, dar a conocer el uso y manejo de la herramienta digital innovadora, que se detallara paso a paso su creación de contenidos para el uso de los estudiantes de la Unidad Educativa “San Pedro”.

Link para ingresar a la Herramienta Digital Interactiva

https://wz8mrgv798cfefvonsq2zq.on.driv.tw/Proyecto%20Final/Proyecto/Propuesta_Final/

1.10 Menú principal de la herramienta digital interactiva Exelearning

- ✚ Al realizar clic al enlace visualizado, se podrá observar el interfaz de la pantalla de la portada de la creación de bienvenida de la herramienta digital interactiva.

MANUAL DE USUARIO DE LA HERRAMIENTA DIGITAL INTERACTIVA EXELEARNING.

UNIDAD EDUCATIVA " SAN PEDRO" ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA

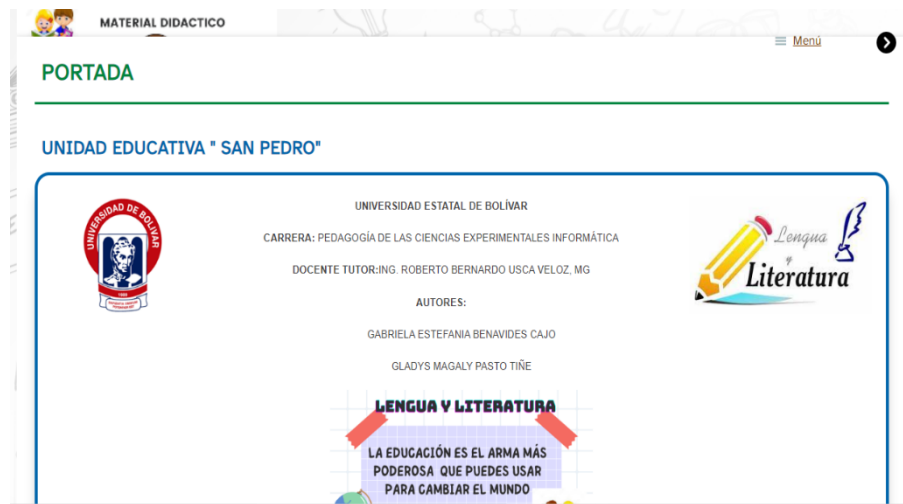


Figura 52. Pantalla principal de Bienvenida.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 20222.

- ✚ Si hacemos clic en la parte superior de lado derecho se encuentra ubicado el botón “Menú” donde se desplegará los contenidos de nuestra herramienta digital interactiva.



Figura 53. Menú principal de la herramienta Exelearning.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

MANUAL DE USUARIO DE LA HERRAMIENTA DIGITAL INTERACTIVA EXELEARNING.

UNIDAD EDUCATIVA " SAN PEDRO" ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA

- Seguidamente de dar clic en menú automáticamente se desplegaron los contenidos que contiene la herramienta digital interactiva.

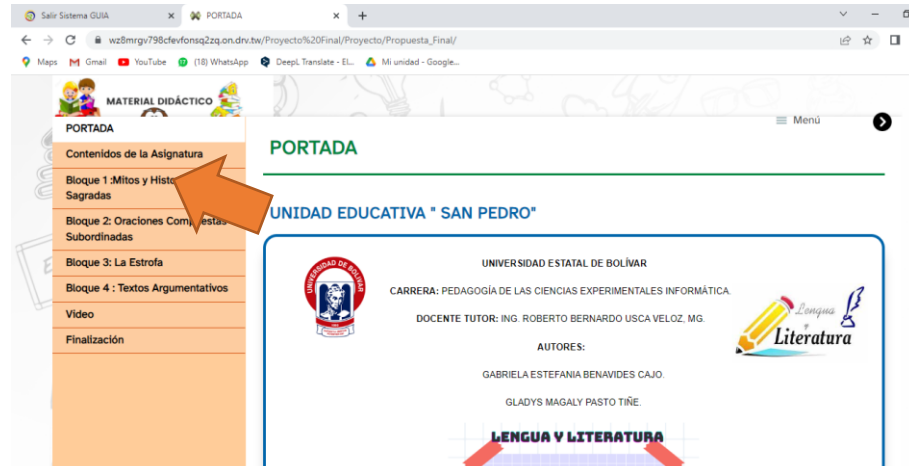


Figura 54. Contenidos de la herramienta Exelearning.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

- Posteriormente al dar clic en Temas del material, se puede visualizar los distintos contenidos que se están establecidos por diversos bloques.



Figura 55. Contenidos que se dará a conocer a los estudiantes.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Bloque N°:1 Los Mitos como Historias Sagradas.

- ✚ Para ingresar al bloque 1 debemos realizar clic en la opción donde se puede observar, Los mitos, Historias sagradas, donde se encuentran los contenidos de este bloque, en esta sección podemos visualizar los conceptos básicos sobre los mitos e historias sagradas.



MANUAL DE USUARIO DE LA HERRAMIENTA DIGITAL INTERACTIVA EXELEARNING.

UNIDAD EDUCATIVA " SAN PEDRO" ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA

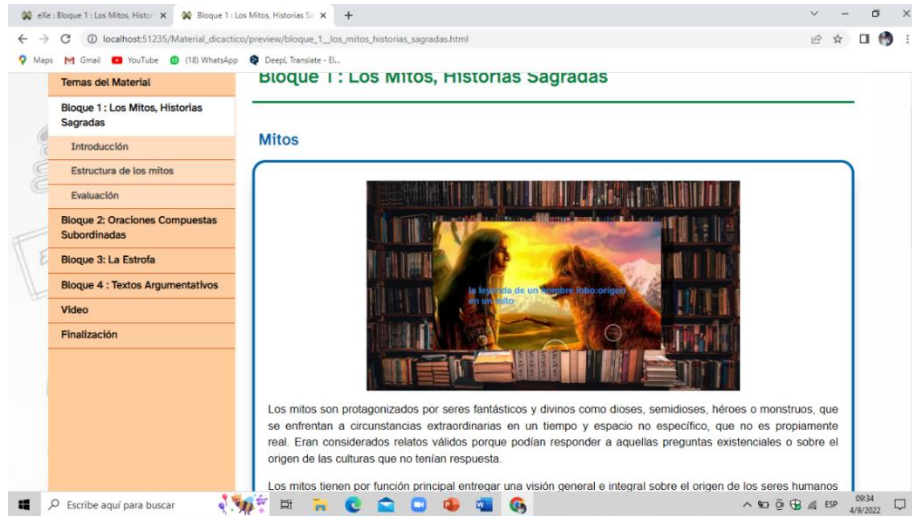


Figura 56. Tema que se va a tratar como primer bloque.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

✚ Para seguir visualizando el siguiente contenido, lo que se debe realizar es dar un clic en la fecha superior de la herramienta.

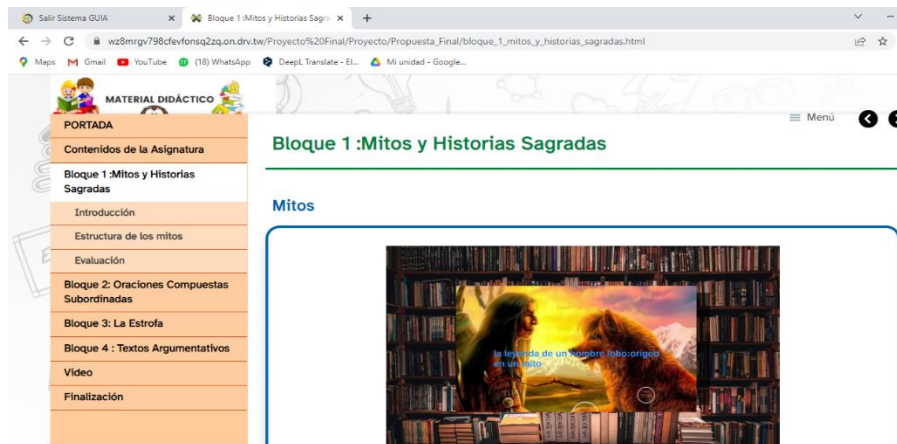


Figura 57. Concepto de los Mitos.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

✚ Seguidamente de haber dado clic en la fecha sugerida, se puede visualizar la Introducción del contenido.

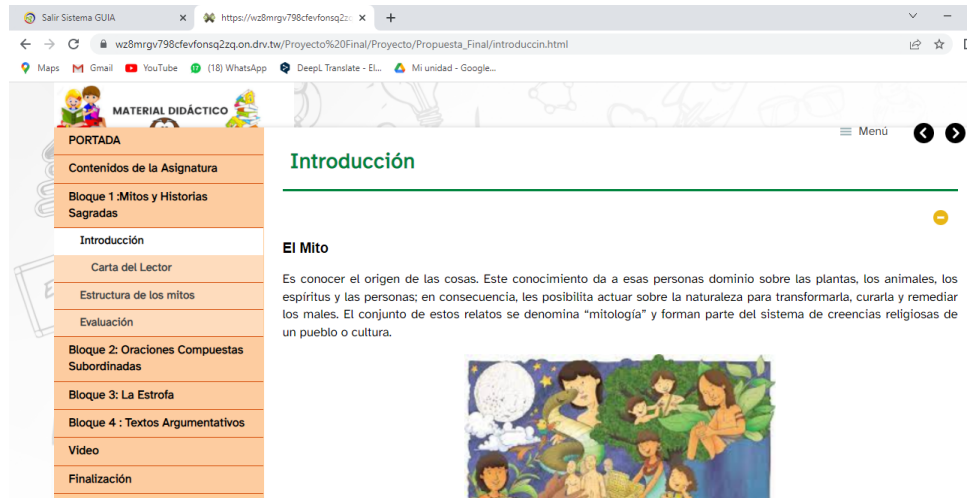


Figura 58. Introducción de la actividad a tratar.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

✚ Para pasar a la siguiente actividad, de igual manera nos dirigimos a la parte inferior de nuestra herramienta donde está situada la fecha para cambiar de actividad.

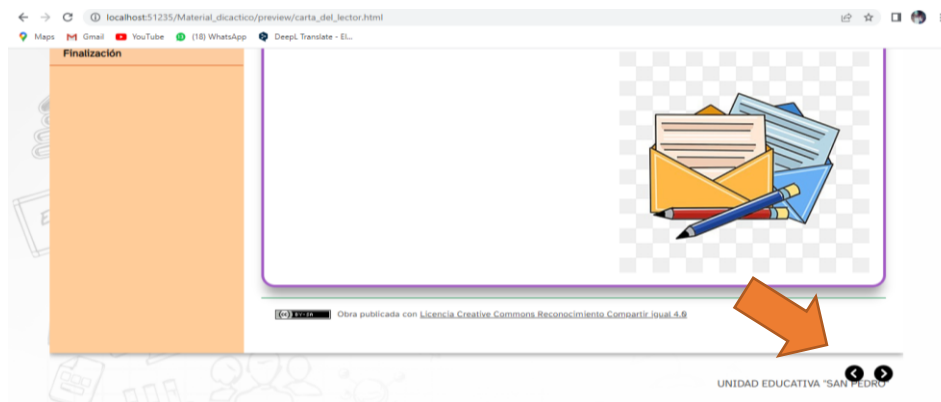


Figura 59. Fechas de visualización para pasar a las siguientes actividades.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

- Al realizar clic se logrará cambiar de actividad, y se visualizará como está estructurado los Mitos.

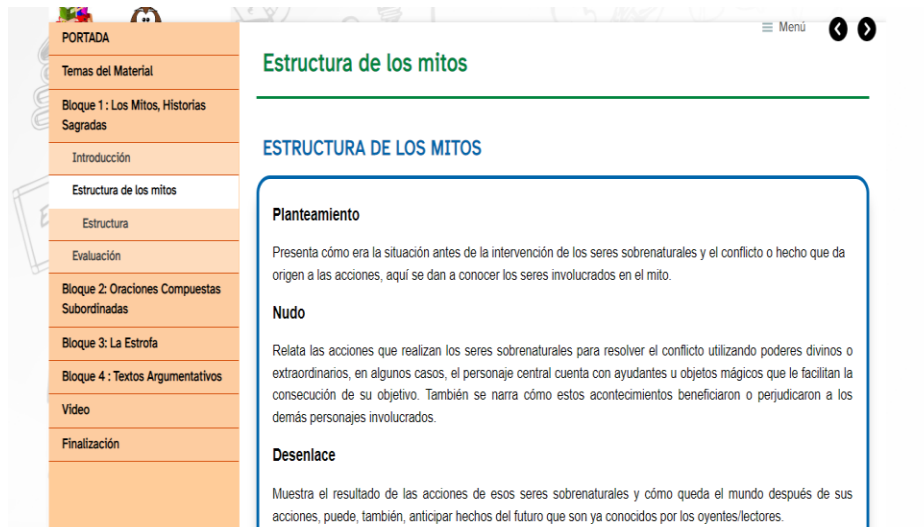


Figura 60. Estructura de los contenidos del primer bloque.
Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

- En esta actividad se puede observar cómo se estructura una carta de lector y de esa forma poder realizar una redacción correcta al momento de redactar una carta.

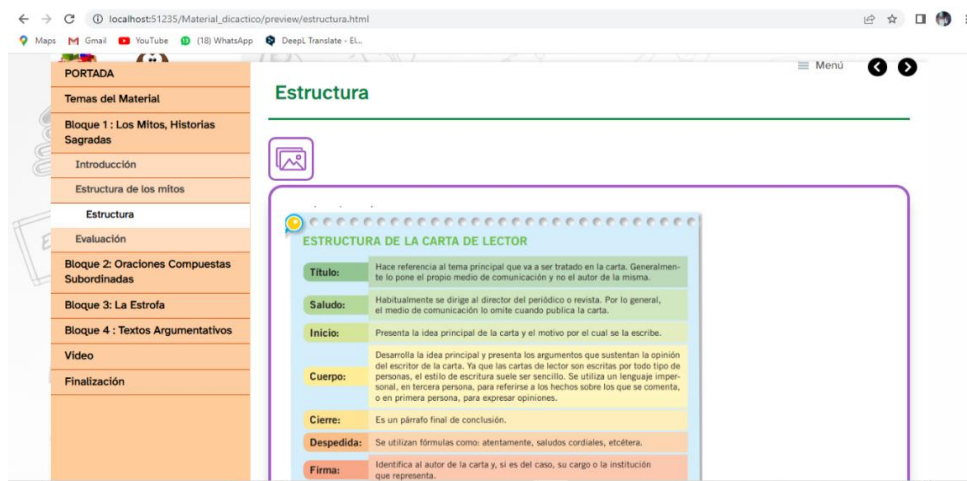


Figura 61. Estructura de los contenidos del primer bloque.
Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

- ✚ Posteriormente como ultima sección de este primer bloque, tenemos una evaluación de los contenidos establecidos, que consta de cuatro preguntas donde el estudiante deberá, ordenar de manera correcta del enunciado establecido, seguidamente escoger si es verdadero o falso del enunciado, luego leer y completar de manera correcta la pregunta, y finalmente llenar como se encuentra estructurado una carta del lector, después de escribir como se encuentra estructurado nos da una opción de enviar y poder verificar la respuesta si es correcta.

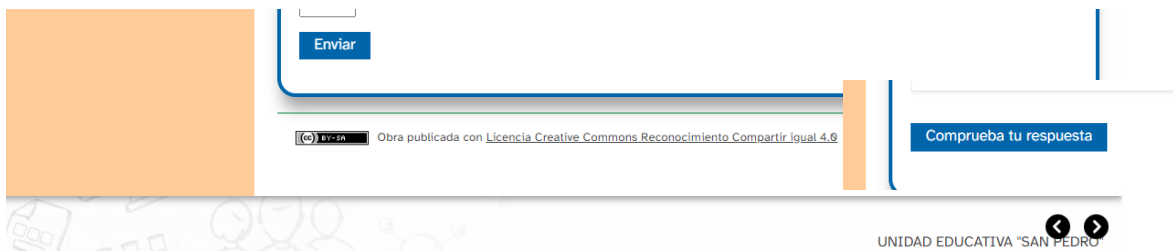


Figura 62. Botón de comprobación de evaluación del primer bloque.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

- ✚ En esta pregunta, el alumno deberá ordenar el enunciado establecido y debajo de esto se encuentra ubicado, donde puede comprobar la respuesta.

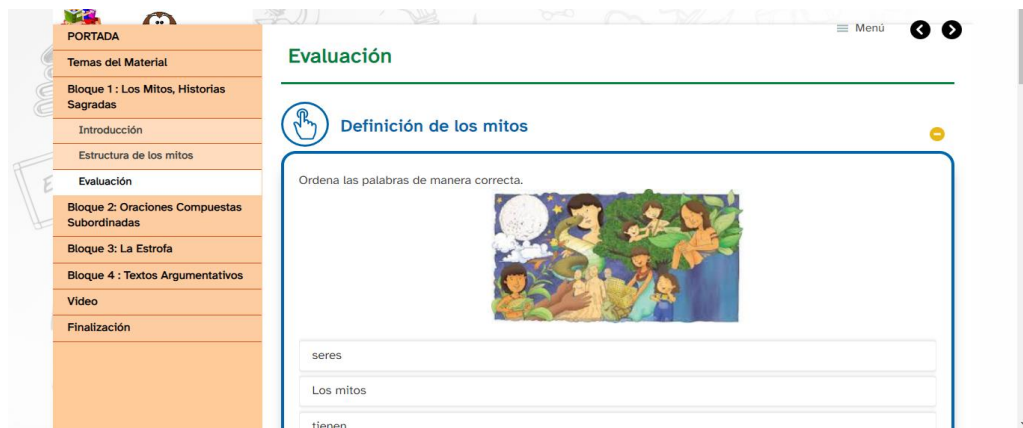


Figura 63. Evaluación de las actividades del primer bloque.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

En esta pregunta el estudiante tiene que seleccionar si la pregunta es verdadera o falsa, con respecto a la estructura los mitos.

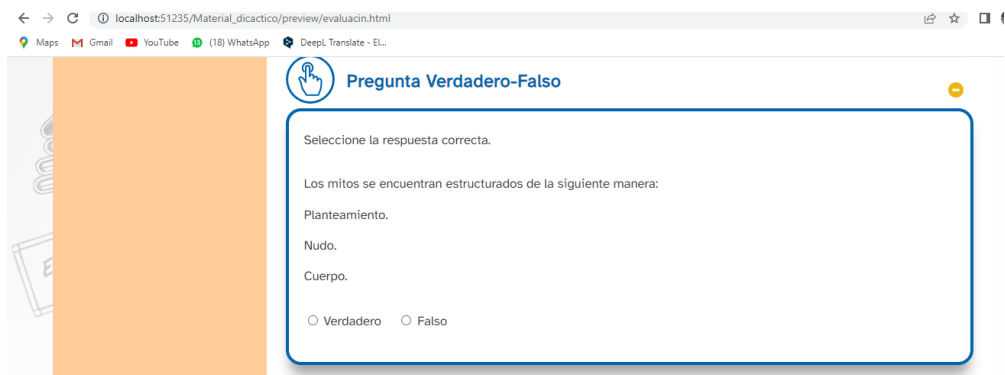


Figura 64. Actividad de evaluación de verdadero y falso.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

- ✚ Seguidamente también se encuentra una actividad de leer y completar sobre la carta del lector, esta actividad se trata de escoger la repuesta correcta, ya que se despliega varias opciones y posteriormente dar clic en el botón comprobar.

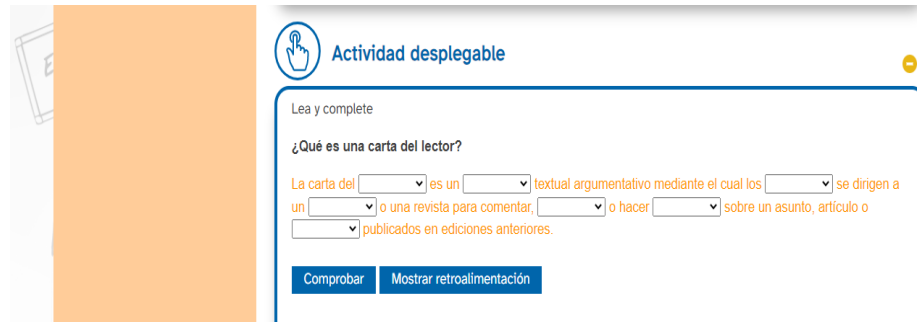


Figura 65. Actividad desplegable de evaluación del primer bloque.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

- ✚ En la última pregunta el estudiante debe leer y completar las palabras que faltan en la estructura de la carta de lector, y realizar clic en enviar para poder comprobar la respuesta.

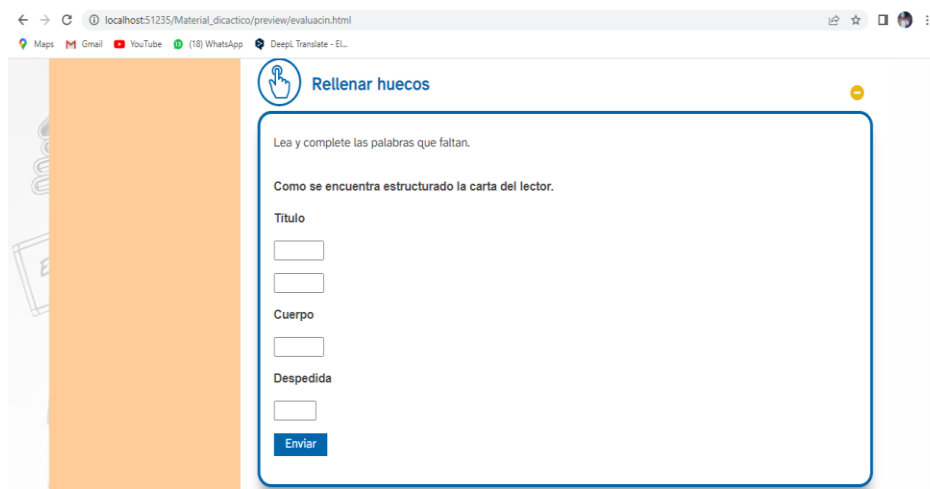


Figura 66. Actividad de escribir de evaluación.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Bloque N^o: 2 Oraciones compuestas Subordinadas

✚ Para ubicarnos en el bloque 2, procedemos ir a la parte izquierda de nuestro menú donde se desplegará los contenidos y hacemos clic en la sección de Oraciones compuestas Subordinadas.

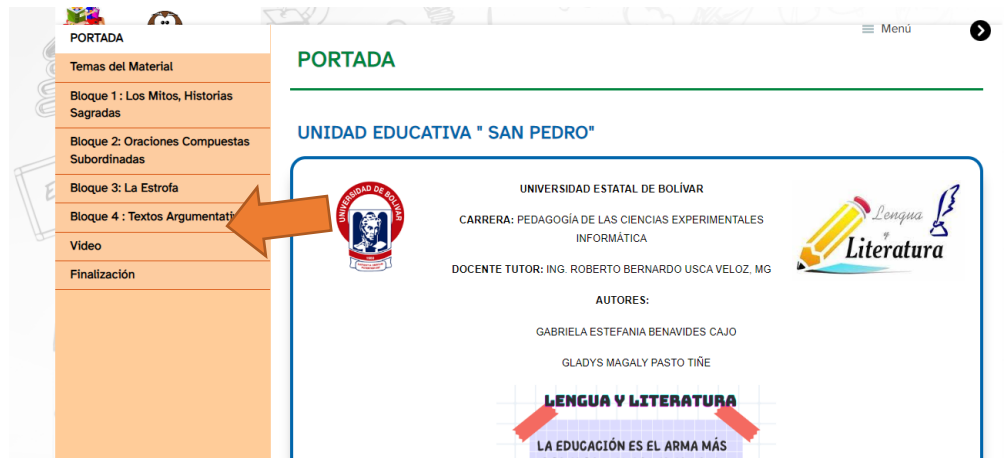


Figura 67. Ingreso al segundo bloque de la herramienta digital interactiva.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

✚ Al hacer clic en el bloque 2 podemos visualizar, como se desplegará los contenidos de las oraciones compuestas subordinadas para lograr entender a qué se refiere este tema de trabajo.

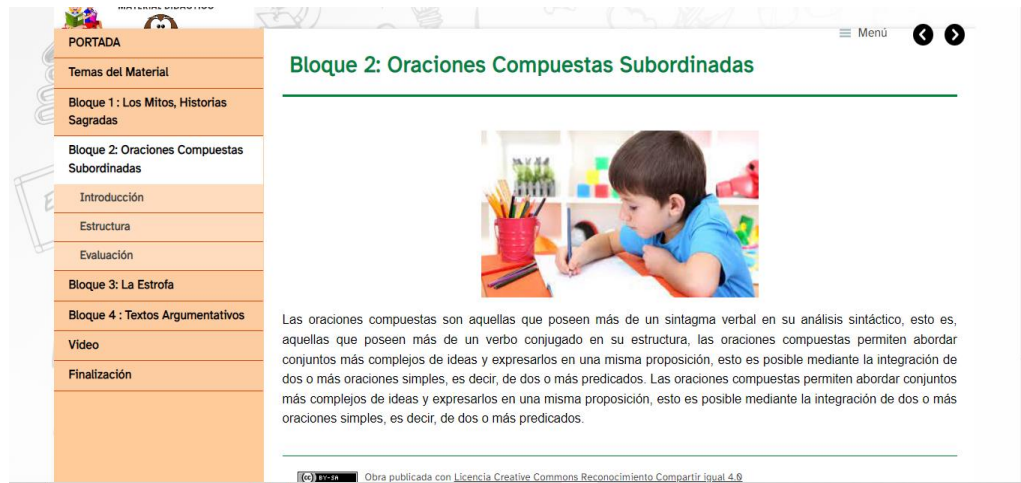


Figura 68. Ingreso al segundo bloque de la herramienta digital interactiva.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

- ✚ Para seguir visualizando el siguiente contenido, lo que se debe realizar es dar un clic en la flecha superior de la herramienta y de esa forma se nos desplegará una introducción del tema a tratar del bloque de contenido.

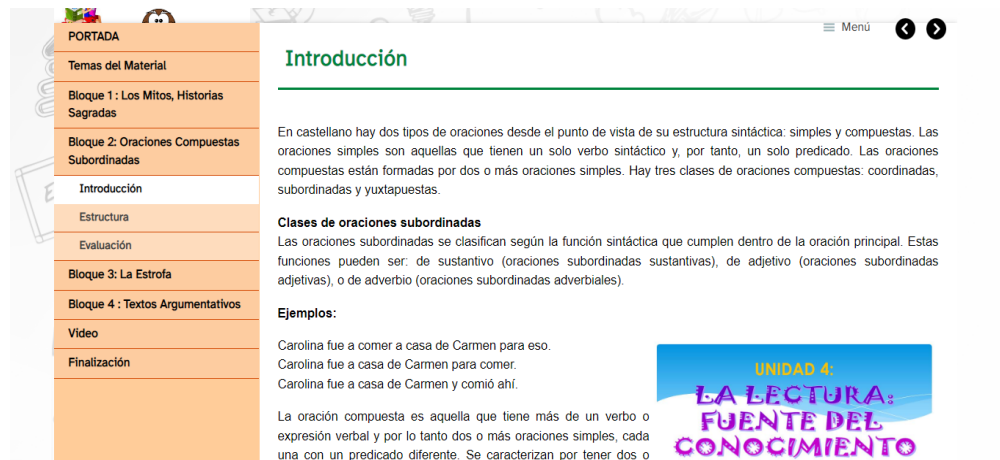


Figura 69. Introducción de las oraciones compuesta subordinadas.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

MANUAL DE USUARIO DE LA HERRAMIENTA DIGITAL INTERACTIVA EXELEARNING.

UNIDAD EDUCATIVA "SAN PEDRO" ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA

- Al realizar clic se logrará cambiar de actividad, y se visualizará como se estructura las oraciones compuestas subordinadas.



Figura 70. Estructura de las oraciones compuesta subordinadas.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

- Finalmente tenemos la actividad de evaluación de la herramienta, donde se logrará evaluar a los estudiantes sobre los temas establecidos del contenido, la primera evaluación consiste en una actividad desplegable donde el alumno tiene que leer y completar el enunciado establecido.

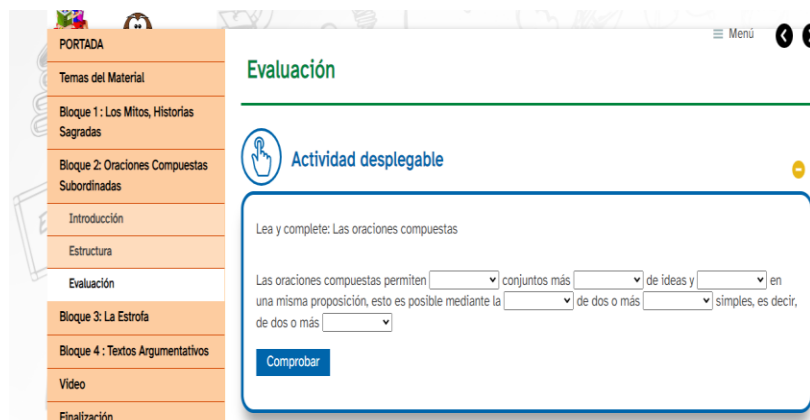


Figura 71. Evaluación de bloque dos de la herramienta digital interactiva.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

- ✚ La segunda pregunta consiste de verdadero o falso, donde es estudiante tiene que leer con atención y razonar de manera correcta y responder la pregunta establecida.

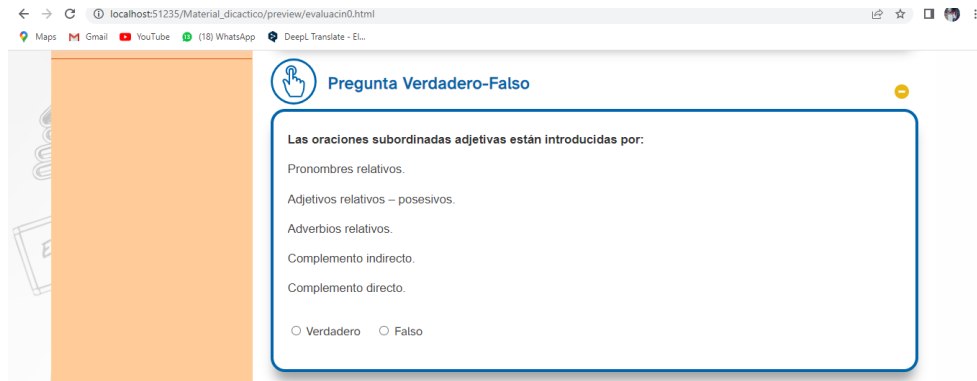


Figura 72. Pregunta de la evaluación de verdadero y falso de las actividades.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022

- ✚ Posteriormente como última pregunta tenemos como una actividad de lista desordenada donde el alumno/a debe ordenar de manera correcta la clasificación de las oraciones subordinadas, para visualizar si el orden situado es correcto, se va dar clic en el botón de Comprobar.

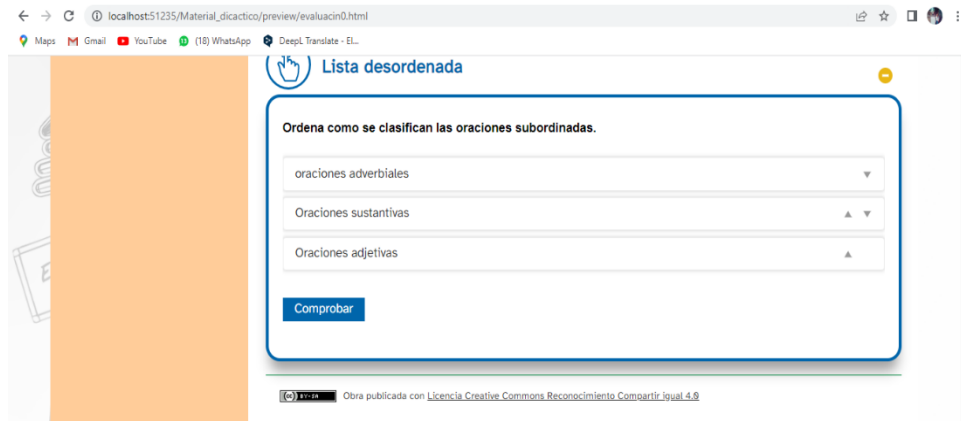


Figura 73. Pregunta de la evaluación de una lista desordenada.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Bloque N^o: 3 La Estrofa

En este bloque se muestra los contenidos de la estrofa de la asignatura de lengua y literatura, que es lo más fundamental para el proceso de la escritura.



Figura 74. Menú principal del Bloque tres de la actividad.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Seguidamente dando clic en el botón superior de la herramienta se puede cambiar la actividad donde se puede visualizar la introducción del contenido que se mencionó con anterioridad.

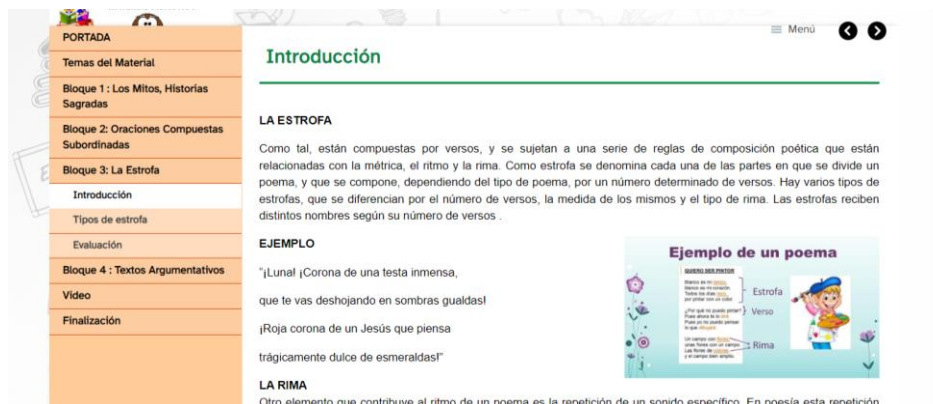


Figura 75. Introducción sobre la temática del bloque tres.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

- ✚ En esta sección de contenido podemos encontrar los distintos tipos de estrofa que es de gran ayuda para poder utilizar al momento de realizar actividades educativas.



Figura 76. Actividad sobre los tipos de estrofas.
Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

- ✚ Posteriormente tenemos como final de este este bloque la evaluación del contenido establecido en la herramienta, para poder evaluar los conocimientos que los estudiantes van adquiriendo al momento de realizar las actividades. La primera pregunta se basa en una actividad desplegable que consiste en leer y completar los espacios en blanco sobre la Estrofa, y posteriormente contiene un botón de comprobar para verificar la respuesta.

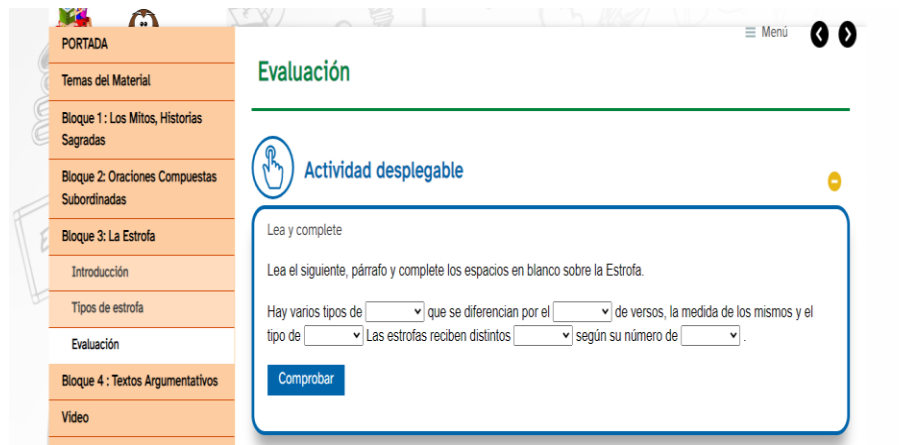


Figura 77. Bloque de evaluación de la temática tratada.
Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

- ✚ La segunda pregunta consiste en llenar las palabras faltantes que complete la oración sobre la temática desarrollada en la herramienta, de igual manera contiene un botón de enviar para lograr verificar la respuesta correcta.

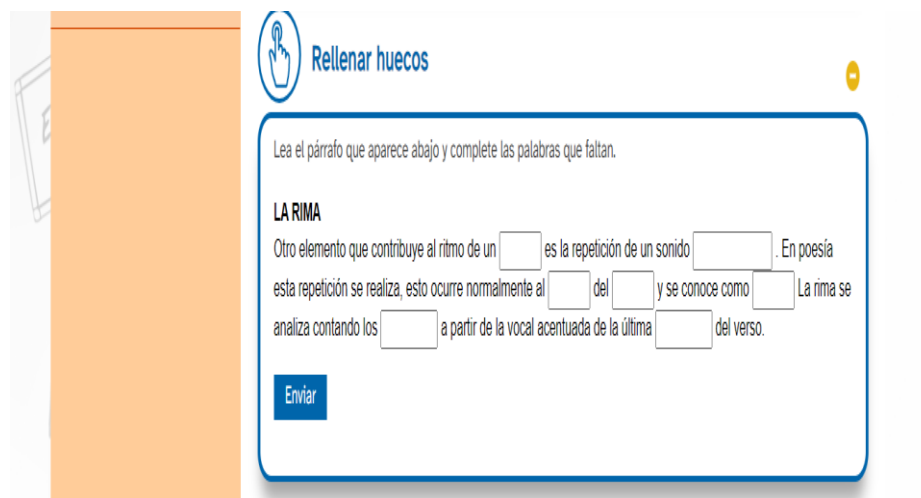


Figura 78. Evaluación sobre completar sobre el tema de la rima.
Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

- ✚ Por último, tenemos una pregunta de verdadero o falso sobre la estrofa donde el estudiante tiene que analizar y razonar de manera correcta y responder la pregunta establecida en la herramienta.

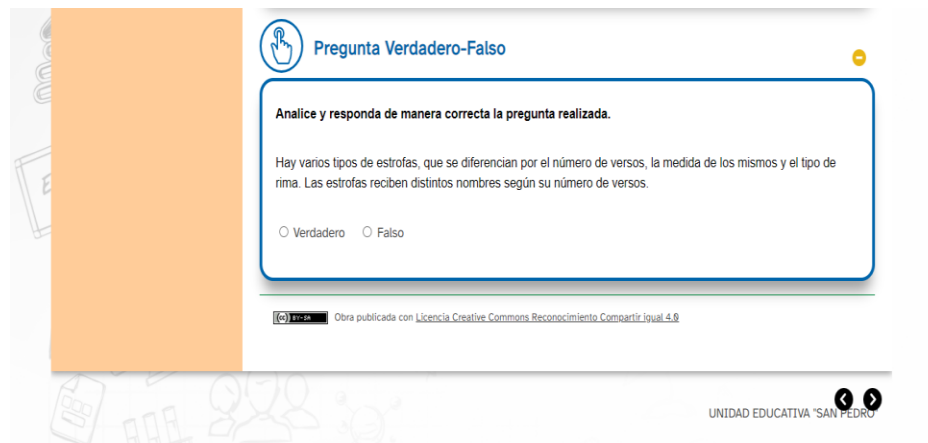


Figura 79. Evaluación sobre verdadero o falso sobre la temática realizada.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Bloque N^o: 4 Textos Argumentativos

- ✚ Dentro de esta unidad se da a conocer sobre los Textos Argumentativos para ingresar a este bloque de igual manera realizamos clic en la parte inferior de la parte izquierda donde está ubicado los bloques de cada contenido.



Figura 80. Menú del bloque cuatro de la herramienta digital interactiva.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

✚ En esta sección de contenido se puede visualizar una introducción acerca del tema establecido en el contenido para dar a conocer a los estudiantes la importancia de los textos argumentativos.



Figura 81. Introducción del tema de la actividad interactiva.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Como se puede observar a dar clic en la fecha inferior de la herramienta podemos desplazar a la siguiente actividad que consiste como está estructurado los textos argumentativos.

PORTADA

Temas del Material

Bloque 1 : Los Mitos, Historias Sagradas

Bloque 2: Oraciones Compuestas Subordinadas

Bloque 3: La Estrofa

Bloque 4 : Textos Argumentativos

Introducción

Estructura

Párrafo Argumentativo

Evaluación

Video

Finalización

Menu

Estructura

Introducción: Es donde se plantea el tema que se va a tratar y porque es importante.

Cuerpo argumentativo: Donde se exponen los hechos y los argumentos para confirmar o rechazar la tesis.

Conclusión: Es donde se resumen las ideas planteadas y se establece el principio o la tesis que se deduce de la hipótesis planteada al inicio.

Pasos del proceso para escribir un texto argumentativo.

Planificación
 Respondemos a las preguntas: ¿Qué vamos a escribir? ¿Para qué? ¿Para quién? ¿Cómo debe ser ese texto? ¿Qué tesis plantearemos y cómo la argumentaremos?.

Redacción

Estructura del texto argumentativo

Presentación
 Hay que dar a conocer el tema sobre el cual se va a hablar, de manera clara y atractiva para despertar el interés del otro.

Tesis
 Se exponen los hechos fundamentales que ayudan a presentar la postura que tiene frente al tema.

Argumentación
 Se entregan los argumentos que ayudan a sostener o a entender la postura o tesis que se presenta.

La conclusión
 Es la parte final en la que se resume lo expuesto, recogiendo la tesis y los principales argumentos planteados en el discurso. Es la oportunidad que tenemos de terminar de convencer al destinatario de nuestras ideas u opiniones.

Figura 82. La estructura de los textos Argumentativos.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Seguidamente hacemos clic para continuar con la siguiente actividad que consistió en el párrafo argumentativo, que tenemos un concepto del tema a tratar y una actividad interactiva que consiste en seleccionar el concepto de texto argumentativo.



Figura 83. Menú de párrafo argumentativo.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

✚ Conjuntamente esta actividad se encuentra ubicado dentro del párrafo argumentativo.



Figura 84. Actividad interactiva de seleccionar el concepto correcto.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Como se puede visualizar en esta actividad se habla sobre los párrafos deductivo e inductivo que es de gran importancia para poder identificar cada una de sus actividades.

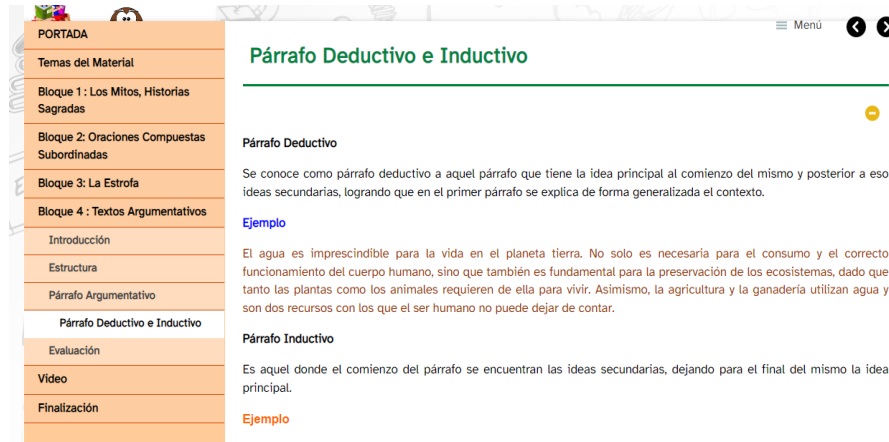


Figura 85. Actividad del párrafo deductivo e inductivo.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

En esta sección de contenido también se puede identificar una actividad interactiva donde los estudiantes tienen que logra identificar el concepto que pertenece a cada párrafo.



Figura 86. Contenido de la actividad del párrafo deductivo e inductivo.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

✚ A continuación, se muestra la evolución de este bloque el cual consta de tres preguntas. En la primera pregunta tenemos una lista desordenada acerca de pasos para escribir un texto argumentativo.

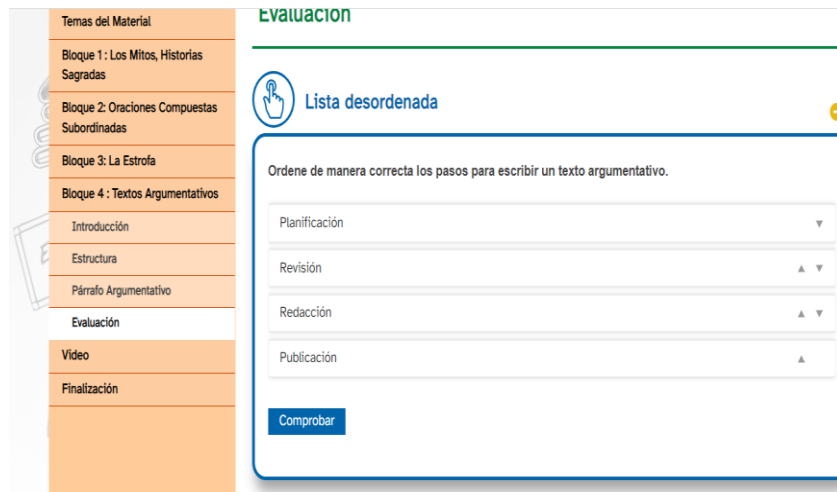


Figura 87. Evaluación de actividades del bloque cuatro.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

✚ En la segunda pregunta consiste en una actividad de llenar los espacios vacíos de la actividad realizada.

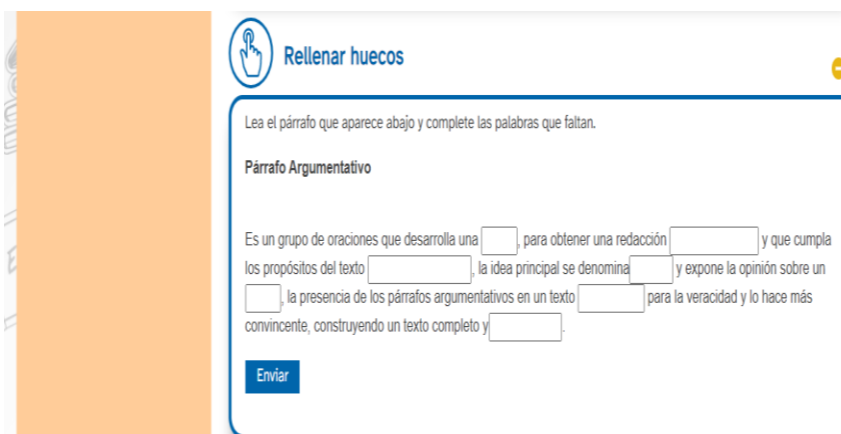


Figura 88. Evaluación de actividades que consiste en llenar los espacios en blanco.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

- ✚ La otra pregunta consiste en un juego de que consiste en leer el concepto establecido y escribir la palabra correspondiente al concepto que se visualizó en la herramienta de evolución



Figura 89. Evaluación de actividades que consiste en identificar los significados.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Video

- ✚ En este bloque tenemos un video que hace referencia como una retroalimentación del primer bloque de la actividad que se dio a conocer en los contenidos de la herramienta

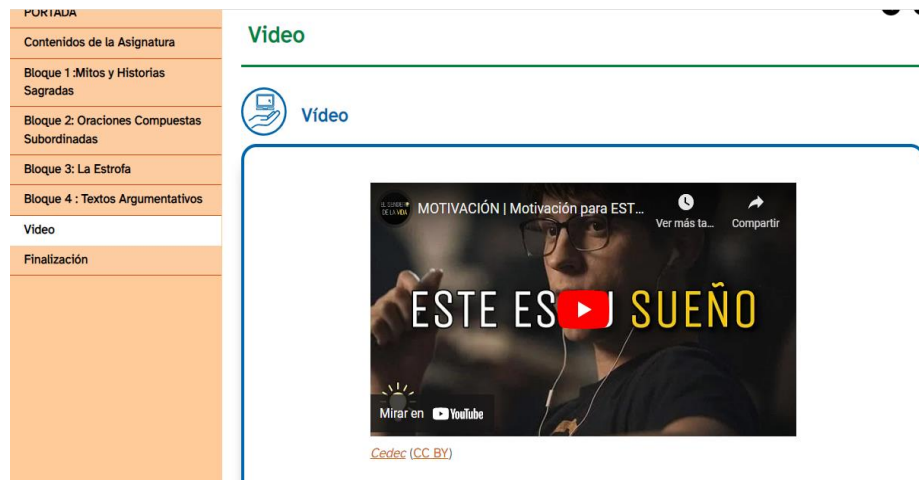


Figura 90. Video de retroalimentación.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.

Finalización

- ✚ En este último bloque se visualizó un agradecimiento por la colaboración de los estudiantes por formar parte de este proyecto y por haber ejecutado la herramienta digital interactiva.



Figura 91. Finalización de la herramienta digital interactiva.

Elaborado por: Gabriela Benavides & Gladys Pasto, 2022.