



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, GESTIÓN EMPRESARIAL E
INFORMÁTICA

CARRERA DE COMUNICACIÓN
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN

TEMA:

EDUCOMUNICACIÓN EN EL APOYO AL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE
LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE
LA UNIDAD EDUCATIVA MORASPUNGO, CANTÓN PANGUA, OCTUBRE-
DICIEMBRE 2024

AUTOR:

GREGORIO SEBASTIÁN GUALAVISÍ GONZÁLEZ

DIRECTOR:

LIC. RENATO CABEZAS. MSC

GUARANDA-ECUADOR

2025



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, GESTIÓN EMPRESARIAL E
INFORMÁTICA

CARRERA DE COMUNICACIÓN

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN

TEMA:

EDUCOMUNICACIÓN EN EL APOYO AL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE
LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE
LA UNIDAD EDUCATIVA MORASPUNGO, CANTÓN PANGUA, OCTUBRE-
DICIEMBRE 2024

AUTOR:

GREGORIO SEBASTIÁN GUALAVISÍ GONZÁLEZ

DIRECTOR:

LIC. RENATO CABEZAS. MSC

PARES ACADEMICOS

LIC. LISSETTE ZAMBRANO.MCS

DR. HENRY VALLEJO. MCS

GUARANDA-ECUADOR

2025

TEMA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Educomunicación en el apoyo al aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura para los Estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa Moraspungo, cantón Pangua, octubre-diciembre 2024

INDICE

CARRERA DE COMUNICACIÓN.....	1
CARRERA DE COMUNICACIÓN.....	2
TEMA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	i
AGRADECIMIENTO.....	vi
DEDICATORIA	vii
DEDICATORIA	viii
INTRODUCCIÓN.....	1
RESUMEN.....	3
ABSTRACT	4
CAPITULO I.....	5
1. FORMULACIÓN GENERAL DEL PROYECTO	5
1.1. Descripción del problema.....	5
1.2. Formulación del problema.....	7
1.3. Preguntas de investigación	7
1.4. Justificación	8
1.5. Objetivo general	9
1.5.1. Específicos.....	10
1.6. Idea a defender	10
1.7. Categorías	10
CAPITULO II.....	14
2. MARCO TEÓRICO	14
2.1. Antecedentes	14
2.2. Marco Científico.....	17
3.0. Marco Conceptual	47
CAPITULO III.....	59
3. METODOLOGIA	59
3.1 Tipo de investigación	59
3.3. Métodos de investigación	61
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	62
3.6. Procesamiento de la información	64
CAPITULO IV	65

4 RESULTADOS Y DISCUSIÓN	65
4.1 Análisis, Interpretación y Discusión de Resultados	65
4.2 ENTREVISTAS	77
4.3. Resumen.....	79
4.3 Discusión.....	80
ANEXOS	96

INDICE DE TABLA

Tabla 1- Total de estudiantes de 8vo A – 8vo B.....	65
Tabla 2 paralelos 8vos Distribuciones estudiantes en Curso y Paralelo	<u>66</u>
Tabla 3 - Funcionalidad de la aplicación móvil.	67
Tabla 4- Navegación dentro de la aplicación.	68
Tabla 5- Diseño de la aplicación móvil.	69
Tabla 6- La aplicación contribuyo a una mejor comprensión de los temas.....	70
Tabla 7- Aplicación permitió un mayor aprendizaje.....	71
Tabla 8- La motivación generada durante el uso de la aplicación	<u>72</u>
Tabla 9- La guía proporcionada por el docente dentro de la aplicación.....	<u>73</u>
Tabla 10- La utilidad de los ejercicios y actividades incluidas en la aplicación.....	<u>74</u>
Tabla 11- Satisfacción al aprender de forma interactiva	<u>75</u>
Tabla 12- La pregunta sobre si las herramientas digitales permiten una mejor expresión	<u>76</u>

INDICE DE GRAFICOS

<u>Grafico 1- Total de estudiantes 8 A-B.....</u>	<u>65</u>
<u>Gráfico 2- Paralelos 8vo.....</u>	<u>66</u>
<u>GRAFICO 3- Funcionalidad de la aplicación móvi.....</u>	<u>67</u>
<u>GRAFICO 4- Navegación dentro de la aplicación.....</u>	<u>68</u>
<u>GRAFICO 5- Diseño de la aplicación móvil.....</u>	<u>69</u>
<u>GRAFICO 6- La aplicación contribuyo a una mejor comprensión de los temas.....</u>	<u>70</u>
<u>GRAFICO 7- Aplicación permitió un mayor aprendizaje.....</u>	<u>71</u>
<u>GRAFICO 8- Motivación en los estudiantes al utilizar la aplicación móvil.....</u>	<u>72</u>
<u>GRAFICO 9- Grafico la guía proporcionada por el docente dentro de la aplicación</u>	<u>73</u>
<u>Gráfico 10- La utilidad de los ejercicios y actividades incluidas en la aplicación.....</u>	<u>74</u>
<u>GRAFICO 11- Satisfacción al aprender de forma interactiva.....</u>	<u>75</u>
<u>GRAFICO 12- La pregunta sobre si las herramientas digitales permiten una mejor expresión..</u>	<u>76</u>

AGRADECIMIENTO

Doy gracias a Dios, mi luz y mi refugio, por acompañarme en cada paso de este camino en los momentos de duda, su presencia fue mi sostén, llenándome de fuerza y esperanza cuando más lo necesité. Sin su guía, nada de esto habría sido posible.

A mi mami, mi pilar y mi mayor inspiración: gracias por tu amor incondicional, por tus abrazos en los días difíciles y por creer en mí incluso cuando yo dudaba, así es como este logro es también tuyo, porque fuiste mi fuerza cuando la mía flaqueaba, con tu sacrificio, tu paciencia y tu fe han sido el regalo más valioso en mi vida.

A mi novia por tener paciencia, por escucharme en los momentos de estrés y por celebrar conmigo cada pequeño avance, así es como tu compañía, tu amor y tu apoyo fueron como un faro en los días más oscuros, gracias por caminar a mi lado cuando más lo necesité.

A mis maestros, quienes no solo me enseñaron desde los libros, sino también con el ejemplo: gracias por cada lección, por las horas de dedicación y por mostrarme que el conocimiento trasciende las aulas. Sus consejos, correcciones y palabras de aliento quedaron grabados en mi corazón, moldeando no solo mi formación, sino también mi carácter.

Y a todos aquellos que, de alguna manera, estuvieron presentes en esta travesía: familiares, amigos, compañeros... gracias por sus risas, su apoyo silencioso y por ser parte de esta historia que hoy cierra un capítulo con gratitud y emoción.

Gregorio Sebastián Gualavisí González

DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada con todo mi amor a mi madre, Isabel, quien ha sido mi mayor apoyo en cada etapa de este camino. Gracias por darme siempre más de lo que he necesitado, por entregarte sin reservas y por estar a mi lado en cada momento, incluso en los más difíciles. Tu amor ha sido mi refugio, tu paciencia mi guía y tu fortaleza el ejemplo que me ha impulsado a seguir adelante.

No hay palabras suficientes para agradecerte por creer en mí cuando nadie más lo hacía. Cuando las dudas me invadían, tú fuiste la única que vio en mí el potencial para seguir, avanzar y alcanzar mis metas. Este logro no es solo mío, es también tuyo, porque sin tu presencia constante, tu fe inquebrantable y tu cariño infinito, nada de esto habría sido posible.

Hoy puedo mirar atrás y sentir orgullo, pero también una profunda gratitud hacia ti. Esta dedicatoria es solo una pequeña forma de honrar todo lo que has hecho por mí. Gracias, mamá, por ser mi todo.

Gregorio Sebastián Gualavisi González

DEDICATORIA

Quiero dedicar también este trabajo a quienes, con vocación, entrega y sabiduría, formaron parte fundamental de mi proceso académico. A mis docentes: Renato Valle, Lisset Zambrano, Diana Vásquez, Henry Vallejo, Kleber Romero, Renato Cabezas y Pedro Peralta.

Cada uno, desde su área de conocimiento, contribuyó de manera valiosa a mi formación. Gracias por compartir su tiempo, sus enseñanzas y por haber sembrado en mí la pasión por aprender, cuestionar y crecer.

Sus clases no solo dejaron conocimientos, sino también huellas profundas que marcaron mi forma de pensar y de ver el mundo. Agradezco especialmente la paciencia, la exigencia justa y el compromiso que demostraron a lo largo de este proceso.

Este logro es también el reflejo del trabajo de ustedes, quienes supieron orientar mi camino con firmeza y dedicación. Gracias por ser parte esencial de esta etapa tan importante de mi vida.

Gregorio Sebastián Gualavisí González

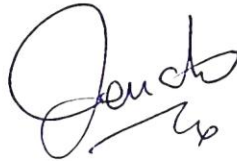
**CERTIFICADO DE
VALIDACIÓN**

LIC. RENATO CABEZAS, LIC. LISSETE ZAMBRANO Y DR. HENRY VALLEJO, EN EL ORDEN TUTOR Y PARES ACADÉMICOS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR “EDUCOMUNICACIÓN EN EL APOYO AL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MORASPUNGO, CANTÓN PANGUA, OCTUBRE-DICIEMBRE 2024” DESARROLLADO POR GREGORIO SEBASTIÁN GUALAVISÍ GONZÁLEZ.

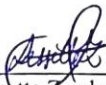
CERTIFICAN

Que, luego de revisado el Trabajo de Integración Curricular, en su totalidad, cumple con las exigencias académicas de la Carrera de Comunicación.

Guaranda, mayo de 2025



Lic. Renato Cabezas
Director



Lic. Lissette Zambrano
Par Académico



Dr. Henry Vallejo
Par Académico

DERECHOS DE AUTOR

Yo, Gregorio Sebastián Gualavisí González portador de la Cédula de Identidad No 100459931 en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **EDUCOMUNICACIÓN EN EL APOYO AL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MORASPUNGO, CANTÓN PANGUA, OCTUBRE-DICIEMBRE 2024**, proyecto de investigación de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Los autores declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.



Gregorio Sebastián Gualavisí González

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se enfoca en analizar cómo una aplicación móvil, orientada por el docente, puede fortalecer los procesos de aprendizaje en el área de Lenguaje y Literatura en estudiantes de octavo año de educación básica superior del Colegio Moraspungo, durante el periodo de académico agosto-diciembre 2024. Esta propuesta se sustenta en la educomunicación, la cual promueve la integración de la tecnología digital y los procesos educativos desde una perspectiva crítica, participativa e inclusiva.

Sin embargo, en la actualidad las tecnologías digitales han transformado profundamente la manera en que los jóvenes acceden al conocimiento interactúa y construyen significados, ahí es donde nace la necesidad de replantear las estrategias pedagógicas tradicionales e incorporar herramientas innovadoras que respondan a los nuevos hábitos de consumo comunicacional de los estudiantes. La aplicación móvil propuesta permite al docente guiar, acompañar y retroalimentar de manera más dinámica a sus estudiantes, facilitando un proceso de enseñanza-aprendizaje más cercano a sus intereses y formas de comunicación.

Así es como, esta investigación responde a la urgencia de adaptar los contenidos curriculares de Lenguaje y Literatura a formatos más interactivos, visuales y accesibles, favoreciendo el desarrollo de competencias comunicativas, interpretativas y críticas en los adolescentes, comprendiendo cómo el uso de una herramienta tecnológica, mediada por la figura docente, incide en el rendimiento académico y en la apropiación de contenidos lingüísticos, resulta fundamental para mejorar la calidad educativa en entornos escolares que buscan innovar sin perder el sentido pedagógico.

Es decir, desde el punto de vista metodológico, el estudio se desarrolla bajo un enfoque mixto (cuali-cuantitativo) donde se aplicaron encuestas a estudiantes de octavo de educación básica superior, así como entrevistas a docentes, con el fin de recolectar información relevante sobre el impacto de la aplicación móvil en sus prácticas de aprendizaje. La población total estuvo conformada por 80 estudiantes del Colegio Moraspungo.

A todo esto, el objetivo general de esta investigación es analizar la incidencia de una aplicación móvil, dirigida por un docente, en el aprendizaje de Lenguaje y Literatura desde la educomunicación, así como los objetivos específicos se plantean en la identificación de las fortalezas en el uso de la aplicación.

En otros términos esta investigación se organiza de la siguiente manera: en el capítulo I se presenta la formulación del problema, junto con los objetivos, la justificación y la idea a defender; el capítulo II está dedicado al marco teórico, donde se abordan los antecedentes, fundamentos conceptuales, científicos, legales del estudio y georreferencial; el capítulo III expone la metodología empleada; el capítulo IV analiza los resultados obtenidos; y finalmente, el capítulo V contiene la propuesta de mejora basada en la integración de herramientas digitales para la enseñanza de Lenguaje y Literatura desde una mirada educomunicativa.

En fin, esta investigación busca aportar al diseño de prácticas pedagógicas innovadoras que, mediante el uso de tecnologías accesibles y orientadas por el docente, promuevan una educación más participativa, crítica y adaptada a las necesidades comunicacionales de las nuevas generaciones.

RESUMEN

El objetivo general de este trabajo es analizar la incidencia del uso de una aplicación móvil, guiada por un docente, en el proceso de aprendizaje de Lenguaje y Literatura desde un enfoque educomunicativo, en estudiantes de octavo de Educación Básica del Colegio Moraspungo. La investigación parte de la premisa de que la integración de herramientas digitales, con acompañamiento pedagógico, puede fortalecer las prácticas educativas y comunicativas en el aula. Se empleó una metodología descriptiva con enfoque mixto, lo que permitió recoger información cuantitativa y cualitativa sobre el uso, percepción e impacto de la aplicación móvil en el aprendizaje de los estudiantes.

Los resultados evidenciaron que los estudiantes valoran positivamente el uso de la aplicación, destacando su utilidad para comprender mejor los contenidos, motivarse en clase y desarrollar habilidades comunicativas. Se concluye que esta herramienta tecnológica no solo mejora la experiencia educativa en Lenguaje y Literatura, sino que también contribuye a una interacción más activa entre el docente y los estudiantes. Se recomienda fomentar el uso de tecnologías educativas diseñadas desde una perspectiva educomunicativa, promoviendo el diálogo, la participación y el pensamiento crítico.

Palabras clave: educomunicación, aplicación móvil, Lenguaje y Literatura, interacción docente-estudiante, aprendizaje digital.

ABSTRACT

The overarching aim of this study is to analyze the impact of using a mobile application, guided by a teacher, on the learning process of Language and Literature from an edu-communication perspective, focusing on eighth-grade students at *Colegio Moraspungo*. The research is based on the premise that integrating digital tools with pedagogical support can enhance educational and communicative practices in the classroom. A descriptive mixed-methods methodology was employed, allowing for the collection of both quantitative and qualitative data on the app's usage, perception, and impact on student learning.

The results demonstrated that students responded positively to the mobile application, highlighting its usefulness for improving content comprehension, increasing classroom engagement, and developing communication skills. The study concludes that this technological tool not only enriches the educational experience in Language and Literature but also fosters more active interaction between teachers and students. The recommendation is to promote the use of educational technologies designed from an edu-communication perspective, emphasizing dialogue, participation, and critical thinking.

Keywords: edu-communication, mobile application, Language and Literature, teacher-student interaction, digital learning.

CAPITULO I

1. FORMULACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

1.1. Descripción del problema

En la actualidad, la falta de dominio en competencias lingüísticas y literarias ha afectado significativamente la formación académica y social de los estudiantes de educación básica superior, especialmente en la asignatura de Lengua y Literatura, donde se evidencian diversas dificultades, particularmente en zonas rurales.

Es decir que, la implementación progresiva de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha representado una oportunidad para mejorar estos procesos, en los entornos educativos donde se han generado múltiples beneficios tanto en la vida cotidiana como en lo académico.

No obstante, esta área del conocimiento no solo incide en el rendimiento académico, sino que también limita la capacidad de los estudiantes para expresarse con claridad, participar en debates críticos y comprender el uso adecuado de las normas gramaticales y ortográficas, lo cual repercute directamente en sus habilidades comunicativas; al respecto, González (2023), en su tesis *Las TIC's en el ámbito educativo*, citando a Cassany (2006), sostiene que “el dominio de la lengua no solo implica el conocimiento de normas gramaticales y ortográficas, sino también la habilidad para adaptar el lenguaje a diferentes contextos comunicativos” (p. 220),

Así es como se evidencia que el uso de herramientas digitales podría enriquecer la experiencia educativa, permitiendo que los jóvenes empleen adecuadamente el

lenguaje tanto en entornos digitales como presenciales, en sus diversos procesos comunicacionales académicos y sociales.

A esta problemática se suma la limitada disponibilidad de recursos audiovisuales, los cuales son fundamentales para complementar y dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje; sin embargo, su escasa presencia provoca que las clases se perciban monótonas y desvinculadas del interés estudiantil, reduciendo la motivación y participación en el aula.

Por consiguiente, la integración de la educomunicación fomenta no solo la participación del estudiante, sino también el desarrollo del pensamiento crítico y las habilidades comunicativas incentivando un mayor interés por la Lengua y la Literatura al incorporar recursos tecnológicos y audiovisuales que transforman el aprendizaje en una experiencia agradable y dinámica.

De esta manera, la carencia de dominio lingüístico, la ausencia de materiales visuales y audiovisuales y la baja aplicación de las TIC constituyen una barrera que obstaculiza el desarrollo académico y comunicativo de los estudiantes, por lo cual una adecuada utilización de la educomunicación y las tecnologías permitiría establecer las bases para un aprendizaje más atractivo, interactivo y pertinente, orientado al fortalecimiento de competencias en esta área del saber.

1.2. Formulación del problema

¿De qué manera la educomunicación, apoyada en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), puede potenciar el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa Moraspungo, cantón Pangua, fomentando el dominio del diccionario epistemológico español, la comprensión lectora, la creatividad y el análisis crítico durante el período de octubre a diciembre de 2024?

1.3. Preguntas de investigación

- ¿Cuál es el impacto de la educomunicación en el aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa Moraspungo?
- ¿Cómo la educomunicación influye en la motivación y el interés de los estudiantes de la Unidad Educativa Moraspungo hacia la asignatura de lengua y literatura?
- ¿Qué estrategias de educomunicación son más efectivas para el aprendizaje de lengua y literatura en el contexto de la Unidad Educativa Moraspungo?
- ¿Cómo influye el uso de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura en la Unidad Educativa Moraspungo?
- ¿Cuáles son las actitudes y percepciones de los docentes hacia la integración de las TICs en la enseñanza de lengua y literatura?
- ¿Cómo se pueden utilizar las TICs (computadoras, tablets, smartphones, internet, software educativo, etc.) para mejorar la comprensión lectora y la producción textual de los estudiantes?
- ¿De qué manera el uso de plataformas educativas o herramientas digitales (blogs, wikis, foros, redes sociales educativas) puede fomentar la interacción y la colaboración entre los estudiantes en el aprendizaje de lengua y literatura?

- ¿Cómo se pueden emplear las TICs para la creación de materiales didácticos interactivos y multimedia que enriquezcan el aprendizaje de lengua y literatura?

1.4. Justificación

En la sociedad actual, la comunicación efectiva y el pensamiento crítico se han convertido en competencias esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que el dominio del lenguaje no solo facilita la interacción social, sino que también permite interpretar la realidad y acceder al conocimiento de forma significativa. En este contexto, Cassany (1994) sostiene que “la competencia comunicativa es la capacidad de una persona para comportarse de manera eficaz y adecuada en una determinada comunidad de habla”, lo cual resalta la necesidad de fortalecer las habilidades lingüísticas desde etapas tempranas de la educación.

La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos educativos surge como una respuesta a las exigencias de la era digital, transformando las dinámicas del aula y ampliando las posibilidades de aprendizaje. De acuerdo con la UNESCO (2013), “las TIC pueden contribuir a ampliar el acceso a la educación, mejorar su calidad y facilitar la gestión y administración educativa”, lo que demuestra que su aplicación no solo optimiza los procesos de enseñanza, sino que también promueve la equidad y la inclusión.

En este sentido, la presente investigación adquiere relevancia al centrarse en la Unidad Educativa Moraspungo, donde se identifica la necesidad de fortalecer las competencias lingüísticas y literarias en los estudiantes de Educación Básica Superior. Esta iniciativa busca fomentar habilidades como la comprensión lectora, la creatividad y

el pensamiento crítico, aspectos fundamentales para un desarrollo académico sólido. Según Area (2010), “la educomunicación permite transformar el aula en un espacio de diálogo y construcción colectiva del conocimiento”.

La pertinencia de este estudio se justifica en su capacidad para generar conocimiento aplicable en el contexto educativo local, sirviendo como base para la creación de estrategias pedagógicas innovadoras que integren las TIC desde un enfoque comunicativo. Como lo expresa Gutiérrez (2023), “la incorporación de las TIC en la educación no es solo una cuestión técnica, sino también cultural y pedagógica”, lo cual plantea la necesidad de un cambio metodológico en la enseñanza de la lengua y la literatura.

Finalmente, esta propuesta contribuirá al desarrollo de competencias comunicativas mediante un enfoque constructivista, que reconoce al estudiante como protagonista activo de su propio aprendizaje. En relación con ello, Bruner (1996) señala que “la educación no es solo transmitir conocimientos, sino también crear las condiciones para que los estudiantes construyan su propio aprendizaje”, destacando la importancia de adaptar las metodologías a las características y necesidades del grupo estudiantil.

1.5.Objetivo general

Determinar la influencia de la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas de Educomunicación en la enseñanza de la asignatura de lenguaje y literatura de la Unidad Educativa Moraspungo, cantón Cotopaxi.

1.5.1. Específicos

- Diagnosticar las competencias lingüísticas y literarias de los estudiantes de bachillerato.
- Identificar el nivel de uso del tic en los procesos de enseñanza de la asignatura de lenguaje y literatura.
- Desarrollar aplicaciones móviles que ofrezcan una experiencia de aprendizaje inmersiva a través de un diccionario educomunicativo con definiciones claras y un videojuego educativo interactivo que refuerce la adquisición de conocimientos

1.6.Idea a defender

La implementación de estrategias educomunicativas innovadoras favorece el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, especialmente en estudiantes de educación básica, permitiendo una interacción creativa y el empleo de herramientas comunicacionales que potencian habilidades clave como la comprensión lectora, el pensamiento crítico y la expresión escrita, Así estas estrategias permiten transformar el proceso educativo tradicional en experiencias participativas y significativas. Por lo tanto, los estudiantes de la Unidad Educativa Moraspungo, cantón Pangua, podrán fortalecer su desarrollo académico mediante estas innovaciones educativas Freire (1970) & Kaplún (1998).

1.7.Categorías

C1: Educomunicación

C2: Aprendizaje por medio del uso de las Tic

En esta investigación, la categoría independiente es el aprendizaje a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Esta categoría hace referencia a la incorporación de recursos tecnológicos, como aplicaciones móviles educativas, en los procesos de enseñanza, con el fin de mejorar la adquisición de conocimientos y habilidades por parte de los estudiantes. Su inclusión busca dinamizar los contenidos y generar mayor interés en los estudiantes mediante entornos interactivos y digitales.

Por otro lado, la categoría dependiente es la educomunicación, entendida como un enfoque pedagógico que combina los procesos educativos y comunicativos, fomentando la participación, crítica y reflexiva de los estudiantes en su entorno escolar. Este enfoque promueve una relación horizontal entre docentes y alumnos, donde el diálogo y la interacción se vuelven elementos esenciales del aprendizaje.

La relación entre ambas categorías radica en que el uso pedagógico de las TIC puede potenciar la educomunicación al ofrecer herramientas que favorecen la expresión, el intercambio de ideas y la construcción colectiva del conocimiento. Por ejemplo, el uso de una aplicación móvil que facilite la enseñanza de Lenguaje y Literatura permite que los estudiantes desarrollen sus competencias comunicativas en un entorno más dinámico, lo que fortalece las prácticas educomunicativas en el aula.

TABLA 1

Tabla de categorización de variables

Categorías	Dimensiones	Indicadores	Ítem 's	Técnicas e Instrumentos
C1: Educomunicación	Comunicación	Interacción	¿Los ejercicios y actividades dentro de la app reforzaron tus conocimientos?	Encuesta: Es un documento que nos permite recolectar, analizar e interpretar los datos de las personas. Instrumento se elaboró 10 preguntas básicas en escala de Likert.
	Diseño	Usabilidad y navegación	¿Te pareció fácil navegar por la aplicación y encontrar el contenido?	Encuesta: Recolección de datos sobre la funcionalidad de la app.
	Estética	Claridad visual y atractivo	¿El diseño de la aplicación fue claro y atractivo para ti?	Encuesta: Ítem relacionado con la percepción visual del entorno digital
	Contenido	Comprensión temática	¿La aplicación te ayudó a comprender mejor los temas de Lenguaje y Literatura?	Encuesta: Evaluación de la claridad conceptual.
C2: Aprendizaje por el uso de las Tic 's	Motivación	Estímulo al aprendizaje	¿Te sentiste motivado(a) a aprender mientras usabas la aplicación?	Encuesta: Valoración del impacto emocional y motivacional.
	Tecnología	Funcionamiento técnico	¿La aplicación funcionó correctamente durante su uso (sin errores ni interrupciones)?	Encuesta: Revisión de la estabilidad del sistema.

	Metodología	Comparación pedagógica	¿Consideras que aprendiste más usando la app que con clases tradicionales?	Encuesta: Comparación de métodos educativos.
	Interactividad	Participación y dinamismo	¿Te sentiste satisfecho al aprender de forma interactiva con nuevos métodos tecnológicos?	Encuesta: Análisis del nivel de satisfacción.
	Reforzamiento	Consolidación del conocimiento	¿Los ejercicios y actividades dentro de la app reforzaron tus conocimientos?	Encuesta: Evaluación del refuerzo cognitivo.
	Expresión	Capacidad comunicativa	¿Sientes que las herramientas digitales te permiten expresarte mejor en las clases de Lenguaje y Literatura?	Encuesta: Exploración de habilidades expresivas.

Nota. La presente tabla muestra la categorización de variables empleadas en la investigación, estructuradas por dimensiones, indicadores, ítems y técnicas e instrumentos de recolección de datos. Se utilizó una encuesta como técnica principal, con ítems formulados en escala de Likert, orientados a evaluar aspectos relacionados con la educomunicación y el aprendizaje mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

CAPITULO II

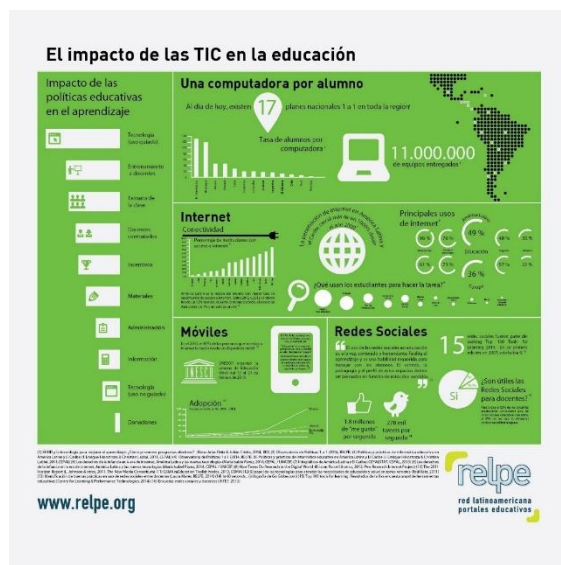
2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Al integrar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los entornos educativos durante estos últimos años se ha verificado que esta tiene un gran impacto en la enseñanza de los estudiantes, así como lo afirma Cabero (2015) estas herramientas permiten convertir la enseñanza convencional en experiencias dinámicas que fomenten la participación y el interés del estudiante. Además, para Moreira & Adell (2009) aseguran que estas favorecen “el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas, estimulando activamente el interés y la participación estudiantil” (p.87).

Con respecto a esta investigación propone aplicar la educomunicación mediante el uso de las TIC en los procesos educativos de la asignatura Lengua y Literatura, así es como diversos autores dicen que las TIC facilitan el aprendizaje al promover competencias fundamentales en los estudiantes, como lo afirma Moreira (2010) las TIC permiten crear ambientes educativos que se caractericen por ser activos, estimulantes, participativos y adaptados a las necesidades del estudiante, impulsando el desarrollo de competencias como el pensamiento crítico, la cooperación en equipo y la expresión clara de ideas (p 35). Por ello, esta propuesta busca fortalecer las habilidades expresivas orales y escritas mediante herramientas tecnológicas, impulsando un lenguaje crítico y creativo.

Figura 1. Infografía sobre el impacto del TIC en la educación.



fuerza: INTEF (2013)

Respecto a la integración de las (TIC) en la educación, estas han generado un beneficio en los entornos educativos en donde se han transformado las prácticas académicas tradicionales, así es como esta implementación ha modernizado los sistemas educativos promoviendo que los procesos formativos permitan tener capacidades esenciales en la época actual Moreira (2010) así es como, las TIC contribuyen significativamente a un aprendizaje más adaptativo, participativo e inclusivo (p. 57).

Aún más el aprendizaje (m-learnig) permite que los estudiantes tengan tendencias internacionales brindándoles interactividad, flexibilidad y personalización en los procesos formativos. Para Valverde (2020) el aprendizaje móvil se apoya en el uso de dispositivos portátiles para explorar materiales educativos, participar en dinámicas interactivas y mantener una formación constante en diversos entornos educativos (p. 52) por lo tanto, en la asignatura Lengua y Literatura la utilización de estos recursos facilita a los estudiantes en el desarrollo de competencias lingüísticas desde cualquier lugar.

Además al integrar la comunicación en la educación, da origen a la educa comunicación que ha ganado relevancia internacional por sus métodos de aprendizaje más dinámicos y efectivos, como lo destaca Gutiérrez & Moreira (2012) que la educomunicación

impulsa el aprendizaje en el uso consciente de medios y tecnologías digitales, favoreciendo a los estudiantes al desarrollar una postura crítica y activa frente a los entornos digitales de la sociedad actual (p. 34) lo que, genera como resultado, una mejor comprensión de los mensajes mediáticos y el uso ético y creativo de las herramientas digitales.

A raíz de esto, la incorporación de las TIC en los entornos educativos del Ecuador ha demostrado resultados positivos en diferentes instituciones en donde se han aplicado, para ello en un estudio realizado por la Universidad Central (2020) en una institución educativa rural, “la implementación de herramientas digitales como blogs, wikis y redes sociales en proyectos de educomunicación mejoró significativamente las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes”, asimismo la UCE evidencio que estas tecnologías aumentan la motivación y el interés por el aprendizaje en los entornos locales y comunidades (p.47).

No obstante, en muchas instituciones educativas ya incorporan estas estrategias de enseñanza basadas en el m-learning mediante plataformas digitales utilizando la TIC para afrontar la escasez tecnológica en áreas rurales. Según Cabero & Llorente (2008) “las plataformas virtuales en la enseñanza favorecen la interacción entre estudiantes, el acceso a recursos multimedia, aplicaciones y la creación de comunidades de aprendizaje” (p. 56), por lo tanto, en Lengua y Literatura estas estrategias promueven creatividad, responsabilidad y autoaprendizaje, fortaleciendo en la expresión oral y escrita.

Llegando a este punto, la Unidad Educativa Moraspungo se ha visto en la necesidad de mejorar los procesos académicos mediante la incorporación de las TIC en la asignatura de Lengua y Literatura, siendo su objetivo enfrentar las limitaciones del aprendizaje tradicional al potencial las competencias lingüísticas mediante la integración de la educomunicación. Para lo cual, se proponen herramientas tecnológicas, específicamente aplicaciones móviles interactivas, orientadas a fomentar el autoaprendizaje y fortalecer las habilidades comunicativas.

Es decir, al utilizar las aplicaciones móviles educativas se promueve la educomunicación como lo afirman Gutiérrez y Moreira (2012) lo que permitirá impulsar

destrezas vinculadas a la lectura reflexiva, el entendimiento profundo de textos y la escritura innovadora, haciendo un uso de herramientas tecnológicas que faciliten la creación y el análisis de información pertinente a su realidad cotidiana de los estudiantes (p.34) por tanto, los estudiantes podrán aprovechar las tecnologías digitales de manera adecuada y responsable, contribuyendo así significativamente a su desarrollo académico y personal.

Por lo tanto, en la Unidad Educativa Moraspungo se ha visto comprometida con la viabilidad y efectividad de integrar la educomunicación mediante las tecnologías de la información y la comunicación en sus procesos educativos, fortaleciendo las prácticas pedagógicas en Lengua y Literatura, preparando así a los estudiantes para desarrollar habilidades comunicativas efectivas y un pensamiento crítico sólido así se amplían significativamente sus oportunidades formativas, acorde con las demandas educativas actuales

2.2.Marco Científico

Educomunicación

Los entornos educativos que utilizan la educomunicación están centrados en el diálogo entre educación y comunicación, cuyo propósito principal es potenciar las competencias críticas y creativas de los estudiantes frente a los medios digitales. Según Kaplún (1998) a través de procesos comunicativos participativos y horizontales, esta disciplina incentiva la participación del estudiante en su aprendizaje (p. 29), permitiendo que los estudiantes desarrollen una comprensión profunda y reflexiva sobre los contenidos educativos.

Abarcando una transformación significativa del rol del docente, quien pasa de ser transmisor de conocimiento a facilitador de procesos comunicativos. Freire (1970) destaca que la educomunicación posibilita “una educación liberadora, crítica y participativa, que rompe con esquemas tradicionales para formar ciudadanos conscientes y autónomos” (p.89) de esta forma se fomenta un aprendizaje auténtico, dialógico y significativo en los estudiantes.

Además, la educomunicación fortalece el desarrollo de competencias comunicativas necesarias para interactuar eficazmente en entornos digitales. Según Gutiérrez & Tyner (2012) esta metodología promueve la adquisición de competencias en alfabetización mediática, pensamiento crítico y creatividad, con el fin de que los estudiantes generen contenidos que reflejen su entorno social y cultural (p.33). De este modo, los estudiantes adquieren competencias esenciales para desenvolverse en la sociedad actual.

Al igual que, la educomunicación aborda valores como la ética y la responsabilidad digital, necesarias para la convivencia en una sociedad conectada, como lo afirman Cabero & Llorente (2008) la educomunicación está centrada en la enseñanza de los estudiantes con un uso responsable de las herramientas digitales en donde creen los valores de respeto por ellos mismos (p.71) promoviendo una cultura digital más ética y consciente.

Para ello una implementación efectiva de la educomunicación permite una oportunidad para la innovación de los procesos pedagógicos en asignaturas como Lengua y literatura, como lo menciona Área (2010) las estrategias son métodos pedagógicos que fomentan la innovación, el análisis reflexivo y la colaboración entre alumnos, optimizando el uso de herramientas tecnológicas accesibles (p.88)

Importancia del docente como mediador en entornos digitales.

El docente en los entornos digitales es un mediador del aprendizaje dejando de ser un transmisor de conocimiento a convertirse en un mediador. Para Área (2010) el rol del docente en lo digital es un facilitador que capacita a los estudiantes en la gestión de información, el desarrollo del pensamiento analítico y el uso eficiente de las tecnologías (p.45) permitiendo que los aprendizajes sean dinámicos, entretenidos y adaptados a cada estudiante, donde el docente permitirá que los estudiantes tengan su propio ritmo de aprendizaje, estableciendo un entorno flexible y adaptado para cada uno.

Sin embargo, la intervención del docente en entornos digitales es esencial para la autonomía y la autorregulación del aprendizaje en los estudiantes. De acuerdo con Cabero & Cejudo (2008) el rol del docente implica crear propuestas pedagógicas que incentiven el uso participativo de medios digitales y favorezcan un aprendizaje avanzado para los estudiantes

(p.58) orientando a los alumnos hacia un aprendizaje autónomo y colaborativo, utilizando recursos como las aplicaciones educomunicativas, que promueven un proceso educativo dinámico y participativo, en un ejemplo concreto de esto es, las aplicaciones educomunicativas que permitirán a los estudiantes desarrollar un aprendizaje autónomo y dinámico.

Además, el docente tiene un papel fundamental en la alfabetización digital en los estudiantes al utilizar las tecnologías de manera crítica y responsable. Según Gutiérrez & Tyner (2012) “la mediación docente en entornos digitales permite que los estudiantes desarrollen habilidades para evaluar la veracidad de la información, comprender los mensajes mediáticos y producir contenido digital de manera ética” (p. 41). Lo que permite un fortalecimiento en la educación digital y la formación ciudadana, un ejemplo claro de esto el control que tienen los docentes en las aulas virtuales donde verifican el contenido apto para los estudiantes.

Así, el docente se convierte en un mediador indispensable para garantizar la inclusión digital y evitar las falencias tecnológicas en el aula Freire (1970) enfatiza que la enseñanza debe concebirse como un proceso basado en el diálogo, en el que el docente actúe como mediador y facilite la indagación del saber, promoviendo al mismo tiempo una actitud crítica y reflexiva en el estudiante (pág. 92). En este sentido, su labor es esencial para adaptar las tecnologías a los entornos educativos garantizando un uso pedagógico adecuado.

Aplicaciones móviles como espacios educomunicativos

Las aplicaciones móviles se han convertido en herramientas esenciales para la educomunicación, permitiendo la integración de recursos digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como lo dice Valverde (2020), las aplicaciones móviles facilitan experiencias de aprendizaje interactivas, adaptadas a cada usuario y disponibles en cualquier momento y lugar, fomentando la autonomía y el compromiso activo del estudiante (p. 95) lo cual, facilita la creación de espacios educomunicativas que combinan tecnología y pedagogía de manera innovadora.

En este sentido, las aplicaciones móviles a partir de la educomunicación fomentan la alfabetización mediática y digital al permitir que los estudiantes interactúen con contenidos educativos de manera autónoma, así lo presenta Cabero & Llorente (2008) las aplicaciones educativas estimulan habilidades como la creatividad, el análisis crítico y la solución de problemas, aprovechando recursos multimedia tales como videos, infografías y entornos simulados (p.72), lo que ayuda a la formación de ciudadanos digitales críticos y reflexivos.

Además, las aplicaciones móviles facilitan la comunicación y la colaboración entre docentes y estudiantes, generando entornos de aprendizaje más dinámicos por ello, Salinas (2013) integrar aplicaciones en el ámbito educativo facilita la comunicación tanto en tiempo real como de forma diferida, mejorando el flujo de información y promoviendo la colaboración entre los estudiantes (p. 88) de esta manera, se favorecen metodologías activas donde el estudiante es protagonista de su aprendizaje, claro ejemplo tenemos las aplicaciones móviles con aprendizaje sistematizado, donde cada estudiante tienen su ritmo de aprendizaje.

Otro aspecto indispensable de las apps como espacios educomunicativas es su capacidad para adaptarse a distintos estilos de aprendizaje y necesidades educativas Moreira (2010) destaca que las apps móviles brindan enfoques pedagógicos adaptados, lo que facilita que cada alumno avance en su proceso de aprendizaje según su ritmo personal y en función de sus motivaciones e intereses (p. 61) Esto hace que la enseñanza sea más inclusiva y accesible para diversos contextos educativos.

Así es como estas aplicaciones móviles permiten dar una oportunidad para transformar la enseñanza tradicional en una experiencia más significativa y participativa, por ello Prensky (2011) afirma que, los dispositivos móviles integran el aprendizaje con el entorno cotidiano del estudiante, despertando su interés mediante plataformas digitales que le son conocidas y estimulantes (p. 103) De esta forma, las apps se consolidan como herramientas clave en la educomunicación, impulsando nuevas formas de aprendizaje y enseñanza.

Educomunicación en la pedagogía

La educomunicación constituye un enfoque educativo basado en la interacción entre comunicación y educación, que busca desarrollar competencias críticas y participativas en los estudiantes mediante el uso consciente de medios y tecnologías. Según Kaplún (1998) esta disciplina fomenta una “comunicación dialógica, horizontal y democrática” (p. 23) fortaleciendo habilidades comunicativas en la educación. De esta manera, la educomunicación permite que los estudiantes se involucren activamente en su aprendizaje, estimulando una reflexión crítica sobre su entorno.

Asimismo, la educomunicación responde a las necesidades formativas del siglo XXI, donde el manejo adecuado de medios digitales es esencial. Para Freire (1970) destaca que la educomunicación contribuye a transformar los modelos convencionales de enseñanza, impulsando procesos de aprendizaje basados en la reflexión crítica y la participación tanto de docentes como de estudiantes (p. 52) fortaleciendo la alfabetización mediática y la creatividad, generando una educación más significativa, inclusiva y adaptada a los desafíos actuales.

Finalmente, la educomunicación se posiciona como una metodología innovadora que trasciende la enseñanza tradicional al integrar medios tecnológicos y comunicativos. Según Gutiérrez (2012) esta metodología genera entornos de aprendizaje en los que el alumno asume un rol protagónico en la creación de contenidos, fortaleciendo su independencia y su compromiso en el uso responsable de las tecnologías digitales (p. 35) Así, la educomunicación transforma significativamente las aulas, contribuyendo al desarrollo integral y crítico de los estudiantes frente al mundo digital actual.

La educomunicación con Apps Móviles

La educomunicación por medio de aplicaciones móviles es una alternativa didáctica que combina la educación y la comunicación digital, facilitando un aprendizaje interactivo y significativo. Según Valverde (2020) las aplicaciones móviles proporcionan aprendizajes adaptados a las necesidades individuales, fortalecen las relaciones interpersonales y estimulan el involucramiento del estudiante en el proceso educativo (p. 93) Así es como

esta metodología potencia las habilidades lingüísticas mediante el acceso a contenidos educativos digitales, adaptados a la materia y necesidades específicas de los estudiantes.

Además, las aplicaciones móviles aplicadas desde la educomunicación posibilitan la creación de entornos virtuales enriquecidos, en los que el estudiante participa, mejorando sus competencias comunicativas y digitales. Según Cabero & Llorente (2008) estas aplicaciones favorecen tanto el trabajo en equipo como el estudio independiente, brindando la posibilidad de acceder a materiales educativos sin importar la ubicación del estudiante (p. 57) Así, se logra motivar al estudiante a explorar contenidos mediante estrategias innovadoras, reforzando su compromiso con el aprendizaje.

Además, estas herramientas tecnológicas promueven la alfabetización mediática y el pensamiento crítico mediante actividades interactivas adaptadas a cada circunstancia. Moreira (2010) señala que las apps móviles son herramientas adecuadas para fortalecer competencias como la redacción creativa, la interpretación de textos y la evaluación reflexiva de información en entornos digitales (p. 61) Por ello, implementar apps desde la educomunicación en asignaturas como Lengua y Literatura garantiza aprendizajes dinámicos, atractivos y significativos para los estudiantes.

Educomunicación y gamificación

La educomunicación, combinada con la gamificación, representa una metodología educativa emergente que utiliza mecánicas de juego para potenciar procesos formativos Deterding (2015) la gamificación facilita la incorporación de actividades recreativas que elevan el interés, fortalecen la implicación del estudiante y promueven una participación en el proceso educativo así, los estudiantes adquieren conocimientos significativos mediante la interacción dinámica que propician estas estrategias educativas innovadoras.

Además, la integración de gamificación en educomunicación posibilita que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas mediante actividades atractivas, interactivas y desafiantes, como lo cita Werbach (2012) donde afirma que las experiencias lúdicas impulsan el trabajo conjunto entre estudiantes, promueven una competencia positiva

y contribuyen al cumplimiento de metas educativas específicas (p. 120) fortaleciendo especialmente la expresión oral y escrita desde una perspectiva motivadora y creativa.

Asimismo, al utilizar estrategias de gamificación educomunicativa se ve beneficiada la motivación de los estudiantes al asociar el aprendizaje con retos o juegos divertidos. Según Werbach (2012) la gamificación modifica la manera en que el estudiante experimenta el proceso educativo, disminuyendo la ansiedad asociada al aprendizaje y creando espacios donde predomina el entusiasmo por adquirir nuevos conocimientos (p. 55) Esta metodología favorece un aprendizaje autónomo, crítico y consciente mediante experiencias educativas agradables.

Por otra parte, la gamificación utilizada con educomunicación ofrece múltiples oportunidades que al integrar herramientas digitales refuerzan la interacción social y el trabajo colaborativo de los estudiantes. De acuerdo con Kapp (2012) el uso de plataformas gamificadas fomentan el trabajo conjunto para enfrentar desafíos, al tiempo que fortalece competencias como el liderazgo y la comunicación dentro de los grupos estudiantiles (p. 72) Esto permite fortalecer competencias, como la negociación, la cooperación y la toma conjunta de decisiones.

Por lo tanto, al integrar la gamificación en procesos educomunicativos, favorece la creación de ambientes virtuales seguros, atractivos y adaptados al estudiante. Así como destaca Werbach (2012) que la gamificación educativa posibilita la adaptación del proceso educativo según el ritmo y las características individuales de cada alumno contribuyendo a la calidad del aprendizaje ofrecido (p. 80) Esto genera experiencias significativas que incrementan el desarrollo integral del alumnado.

Educomunicación y producción multimedia

La producción multimedia desde la educomunicación es un enfoque pedagógico innovador que promueve la creación de contenidos digitales mediante la integración de diferentes formatos comunicativos. Según Aguaded (2005) la creación de contenidos multimedia potencia tanto el pensamiento crítico como la creatividad del estudiante,

facilitando su expresión a través de diversos formatos audiovisuales (p. 47) Esto contribuye directamente al desarrollo de competencias comunicativas en los procesos educativos.

Además, la producción multimedia fomenta la construcción del conocimiento involucrando directamente a los estudiantes en la creación de proyectos digitales. Para Kaplún (1998) la incorporación de múltiples herramientas tecnológicas desde el enfoque educocomunicativo promueve una participación más comprometida y relevante del estudiante en la elaboración de materiales educativos propios (p. 65) Por tanto, los estudiantes no son receptores pasivos, sino protagonistas creativos de su propio aprendizaje.

Asimismo, mediante la producción multimedia en educomunicación, se fortalecen habilidades fundamentales como el análisis crítico y el manejo ético de la información. Según Gutiérrez & Tyner (2012) esta metodología favorece a una lectura reflexiva de los mensajes que circulan en los medios, al tiempo que impulsa la capacidad de crear contenidos multimedia con responsabilidad y originalidad. (p. 34) favoreciendo a una ciudadanía digital consciente y activa frente a las tecnologías.

Adicionalmente, al implementar la multimedia con la educomunicación permite la adaptación de los contenidos educativos, potenciando el aprendizaje en áreas como Lengua y Literatura, como lo afirman Cabero & Llorente (2008) la utilización de materiales multimedia permite adaptar el proceso educativo a las particularidades de cada estudiante, brindando experiencias de aprendizaje personalizadas y vinculadas a su realidad (p. 78) estimulando activamente la motivación y participación estudiantil.

Finalmente, la combinación entre la producción multimedia con la educomunicación promueve un aprendizaje dinámico y atractivo, integrando recursos digitales interactivos que transforman positivamente la experiencia educativa tradicional. Para Moreira (2010) la elaboración de materiales multimedia no solo fortalece el proceso formativo, sino que también impulsa en el estudiante el desarrollo de habilidades digitales esenciales para afrontar los retos del mundo digital (p. 103) lo que permite promover un aprendizaje integral y significativo.

Teorías de la Comunicación aplicadas a la educomunicación

Teoría de la Comunicación Mediada por Tecnología (CMT):

La Teoría de la Comunicación Mediada por Tecnología (CMT) analiza cómo las herramientas digitales transforman los procesos de comunicación y aprendizaje en entornos educativos. Para Walther (1996) “la CMT plantea que la interacción en entornos digitales no es menos efectiva que la comunicación cara a cara, sino que adopta nuevas formas y dinámicas” (p. 15) Esto permite repensar los modelos educativos tradicionales y adaptarlos a la era digital, como, por ejemplo, las aplicaciones educomunicativas que permiten mejorar o apoyar el aprendizaje de los estudiantes.

Asimismo uno de los principales aportes de la CMT es su realce en la interacción asincrónica y sincrónica en plataformas digitales. De acuerdo con Kock (2005) la incorporación de tecnología en los procesos de enseñanza facilita una comunicación más adaptable, permitiendo que los estudiantes avancen según su propio ritmo y participen en intercambios formativos con mayor profundidad reflexiva (p. 48) Esto genera entornos más inclusivos y adaptables a diversas necesidades de aprendizaje, un claro ejemplo de esto es, Duolingo una aplicación que permite que el estudiante vaya adquiriendo conocimiento a su propio ritmo.

Además, la CMT resalta la capacidad de las plataformas digitales para fomentar la participación de los estudiantes en su proceso formativo, por ello Gunawardena & Zittle (1997) resalta que los recursos digitales favorecen la construcción de espacios colaborativos en los que los integrantes intercambian saberes y co-crean ideas, fortaleciendo el aprendizaje colectivo (p. 36) lo que, permite el fortalecimiento del aprendizaje y la construcción del conocimiento.

Asimismo, la CMT se considera como una adaptación de la enseñanza a nuevos formatos comunicativos, como videos, foros, chats, aplicaciones móviles, y simulaciones interactivas. De acuerdo con Mayer (2009) el enfoque multimodal en la enseñanza mejora tanto la asimilación como la memoria de los contenidos, al integrar diversos estímulos que activan múltiples canales sensoriales (p. 72) demostrando que las plataformas digitales no solo transmiten información, sino que mejoran la experiencia educativa.

También, la comunicación mediada por tecnología permite que los docentes utilicen estrategias innovadoras para mejorar la motivación y el compromiso estudiantil. Para Anderson & Dron (2011) sostienen que las plataformas virtuales de aprendizaje brindan la posibilidad de ajustar la enseñanza a las particularidades de cada estudiante, adaptando los contenidos según sus intereses y capacidades (p. 84) lo que promueve un aprendizaje más autónomo y enfocado en las necesidades individuales de los estudiantes.

Incluso otro elemento fundamental de la CMT es la libertad geográfica y temporal en la educación como lo afirma Garrison & Archer (1999) los entornos digitales facilitan el acceso al conocimiento en distintos contextos sociales y geográficos, contribuyendo a disminuir brechas educativas y a ampliar las posibilidades de formación para más personas (p. 50) De este modo, la enseñanza mediada por tecnología fomenta la equidad y la inclusión digital.

Sin embargo, la comunicación en entornos digitales también plantea desafíos relacionados con la interacción interpersonal como resalta Daft & Lengel (1986) en su libro “los medios digitales pueden reducir las señales no verbales en la comunicación, lo que influye en la percepción de cercanía y confianza entre docentes y estudiantes” (p. 28) lo que resulta en la necesidad de desarrollar estrategias que fortalezcan la conexión humana en la enseñanza virtual, claro ejemplo las aulas virtuales, permiten una interconexión entre docente a estudiante.

Además, la CMT ha impulsado el desarrollo de metodologías basadas en el aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes trabajan en conjunto para resolver problemas y construir conocimientos. Según Jonassen (1999) el uso de tecnologías digitales impulsa espacios educativos basados en el enfoque constructivista, en los que los estudiantes fortalecen competencias como el pensamiento crítico y la capacidad para resolver problemas (p. 91) Lo que potenciará el aprendizaje activo y significativo de los estudiantes.

Mas aun conociendo otro beneficio de la enseñanza mediada por tecnología que es la capacidad de generar analíticas de aprendizaje que permiten mejorar la personalización de la enseñanza como lo señala, Siemens & Long (2011) donde afirman que “las plataformas

digitales recopilan datos sobre el desempeño de los estudiantes, lo que facilita la toma de decisiones pedagógicas basadas en evidencia” (p. 60) permitiendo una educación más adaptativa y centrada en las necesidades de cada estudiante, así tal cual lo hacen los videojuegos educomunicativos donde el estudiante tendrá que decidir qué decisión tomar, lo que permitirá observar el nivel formativo alcanzado por el mismo.

Por lo tanto, la CMT destaca la importancia de formar a docentes y estudiantes en competencias digitales para aprovechar al máximo el potencial de las plataformas educativas. Según Prensky (2011) la efectividad de la educación en entornos digitales está estrechamente ligada al nivel de alfabetización tecnológica y mediática de sus usuarios, quienes necesitan desarrollar habilidades para interactuar y trabajar de manera eficiente en espacios virtuales (p. 110) Garantizando un uso crítico y eficiente de las herramientas tecnológicas en la enseñanza.

Conectivismo y Aprendizaje en Red: Procesos de enseñanza-aprendizaje mediados por tecnología

El conectivismo es una teoría del aprendizaje que se centra en la importancia de las conexiones digitales en la construcción del conocimiento dentro de entornos virtuales, por ello, Siemens (2005) sostiene que en la actualidad, el aprendizaje se concibe como un proceso colectivo y conectado, sustentado en una red de conocimientos dispersos entre múltiples plataformas y fuentes digitales (p. 4) reconociendo el papel de la tecnología y la interacción en la adquisición de conocimientos y habilidades, un ejemplo de esto es el uso de aplicación educativas donde los estudiantes interactúan y colaboran creando una red y un entorno de conocimiento compartido.

En este sentido, el conectivismo se basa en la idea de que el aprendizaje ocurre a través de la interconexión de nodos de información dentro de redes digitales. Según Downes (2012) donde argumenta que el saber reside en una estructura interconectada, y aprender implica establecer vínculos entre distintas fuentes de información con el propósito de solucionar problemas y construir nuevos conocimientos (p. 12) fomentándose un aprendizaje descentralizado, dinámico y en constante evolución, en este sentido, un ejemplo claro de esto

es que es un curso online donde los estudiantes participan en foros compartiendo recursos y resolviendo problemas juntos.

Además, el conectivismo resalta la capacidad de los estudiantes para diferenciar información relevante en entornos digitales. Según Siemens (2006) en los entornos digitales, lo fundamental no es acumular datos, sino saber buscar, seleccionar y relacionar información de forma coherente y relevante para construir conocimiento con sentido (p. 9) Esto refuerza el pensamiento crítico y la autonomía en el aprendizaje, así una ilustración de esto es, es el uso de herramientas digital o aplicaciones móviles donde los estudiantes podrían evaluar qué información es relevante y como integrarla en su aprendizaje.

Por otra parte, el conectivismo destaca la importancia del aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. De acuerdo con Anderson & Dron (2011) las comunidades de aprendizaje en línea favorecen la interacción entre estudiantes y expertos, lo que permite el desarrollo de un conocimiento más profundo y aplicado (p. 26) lo que permite el intercambio de ideas y el aprendizaje basado en experiencias compartidas, un caso concreto es la participación de foros académicos donde los estudiantes sus profesores colaboran para resolver temas académicos

Por tanto, el conectivismo ha transformado la educación al incorporar herramientas digitales para la enseñanza y el aprendizaje. Para Siemens (2005) las nuevas tecnologías, entre ellas los espacios virtuales educativos y las plataformas sociales, posibilitan la formación de comunidades de conocimiento unidas por redes de colaboración e intercambio constante, De esta manera, el conectivismo ofrece un modelo educativo flexible, adaptativo y centrado en el aprendizaje continuo, por ejemplo, el uso de plataformas como moddle, permite crear a los docentes un entorno más dinámico y colaborativo.

Fundamentos teóricos del conectivismo

El conectivismo es una teoría desarrollada por George Siemens y Stephen Downes que consideran que el aprendizaje se puede dar por medio de herramientas digitales. Siemens (2005) sostiene que aprender implica participar en redes de intercambio, donde el conocimiento surge de las conexiones establecidas y de la habilidad para acceder a información vigente y relevante” (p. 4) Así, el aprendizaje efectivo depende de la habilidad

para establecer conexiones útiles, un caso particular que ejemplifica es, el uso de aplicaciones móviles que permitan a los estudiantes estar más actualizados con la información alimentado su aprendizaje.

Por otro lado, Downes (2012) enfatiza que el conectivismo implica una perspectiva de aprendizaje distribuido, donde el conocimiento puede entenderse como una estructura interconectada, en la que el aprendizaje consiste en trazar y transitar rutas dentro de ese entramado de información. Esto significa que el aprendizaje no radica únicamente en el individuo, sino en cómo interactúa con diversas fuentes y personas, permitiendo que, las tecnologías digitales proporcionen el medio ideal para estas interacciones y faciliten un aprendizaje dinámico y continuo, un caso concreto es el uso de aplicación como LinkedIn donde profesionales y estudiante pueden intercambiar conocimientos y recursos ejemplificando el aprendizaje distribuido.

Siemens también señala que en el conectivismo el aprendizaje es fluido y no lineal, adaptándose continuamente a un entorno en constante cambio. Para Siemens, (2005) el proceso de aprender depende de la capacidad para localizar información y seleccionar aquella que resulte pertinente según las necesidades de cada situación particular (pág. 5) Esto implica que los estudiantes necesitan desarrollar competencias digitales y pensamiento crítico para navegar eficazmente en la abundancia informativa actual, así los estudiantes que emplean herramientas como buscadores o bases de datos especializadas pueden filtrar información relevante y aplicarla eficazmente en sus proyectos.

Asimismo, esta teoría redefine el rol del docente, convirtiéndolo en facilitador del aprendizaje más que en simple transmisor de conocimientos. Siemens y Downes destacan la importancia de guiar a los estudiantes en el uso de tecnologías digitales para gestionar eficientemente la información disponible. La educación tradicional, basada en la memorización, pierde relevancia frente a un modelo educativo que promueve la creación activa y colaborativa del conocimiento, un buen ejemplo el profesor utiliza una aplicación móvil para orientar a los estudiantes en la búsqueda de recursos educativos fomentado así un aprendizaje autónomo y colaborativo.

Por lo tanto, el conectivismo se presenta como un marco teórico adecuado para la sociedad digital, reconociendo el aprendizaje como un proceso colectivo mediado por la tecnología, por ello, esta teoría trata de que el conocimiento se construye mediante conexiones significativas con información diversa y actualizada, lo que exige nuevas competencias educativas centradas en la colaboración, autonomía y uso eficaz de herramientas digitales.

Principios básicos del aprendizaje conectivista

Uno de los principios fundamentales del conectivismo, propuesto por Siemens, (2005) sostiene que el aprendizaje se desarrolla al establecer vínculos entre diversas fuentes de conocimiento, integrando información de manera significativa (p. 7) lo que se traduce como la construcción del conocimiento depende de redes personales que permitan acceder constantemente a información actualizada, así es como esto trata de adaptarse al cambio esencial caracterizado por la rapidez de las transformaciones tecnológicas, un claro ejemplo de esto es el uso de plataformas educativas en línea que permiten conectarse a varias fuentes de información y expertos en línea.

Por su parte, Downes (2012), pág. 87) destaca que el aprendizaje conectivista es un proceso continuo, indicando que el aprendizaje es un proceso continuo, en el que cada encuentro con nuevas fuentes amplía la mirada del estudiante y enriquece su comprensión del conocimiento (p. 87) En consecuencia, aprender implica mantener un flujo constante de interacción con información diversa, lo cual es posible gracias a las plataformas tecnológicas digitales, por ilustrar el uso de foros en línea permite a los estudiantes mantener un flujo constante de interacciones enriqueciendo su comprensión a través de diferentes perspectivas

Otro principio clave del conectivismo es la importancia de la toma de decisiones respecto a la información que se utiliza para aprender. Siemens (2005) se señala que la capacidad de analizar con criterio la información resulta esencial para identificar lo verdaderamente significativo dentro de contextos digitales caracterizados por un exceso de datos (p. 6) En consecuencia, desarrollar pensamiento crítico y habilidades de selección y filtrado de información resulta esencial, por ejemplo, los estudiantes que utilizan técnicas de verificación de fuentes confiables lo cual beneficiara a sus trabajos.

El conectivismo también subraya la importancia de la diversidad de perspectivas para enriquecer el aprendizaje. Según Downes (2012) una red integra diversos espacios de intercambio de ideas enriqueciendo y favoreciendo la construcción de un conocimiento (p. 90) Así, la interacción con diversas disciplinas y opiniones permite una construcción más integral del saber, lo cual fomenta la colaboración interdisciplinaria, un caso concreto es, los proyectos interdisciplinarios donde estudiantes de diferentes áreas colaboran aportando perspectivas diversas que enriquecen el conocimiento colaborativo.

Por lo tanto, en esta teoría educativa reconoce el papel crucial de la tecnología como facilitadora del aprendizaje. Siemens y Downes argumentan que las herramientas digitales permiten superar barreras físicas y temporales, ofreciendo acceso ilimitado a información y colaboración global. Por ello, es vital incorporar estas tecnologías en los modelos educativos actuales, fortaleciendo la autonomía del estudiante y promoviendo métodos innovadores de aprendizaje, Un claro ejemplo de esto es el uso de aplicaciones móviles educativas, donde los estudiantes pueden acceder a recursos y colaborar con sus compañeros en cualquier momento y lugar. Facilitando un aprendizaje continuo y flexible.

Conexiones y nodos en las redes de aprendizaje

En el conectivismo, las redes de aprendizaje están constituidas por conexiones y nodos a esto se refiere Siemens (2005) donde describe los nodos se entienden como unidades dentro de una red, que pueden representar tanto a personas como a herramientas o fuentes digitales de información (p. 5) Así es como estas conexiones permiten que la información circule de manera constante y fluida, facilitando la construcción dinámica del conocimiento, por lo cual el valor del aprendizaje radica en la calidad de las conexiones establecidas y en la interacción activa con estos nodos, una ilustración de esto es como en los estudiantes utilizan foros en línea y plataformas colaborativas para compartir recursos y conocimientos, creando una red de aprendizaje activa.

Los nodos dentro de una red no se limitan a personas, sino que también incluyen bases de datos, plataformas digitales, artículos científicos, blogs, comunidades virtuales y aplicaciones móviles. Según Downes (2012) “una red eficazmente conectada posibilita la creación colectiva del conocimiento al integrar diversas fuentes informativas” (p. 88)

permitiendo que la interacción frecuente entre estos nodos genere conocimientos actualizados, enriquecidos, adaptándose constantemente a cambios y novedades, un caso concreto es el uso de aplicaciones móviles que integran datos de diversas fuentes, permitiendo a los usuarios colaborar y aprender de manera dinámica y clara.

Importancia de la interacción social mediada por tecnología

La interacción social mediada por tecnologías digitales es fundamental en el conectivismo, ya que promueve un aprendizaje colaborativo y significativo. Siemens, (2005) sostiene que el aprendizaje se enriquece en entornos donde convergen lo social y lo tecnológico, ya que permiten el intercambio de vivencias, saberes y herramientas entre los participantes (p. 6) De este modo, las tecnologías digitales actúan como facilitadoras esenciales en la creación de redes sociales de aprendizaje, un buen ejemplo de esto es el uso de plataformas como foros o redes sociales académicas donde los estudiantes pueden colaborar compartir recursos y enriquecer su aprendizaje mediante la interacción continua.

Asimismo, la interacción social digital permite trascender límites geográficos, culturales y temporales. Según Downes (2012) las plataformas sociales en entornos digitales amplían las posibilidades de aprendizaje, al facilitar la conexión entre estudiantes, especialistas y contenidos provenientes de distintos contextos del mundo, lo que se traduce que la capacidad para comunicarse, compartir y colaborar en plataformas tecnológicas amplifica las posibilidades de aprendizaje, incrementando la calidad y diversidad del conocimiento construido, una manifestación de esto es el uso de redes sociales académicas que conectan a estudiantes de diferentes países permitiéndoles compartir experiencias y conocimientos sin barreras.

Rol del estudiante en el enfoque conectivista

En el enfoque conectivista, el estudiante desempeña un rol activo, centrado en gestionar su propio proceso de aprendizaje. Siemens (2005) afirma que el estudiante deja de ser un receptor pasivo para convertirse en un creador autónomo, capaz de dirigir y organizar su formación mediante el uso estratégico de redes tecnológicas. Esta autonomía posiciona al estudiante como responsable directo de su desarrollo académico y personal, un ejemplo

concreto es el uso de portafolios digitales, donde los estudiantes seleccionan y organizan su propio material de aprendizaje, reflejando su progreso y logros.

Este rol proactivo implica que los estudiantes deben aprender a identificar fuentes valiosas y pertinentes dentro de las redes digitales. Downes (2012) indica que el estudiante conectivista tiene la tarea constante de evaluar, filtrar y seleccionar información de forma crítica y reflexiva. De esta manera, desarrolla habilidades avanzadas para gestionar eficientemente el conocimiento digital disponible.

Estudiante como gestor autónomo del conocimiento

Desde el conectivismo, el estudiante es un gestor autónomo del conocimiento, quien decide qué aprender, cómo aprender y con qué recursos hacerlo. Siemens (2005) menciona que esta autonomía implica que los estudiantes desarrollen la habilidad de identificar sus propias necesidades informativas y de buscar eficazmente los datos requeridos mediante sus conexiones en red (p. 8) Por ello, el estudiante adquiere un papel estratégico en la planificación y ejecución de su aprendizaje.

Esta gestión autónoma implica una constante toma de decisiones respecto al valor y relevancia de la información. Downes (2012) sostiene que los estudiantes necesitan aprender a autorregularse, siendo conscientes de sus objetivos personales y académicos. Esta habilidad para autorregular el aprendizaje es esencial en un contexto caracterizado por la abundancia informativa, en el que el estudiante debe decidir cómo aprovecharla.

Desarrollo de competencias digitales para aprender en red

El desarrollo de competencias digitales es crucial para un aprendizaje efectivo en redes conectivistas. Siemens y Downes coinciden en que los estudiantes requieren habilidades avanzadas en el manejo de herramientas tecnológicas para aprovechar plenamente el potencial de las redes digitales. Estas competencias incluyen la búsqueda eficiente de información, su evaluación crítica y su uso ético y responsable.

Además, el conectivismo enfatiza competencias como la colaboración digital, la comunicación eficaz y la gestión estratégica del conocimiento en plataformas tecnológicas. Según Siemens (2005), "estas habilidades digitales facilitan al estudiante la construcción y

mantenimiento de redes personales de aprendizaje eficaces" (p. 9) Por lo tanto, desarrollar estas competencias digitales es esencial para que los estudiantes puedan participar activamente y con éxito en entornos educativos conectados.

Interactividad y Feedback Digital: Influencia de la retroalimentación instantánea en el aprendizaje

La interactividad y el feedback digital han transformado los procesos de enseñanza y aprendizaje al ofrecer retroalimentación inmediata donde se permite mejorar la comprensión y el rendimiento estudiantil, como señala Hattie & Timperley (2007) “el feedback efectivo es un factor clave en la mejora del aprendizaje, ya que proporciona información específica sobre el desempeño y orientaciones para la mejora” (p. 81) por ello, en entornos digitales, esta retroalimentación se presenta de manera automatizada o en tiempo real, potenciando la motivación del estudiante, claro ejemplo en aulas virtuales donde la retroalimentación debe ser continua.

Además, el feedback educativo digital por medio de la educomunicación se manifiesta a través de múltiples herramientas como plataformas de aprendizaje, aplicaciones móviles y sistemas de evaluación en línea. Nicol & Macfarlane (2006) sostienen que el uso de tecnologías digitales facilita ofrecer respuestas inmediatas y adaptadas a cada estudiante, favoreciendo el desarrollo de la autonomía en su proceso de aprendizaje (p. 205) así es como este tipo de feedback permite que los estudiantes identifiquen sus errores y ajusten sus estrategias de aprendizaje de manera autónoma.

Inclusive, la interactividad digital favorece el aprendizaje, ya que involucra a los estudiantes en procesos dinámicos de evaluación y autoevaluación. Según Shute (2008) “la retroalimentación formativa en entornos digitales debe ser inmediata, específica y comprensible, ya que esto facilita la asimilación del conocimiento y el desarrollo de habilidades” (p. 160) lo que significa que la calidad del feedback digital es tan importante como su rapidez.

Aún más, cuando otro aspecto relevante es el uso de inteligencia artificial en los sistemas de retroalimentación digital, como lo resaltan Luckin, Holmes et (2016) las plataformas de aprendizaje adaptativo que utilizan inteligencia artificial son capaces de

ofrecer retroalimentación individualizada y ajustar los contenidos en función del avance de cada estudiante (p. 112) lo que permite optimizar la enseñanza y hace que el aprendizaje sea más individualizado y eficiente.

Asimismo, el feedback educativo digital permite que los estudiantes se sientan más motivados y comprometidos con el proceso educativo. Para Deci & Ryan (2000) recibir respuestas al instante fortalece la motivación interna del estudiante, al generar una percepción de progreso y eficacia en su proceso formativo (p. 68) de este modo, el uso de plataformas interactivas con respuestas automáticas incrementa la participación y la constancia en el estudio.

Incluso al ser una interactividad digital permite que el feedback sea visual, atractivo y dinámico lo que permite que los estudiantes se sientan más satisfechos con la adquisición de conocimiento como lo afirman Moreno & Mayer (2007) los espacios multimedia que integran imágenes, sonidos y texto en sus procesos de retroalimentación contribuyen a una comprensión más efectiva del contenido por parte del estudiante (p. 312) por lo tanto las plataformas digitales deben integrar diversos formatos para facilitar la asimilación de la información.

Por otra parte, este modelo de feedback digital fomenta el aprendizaje colaborativo, donde la interacción entre docentes y estudiantes se la realiza en tiempo real, como lo afirma, Laurillard (2012) los medios digitales de comunicación como foros, sitios web, apps móviles, redes sociales y videollamadas favorecen un intercambio dinámico entre docentes y estudiantes, lo que fortalece el proceso de construcción del conocimiento (p. 98) así es como, esta interactividad hace que el proceso educativo sea más enriquecedor y participativo.

También el feedback digital permite mejorar la capacidad de autoeficiencia del estudiante, Según Zimmerman (2002) donde señala que los alumnos que obtienen respuestas en tiempo real fortalecen su autonomía en el proceso de aprendizaje y ganan confianza en sus capacidades académicas (p. 67) Por ello, los sistemas de evaluación digital pueden potenciar el desempeño académico mediante el refuerzo positivo.

No obstante, la retroalimentación digital enfrenta desafíos, como la posibilidad de una sobrecarga de información, así como advierte Sweller (2011) donde resalta que una retroalimentación constante e inmediata, si es excesiva, puede sobrecargar la capacidad mental del estudiante, obstaculizando la comprensión y retención del contenido (p. 225) donde resalta la importancia de diseñar sistemas de feedback equilibrados y adaptados a las capacidades de cada estudiante.

Incluso otro reto es la interpretación del feedback digital por parte del estudiante, como lo dice Evans (2013) para que la retroalimentación tenga un impacto real, es fundamental que los estudiantes comprendan su contenido y sepan integrarla en su propio proceso formativo (p. 72) Por esta razón, es esencial que los docentes orienten a los estudiantes en la correcta utilización del feedback recibido.

Sin embargo, el feedback digital puede contribuir a la equidad educativa, permitiendo que los estudiantes tengan la misma calidad de orientación, de acuerdo con lo que dicen Gikandi & Davis (2011) las herramientas digitales superan las limitaciones de la distancia física y ofrecen condiciones más igualitarias para el aprendizaje, gracias a la posibilidad de brindar retroalimentación en tiempo real (p. 234) Esto es especialmente relevante en donde el acceso a la educación presencial es limitado.

Esta interactividad digital también facilita el seguimiento del progreso del estudiante a lo largo del tiempo. Según Andrade & Cizek (2010) la retroalimentación digital facilita el seguimiento del progreso del estudiante y posibilita adaptar las metodologías de enseñanza conforme a sus requerimientos individuales (p. 123) haciendo que la enseñanza sea más flexible y adaptada a cada individuo.

Asimismo, el feedback digital es su integración con el aprendizaje basado en juegos o gamificación. Deterding, Dixon, et (2011) sostienen que los espacios de aprendizaje que incorporan dinámicas de juego y retroalimentación inmediata estimulan el interés del estudiante y fortalecen su implicación en el proceso educativo (p. 45) Así, los juegos educativos con sistemas de puntuación y recompensas pueden hacer que la enseñanza sea más atractiva y efectiva.

En el futuro, el desarrollo del feedback digital seguirá evolucionando con nuevas tecnologías como la realidad aumentada y la inteligencia artificial. Según Luckin, Holmes, Griffiths et (2016) los avances tecnológicos aplicados a la educación posibilitarán una retroalimentación cada vez más personalizada, lo que contribuirá a mejorar la eficacia del proceso de aprendizaje (p. 150) lo que significa que, la enseñanza digital continuará adaptándose a las necesidades de los estudiantes.

Por lo que, la interactividad y el feedback digital han revolucionado la educación al proporcionar retroalimentación inmediata, personalizada y visualmente atractiva, no obstante, existen desafíos en su implementación, sus beneficios en términos de motivación, autonomía y equidad educativa son innegables.

Aplicaciones Móviles como Herramientas Educomunicativas

Una aplicación móvil educativa debe ser intuitiva y accesible para garantizar una experiencia de usuario fluida, como lo detalla Mayer (2009) las interfaces deben estar diseñadas para ser intuitivas y sencillas, de modo que reduzcan el esfuerzo mental del usuario y favorezcan su enfoque en el aprendizaje más que en el uso técnico de la plataforma (p. 45) implicando que la app debe contar con una estructura clara, menús organizados y elementos visuales que guíen al usuario de manera efectiva.

Además, una aplicación educativa debe fomentar la interactividad y el aprendizaje. De acuerdo con Prensky (2011) las apps interactivas promueven una participación activa del estudiante en su proceso formativo, al facilitar la creación de conocimiento en lugar de limitarlo a una recepción pasiva de contenidos (p. 72) así como cuestionarios, simulaciones y actividades prácticas favorecen un aprendizaje dinámico y efectivo, en los estudiantes.

Incluso personalización del aprendizaje debe adaptándose a las necesidades y ritmos de cada estudiante. Según Luckin, Holmes et (2016) las apps educativas deben proporcionar trayectorias de aprendizaje adaptables, con contenidos que se ajusten al ritmo y al nivel de avance de cada estudiante (p. 89) Lo cual permite una experiencia de aprendizaje individualizada, incrementando la motivación y el compromiso del estudiante.

Asimismo, una aplicación educativa debe incluir mecanismos de retroalimentación inmediata para mejorar el proceso de aprendizaje. Shute (2008) sostiene que “el feedback instantáneo ayuda a los estudiantes a identificar errores, reforzar conocimientos y ajustar estrategias de aprendizaje en tiempo real” (p. 160) por lo tanto, la retroalimentación debe ser clara, específica y orientada a la mejora continua.

Es decir, la integración de contenido multimedia es necesario para enriquecer la experiencia de aprendizaje. Según Moreno & Mayer (2007) la incorporación de elementos visuales, sonoros y animados en las aplicaciones educativas contribuye a una mejor asimilación y memorización de los contenidos por parte del estudiante (p. 312) De esta manera, una aplicación educomunicativa no solo transmite información, sino que la presenta en formatos atractivos e interactivos que optimizan el proceso educativo.

Tipos de aplicaciones de tutoría y enseñanza

Las tutorías en la enseñanza realizada por medio de la educomunicación con ayuda de las aplicaciones móviles han evolucionado ofreciendo metodologías nuevas para la educación, permitiendo que estas herramientas digitales puedan clasificarse en función de su propósito y características pedagógicas, permitiendo a docentes y estudiantes optimizar sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

Además, uno de los tipos más comunes son las aplicaciones de tutoría basada en inteligencia artificial, las cuales utilizan algoritmos avanzados para adaptar el contenido según el nivel y ritmo de cada estudiante. Según Luckin, Holmes (2016) los sistemas de tutoría inteligente evalúan el desempeño del estudiante y ofrecen respuestas adaptadas a sus necesidades, promoviendo un aprendizaje más independiente y eficaz (p. 92) claro ejemplo existe aplicaciones como, Duolingo y Khan Academy.

Inclusive existe otro tipo de aplicaciones de aprendizaje colaborativo, diseñadas para fomentar la interacción entre estudiantes y docentes a través de foros, chats y proyectos en línea. De acuerdo con Anderson & Dron (2011) las plataformas diseñadas para el trabajo colaborativo facilitan la creación colectiva del conocimiento, al fomentar el aprendizaje a través del diálogo y la cooperación entre los participantes (p. 87) Un ejemplo en concreto son aplicaciones que incluyen Google Classroom y Microsoft Teams.

También se destacan las aplicaciones de gamificación educativa, que integran elementos de juego para mejorar la motivación y el compromiso del estudiante. Según Deterding, Dixon et (2011) las estrategias metodológicas basadas en la gamificación mejoran la memorización de los contenidos al incorporar incentivos, desafíos y elementos narrativos que capturan la atención del estudiante (p. 50) por ejemplo, ¡Kahoot! y el diccionario de la RAE.

Incluso, las aplicaciones de realidad aumentada y virtual están revolucionando la enseñanza al proporcionar experiencias inmersivas y únicas en el mundo del conocimiento y el aprendizaje. Según Duense (2012) “estas tecnologías permiten visualizar conceptos abstractos de manera interactiva, facilitando la comprensión de temas complejos” (p. 115) claro ejemplo las aplicaciones que incluyen realidad aumentada son; Google Expeditions y Merge EDU.

Función del profesor en la comunicación digital

El docente, dentro de un entorno digital, desempeña un rol fundamental como facilitador del conocimiento en los procesos interactivos y dinámicos que ofrecen estas herramientas. Según Cabero & Llorente (2008) en el entorno digital, el docente debe desempeñar un rol proactivo como orientador, ayudando a los estudiantes a analizar la información con sentido crítico y a manejar con eficiencia los recursos tecnológicos disponibles (p. 53) por lo tanto este se convierte en facilitador del aprendizaje autónomo y colaborativo.

Además, el profesor debe estar en constante adaptación en las transformaciones digitales para comunicarse eficazmente con los estudiantes. Según Siemens (2005) en los entornos virtuales de aprendizaje, el docente se convierte en un punto clave dentro de la red, acompañando a los estudiantes en la organización, evaluación y conexión de información pertinente para su formación (p. 7) por tanto, su función es la transmisión tradicional del conocimiento y evoluciona hacia un rol más interactivo.

Es decir, el profesor cumple una función importante en la formación ética y responsable de los estudiantes respecto al uso de las tecnologías digitales. Según Gutiérrez Martín & Tyner (2012) el profesor tiene la responsabilidad de promover competencias en

medios y tecnologías digitales, formando estudiantes capaces de participar de manera crítica, consciente y ética en un entorno social altamente conectado (p. 37) esto enfatiza el papel fundamental del profesor en la formación integral del estudiante.

Estudio de casos sobre plataformas exitosas en educomunicación

Las aplicaciones digitales que han sido exitosas en el campo de la educomunicación permiten conocer como estas herramientas han impactado positivamente en los entornos educativos. A continuación, una plataforma reconocida es Edmodo, que según Cabero & Díaz (2018) “fomenta la participación, facilitando la colaboración entre estudiantes mediante foros y comunidades virtuales interactivas, fortaleciendo la alfabetización mediática” (p. 78) es así que este caso resalta la importancia del diseño centrado en la experiencia educativa.

Es más, otro caso destacable de Edmodo que es una plataforma que combina elementos de red social y aula virtual, favoreciendo la interacción entre docentes, estudiantes y familias. Para Álvarez & López (2017) Edmodo facilita la conformación de entornos educativos participativos, fortaleciendo el intercambio entre docentes y estudiantes, al mismo tiempo que incrementa su motivación a través de herramientas interactivas y de trabajo en grupo. (p. 45) así que este ejemplo muestra la eficacia de integrar la comunicación digital en la enseñanza.

Asimismo, Duolingo constituye un referente exitoso en la educomunicación al implementar la gamificación para desarrollar competencias lingüísticas. De acuerdo con Valverde (2020) esta herramienta digital eleva el interés del estudiante al proporcionar respuestas instantáneas y aplicar dinámicas de juego que favorecen una comprensión profunda y significativa de los contenidos (p. 106) Este caso permite confirmar la efectividad de fusionar educomunicación y estrategias gamificadas, así es como estas plataformas muestran el potencial de las TIC en la enseñanza educomunicativa.

Impacto de las TIC en la educación formal y no formal

Al integrar las TIC en los entornos educativos generando transformaciones innovadoras y esenciales en los escenarios académicos tanto formales o informales. Según Cabero (2015) las tecnologías de la información y la comunicación posibilitan la creación

de entornos educativos versátiles, interactivos y accesibles, que complementan la enseñanza convencional y promueven aprendizajes con mayor sentido y profundidad (p. 85) así se optimizarían los procesos educativos adaptados a los entornos digitales.

En la educación formal, las TIC han demostrado mejorar las metodologías pedagógicas mediante la incorporación de herramientas digitales, como aplicaciones móviles en el aula. Según Salinas (2013) el uso de tecnologías permite obtener información reciente de forma rápida, lo que impulsa la autonomía del estudiante, estimula su pensamiento crítico y refuerza el trabajo colaborativo (p. 110) promoviendo un nuevo modelo de aprendizajes más personalizados y efectivos.

Por otro lado, la educación no formal con la ayuda de las TIC favorece la creación de entornos educativos inclusivos y participativos. Según Freire (1970) la educación mediada por tecnología promueve espacios de intercambio y participación equitativa, donde los estudiantes fortalecen habilidades críticas y sociales dentro de contextos digitales que trascienden el aula convencional (p. 78) lo que permite crear oportunidades educativas fuera del contexto formal.

Inclusive al añadir la TIC estas permiten un aprendizaje continuo y autónomo mediante plataformas digitales abiertas, como lo señala Siemens (2005) las comunidades virtuales de aprendizaje ofrecen acceso a materiales educativos de libre disponibilidad, posibilitando que cualquier individuo estudie sin restricciones de tiempo ni espacio (p. 15) permitiendo una democratización del acceso al conocimiento.

Para concluir, la integración adecuada de las TIC en educación fortalece las competencias digitales y mediáticas necesarias en la sociedad actual, por ello Gutiérrez & Tyner (2012) resalta que “el uso consciente y crítico de herramientas tecnológicas contribuye a formar ciudadanos capaces de interpretar, evaluar y producir información de manera responsable y ética” (p. 33) por lo tanto, las TIC transforman y enriquecen significativamente los procesos educativos actuales.

Dimensiones Socioculturales y Tecnológicas

La accesibilidad digital en la educación implica garantizar que todos los estudiantes puedan beneficiarse por igual de las tecnologías disponibles. Según Cabero & Llorente (2008) garantizar el acceso a la tecnología es fundamental para reducir las brechas educativas, sobre todo en zonas rurales vulnerables con escasa infraestructura digital (p. 64) Por ello, implementar estrategias inclusivas se convierte en prioridad para una educación equitativa.

Sin embargo, aún quedan rastros de la brecha digital en diversas comunidades educativas, lo que genera desigualdad en el acceso al conocimiento. Según Selwyn (2004) la desigualdad digital va más allá del acceso a la tecnología, ya que también abarca dimensiones educativas y culturales que inciden negativamente en el progreso académico y la inclusión social de estudiantes en entornos vulnerables (p. 351) por ende, este desafío exige esfuerzos institucionales para reducir desigualdades en el acceso y uso efectivo de las tecnologías.

En este sentido, la accesibilidad digital implica adaptar recursos tecnológicos a los diferentes entornos socioeducativos, por ello Cabero & Ruiz (2018) afirman que cerrar la brecha digital requiere capacitar tanto a docentes como a estudiantes en habilidades tecnológicas, promoviendo un uso crítico y efectivo de las TIC dentro del entorno educativo. (p. 56) permitiendo que esta formación garantice que las tecnologías realmente faciliten aprendizajes significativos y equitativos.

Adicionalmente, las plataformas educativas deben diseñarse considerando criterios de accesibilidad, permitiendo que estudiantes con diversidad funcional puedan aprovechar los recursos digitales. Según UNESCO (2013) “garantizar la accesibilidad en tecnologías educativas favorece una inclusión real, eliminando barreras y ofreciendo oportunidades formativas adaptadas a diversas capacidades” (p. 27) permitiendo que, se promueve un entorno de aprendizaje verdaderamente inclusivo. Es decir que, reducir la brecha digital en educación no solo implica proporcionar dispositivos tecnológicos, sino crear entornos donde todos los estudiantes puedan aprovecharlos plenamente los conocimientos nuevos adquiridos, permitiendo que la tecnológica se convierta en una vía para democratizar la educación.

Construcción de comunidades de aprendizaje digitales

Las comunidades de aprendizaje digitales representan entornos virtuales donde docentes y estudiantes interactúan y colaboran para construir conocimiento colectivamente. Según Wenger (2001) estas comunidades promueven experiencias educativas centradas en la interacción y el compromiso colectivo, creando entornos propicios para el trabajo colaborativo y la construcción de aprendizajes con sentido (p. 42) así que este enfoque transforma el aprendizaje en una experiencia compartida y participativa.

Además, en los entornos educativos, las tecnologías digitales juegan un papel fundamental al permitir la creación de espacios virtuales que fomenten la comunicación constante entre sus miembros, profesor-estudiante. Siemens (2005) sostiene que el aprendizaje conectado permite establecer vínculos relevantes entre los involucrados, potenciando habilidades fundamentales como la autonomía en el estudio y la capacidad de análisis crítico (p. 8) así enriqueciendo el proceso formativo de las comunidades digitales.

Por añadidura, en estas comunidades al potenciar el intercambio continuo de ideas, experiencias y recursos educativos, mejorando el compromiso estudiantil con el aprendizaje. Según Garrison et (2000) la participación constante en espacios virtuales de aprendizaje fortalece el sentido de comunidad y fomenta la corresponsabilidad en el proceso educativo, lo cual impacta positivamente en los logros académicos (p. 89) lo cual contribuye a un aprendizaje más motivador y eficaz.

Asimismo, la construcción colectiva del conocimiento en estas comunidades fomenta una educación más democrática e inclusiva. Por ello Siemens (2006) las comunidades de aprendizaje en línea contribuyen a eliminar limitaciones territoriales y sociales, garantizando un acceso más igualitario a los recursos educativos y promoviendo la inclusión de estudiantes con distintos perfiles (p. 32) permitiendo una participación más amplia, adaptada tanto a los ámbitos sociales y culturales.

Es decir que, el éxito de las comunidades digitales depende del papel docente, quien promueve la participación y guía el diálogo educativo. Según Garrison et (2000) “el docente debe facilitar y moderar la comunicación en línea, asegurando interacciones significativas que conduzcan a aprendizajes profundos y colaborativos” (p. 91) Así estas comunidades

virtuales representan una alternativa pedagógica efectiva frente a modelos educativos tradicionales.

Ética y privacidad en la educación mediada por tecnología

La educación mediada por tecnologías digitales implica consideraciones éticas relacionadas con la privacidad y el manejo adecuado de los datos personales de estudiantes y docentes. Según Cabero & Ruiz (2018) “la ética digital exige que se garantice la confidencialidad y la protección de datos personales de los usuarios, especialmente en entornos educativos” (p. 81) Por ello, es fundamental establecer protocolos claros para resguardar esta información, como son las políticas de privacidad de Google o IOS.

Es más, la privacidad en entornos educativos digitales requiere que docentes y estudiantes estén conscientes de los riesgos asociados al uso de plataformas tecnológicas, así como lo resalta Livingstone & Sefton (2016) la formación en competencias digitales también abarca la enseñanza sobre el resguardo de la información personal y la concientización respecto a los riesgos asociados con su divulgación en línea (p. 24) lo que promueve una conducta responsable en entornos digitales.

Por otra parte, para Selwyn (2016) la ética en la educación digital no solo contempla la privacidad, sino también el uso responsable del contenido educativo, en donde resalta que es responsabilidad del docente orientar a los estudiantes en el reconocimiento de la propiedad intelectual, promoviendo el uso respetuoso de la información y la creación ética de contenidos digitales. (p. 77) lo cual permite desarrollar una cultura digital que valore la creatividad y la originalidad en el aprendizaje.

Por concluir, las instituciones educativas deben implementar políticas claras sobre ética y privacidad digital que orienten el uso correcto y seguro de las tecnologías, así como lo resalta Cabero & Ruiz (2018) establecer normas claras a nivel institucional resulta fundamental para salvaguardar los derechos de docentes y estudiantes en entornos educativos digitales, lo que contribuye a generar confianza y legitimidad en el uso de estas plataformas (p. 97) permitiendo que los entornos digitales más confiables y éticos.

Comparación entre enseñanza tradicional y enseñanza mediada por tecnología en Lengua y Literatura

La enseñanza tradicional de Lengua y Literatura se ha basado históricamente en métodos expositivos y unidireccionales, centrados en la figura docente como fuente única de conocimiento. En contraste, según Cabero & Cejudo (2008) la integración de tecnologías en el proceso educativo impulsa una forma de aprendizaje más dinámica, cooperativa y adaptada a las necesidades individuales, generando experiencias formativas con mayor relevancia para el estudiante (p. 74) donde se resalta la diferencia del potencial innovador tecnológico.

Asimismo, la enseñanza tradicional prioriza la memorización y repetición de contenidos, limitando la participación del estudiante. Por otro lado, la integración tecnológica promueve el aprendizaje interactivo, donde el estudiante se involucra en actividades dinámicas. Según Siemens (2005) el uso de tecnología en el proceso educativo facilita que el estudiante integre conocimientos provenientes de diversas fuentes, fortaleciendo así su capacidad de análisis crítico y reflexión (p. 9),

Incluso al existir una retroalimentación en la enseñanza tradicional suele ser demorada lo que suele dificultar a las identificaciones de errores en el proceso educativo, en cambio, con las herramientas digitales como apps móviles educomunicativas, ofrecen un feedback instantáneo potenciando la autonomía en el proceso educativo. Según Shute (2008) “la retroalimentación inmediata permite al estudiante corregir errores en tiempo real, fortaleciendo la comprensión del contenido” (p. 156) permitiendo que la motivación, la enseñanza mediada por tecnología ofrece entornos educativos atractivos mediante elementos como gamificación y multimedia, aumentando significativamente el interés estudiantil

Es decir que, la enseñanza tradicional enfrenta limitaciones para adaptarse a diversos estilos y ritmos de aprendizaje, mientras que la enseñanza mediada por tecnología permite una personalización efectiva. Según Cabero & Llorente (2008) las herramientas digitales permiten crear propuestas de aprendizaje adaptadas a las características individuales de cada alumno, promoviendo una educación más justa e inclusiva (p. 85).

HTML (HyperText Markup Language): Estructura de contenidos educativos digitales.

El lenguaje HTML es la base estructural de los contenidos digitales educativos, permitiendo organizar, presentar y distribuir información de manera accesible y efectiva en plataformas digitales, como lo señala Robbins (2012), pág. 12) el HTML es la base estructural de los contenidos en línea, permitiendo que los materiales educativos digitales se presenten de forma ordenada y comprensible para los estudiantes (p. 12).

Además, HTML permite el desarrollo de entornos educativos interactivos, donde los estudiantes pueden navegar fácilmente por diferentes recursos y actividades. Según Duckett (2014) un diseño adecuado en HTML optimiza la experiencia del usuario al facilitar el acceso ágil a diversos recursos educativos como textos, imágenes, videos y contenidos interactivos (p. 25).

Por otro lado, HTML también promueve la inclusión educativa, ya que facilita la creación de contenidos accesibles para estudiantes con diversidad funcional. Según Krug (2014) “el uso apropiado de HTML permite la adaptación del contenido mediante lectores de pantalla y otras tecnologías asistidas, asegurando igualdad de oportunidades en el aprendizaje digital” (p. 31).

Por añadidura, el uso de HTML permite integrar eficazmente recursos multimedia que enriquecen la experiencia educativa, especialmente en áreas como Lengua y Literatura, donde Mayer (2009) destaca que, “la integración de elementos multimedia mediante HTML incrementa el compromiso y la motivación del estudiante, facilitando la comprensión de contenidos complejos mediante la combinación de texto, imágenes, audio y video” (p. 45) permitiendo que los estudiantes tengan una mejor comprensión del conocimiento gracias al entorno dinámico que se les provee.

Es decir que el HTML proporciona a docentes y estudiantes la posibilidad de generar contenidos educativos originales y personalizados, como lo señala Robbins, (2012) dominar la creación de sitios web con HTML brinda independencia y versatilidad, ya que posibilita el desarrollo de recursos educativos alineados con los propósitos didácticos y las particularidades de cada estudiante (p. 18).

CSS (Cascading Style Sheets): Diseño y accesibilidad en plataformas de aprendizaje

El diseño visual y la interacción en las aplicaciones móviles educomunicativas se logran mediante el uso de hojas de estilo en cascada (CSS), las cuales permiten crear interfaces atractivas y accesibles para los estudiantes. Gracias a esta herramienta, es posible controlar elementos estéticos como el color, la tipografía y la disposición del contenido, lo que mejora significativamente la experiencia del usuario, como lo señala Duckett (2014) el CSS posibilita una clara separación entre la presentación visual y la estructura del contenido en HTML, lo que contribuye a que las plataformas educativas mantengan una apariencia coherente y funcional.

De igual manera, una correcta implementación de CSS impacta de forma positiva en los entornos digitales, ya que posibilita la adaptación de los contenidos educativos a diversas necesidades y dispositivos, así es como Jr. & W3C (2018) destacan que esta herramienta proporciona funciones para desarrollar contenidos accesibles, compatibles con lectores de pantalla y optimizados para móviles, lo cual asegura una experiencia educativa inclusiva. Por tanto, la accesibilidad se convierte en un componente esencial dentro del diseño web orientado a la educación.

3.0. Marco Conceptual

Educomunicación

La educomunicación es un campo interdisciplinario que articula comunicación y educación, con el propósito de formar individuos críticos frente al consumo y producción mediática, permitiendo que este enfoque sea el uso consciente y responsable de los medios, fomentando la reflexión crítica y la transformación social en los contextos educativos Aparici, (2010).

Asimismo, se caracteriza por facilitar procesos de aprendizaje mediante estrategias comunicativas, donde los estudiantes no solo reciben información, sino que también se vuelven productores de mensajes y contenidos significativos en contextos educativos mediados por tecnologías digitales Freire & Guimarães (2020).

Competencia comunicativa

La competencia comunicativa se define como la capacidad del individuo para expresar, comprender e interpretar adecuadamente mensajes en diferentes áreas y formatos comunicativos, implicando habilidades lingüísticas, discursivas y socioculturales que permiten a los estudiantes interactuar eficientemente en entornos educativos Hymes (1972).

En el campo digital, esta competencia adquiere especial relevancia, pues requiere que el estudiante integre habilidades tecnológicas, reflexivas y críticas que le permitan interactuar, seleccionar y producir información significativa de manera consciente y efectiva Cassany (2012).

Aprendizaje mediado por tecnología

El aprendizaje mediado por tecnología se refiere a situaciones educativas donde el acceso al conocimiento se da mediante herramientas digitales, así es como estas herramientas facilitan procesos activos, creativos y colaborativos en la adquisición y generación del conocimiento Cabero (2015).

Dicho aprendizaje implica que el estudiante adquiera competencias para gestionar su propio proceso formativo, lo que promueve la autonomía, la interacción permanente con pares y docentes, y favorece un aprendizaje más significativo y adaptado a las nuevas realidades comunicativas y educativas del siglo XXI Area & Adell (2021).

Narrativas digitales

Las narrativas digitales se construyen mediante el uso combinado de textos, imágenes, videos y audio en formatos interactivos y dinámicos, permitiendo una participación del estudiante en el proceso de creación, fortaleciendo la comprensión crítica y la apropiación del conocimiento desde múltiples perspectivas Lambert (2013).

Además, estas narrativas facilitan que los estudiantes desarrollen la creatividad, el pensamiento crítico y habilidades comunicativas al convertirse en productores de contenido, así es como las narrativas se destacan por ser herramientas poderosas en la construcción colaborativa del aprendizaje en contextos educomunicativos Rodríguez & Londoño (2009).

Pedagogía crítica

La pedagogía crítica se centra en el cuestionamiento reflexivo y transformador de los procesos educativos y sociales, esta visión permite que los estudiantes analicen críticamente su entorno educativo, identificando estructuras de poder y dominación que pueden limitar el aprendizaje auténtico y transformador Freire (2005).

Esta pedagogía impulsa procesos de enseñanza y aprendizaje basados en la problematización, el diálogo y la reflexión constante sobre la realidad social, promoviendo así la formación de ciudadanos conscientes, críticos y comprometidos con la transformación social y educativa Giroux (2003).

Comunicación educativa

La comunicación educativa se refiere al proceso dialógico e interactivo entre docentes y estudiantes, cuyo propósito es facilitar la construcción conjunta del conocimiento mediante estrategias comunicativas claras, participativas y orientadas al aprendizaje significativo Kaplún (1998).

En ámbitos digitales, la comunicación educativa implica nuevas formas de interacción, como la mediación tecnológica y el intercambio constante en entornos virtuales, enriqueciendo y diversificando el proceso formativo para adaptarse a las nuevas realidades sociales y educativas contemporáneas Piscitelli (2009).

Interacción educativa digital

La interacción educativa digital se define como la comunicación constante y mediada por tecnologías digitales entre los actores del proceso educativo, caracterizándose por fomentar una participación más dinámica, accesible, enriqueciendo la experiencia educativa tradicional Salinas (2004).

Para Gros & Silva esta interacción digital también promueve la colaboración, permitiendo intercambios inmediatos, flexibles y efectivos entre estudiantes y docentes, facilitando así el aprendizaje cooperativo y una mayor adaptación a las necesidades formativas actuales (2006).

Entornos virtuales de aprendizaje (EVA)

Los entornos virtuales de aprendizaje son plataformas digitales diseñadas específicamente para facilitar procesos educativos, así es como estos entornos integran herramientas pedagógicas interactivas que permiten gestionar, comunicar y compartir recursos educativos de forma organizada y eficiente Cabero (2006).

Los EVA promueven una comunicación fluida entre estudiantes y docentes, posibilitando seguimiento personalizado del aprendizaje, estimulando la participación, el intercambio de conocimientos y la colaboración continua, lo que favorece un aprendizaje autónomo y significativo en contextos virtuales Barberà & Badia (2004).

Aplicaciones móviles educativas

La educomunicación se da gracias al uso de aplicaciones móviles educativas que son programadas y diseñadas específicamente para un entorno de aprendizaje ofreciendo contenidos educativos, interactivos, personalizados y accesibles en cualquier lugar, facilitando la flexibilidad del aprendizaje Sarría, Vidal & Martínez (2019).

Además, el uso pedagógico de estas aplicaciones permite integrar metodologías activas, ofreciendo experiencias educativas innovadoras mediante recursos multimedia, juegos educativos y retroalimentación inmediata, fortaleciendo así la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes Prensky (2010).

Interfaz de usuario (UI)

El UI o interfase de usuario en español, es un conjunto de elementos visuales que funcionan mediante la interacción del usuario facilitando una aplicación o sitio web, claro, dinámico, preciso, intuitiva y organizada, facilitando que los usuarios comprendan rápidamente su uso y funcionalidades Garrett (2011)

No obstante, en los entornos educativos digitales, una interfaz bien diseñada influye en la eficacia del aprendizaje como lo resaltan Nielsen & Loranger (2006) al promover la participación y reducir la frustración generan experiencias positivas al aumentar la satisfacción del estudiante al interactuar con contenidos digitales.

Experiencia de usuario (UX)

El UX o en sus siglas User Experience abarca tanto las percepciones y respuestas que experimenta el usuario al interactuar con la aplicación móvil o plataforma digital, por ello para Hassezhl & Tractinsky (2006) el propósito de la UX es la optimización y la satisfacción del uso de las herramientas tecnológicas

Sin embargo, en la educomunicación, una experiencia de usuario positiva facilita el aprendizaje, mejorando la concentración del estudiante para generar un mayor compromiso con los contenidos educativos, favoreciendo la motivación y el rendimiento académicos a través de los entornos digitales Norman (2013).

HTML (Hypertext Markup Language)

El Lenguaje de Marcado de Hipertexto (HTML) se consolida como base fundamental para el desarrollo de entornos digitales, empleando un sistema de codificación mediante etiquetas que establecen la arquitectura y presentación de contenidos en la web (Duckett, 2011), así es como esta tecnología adquiere una relevancia en los entornos educativos al ofrecer un marco estandarizado para diseñar plataformas de aprendizaje con organización lógica y accesibilidad universal.

En la educomunicación, la comprensión de HTML permite a los profesionales de la educación:

- Diseñar materiales didácticos digitales con estructura semántica adecuada
- Garantizar compatibilidad multiplataforma para diversos dispositivos
- Fomentar la interactividad mediante integración con otros recursos multimedia

Como destacan Robbins y De Wet (2018), la apropiación de estos conocimientos técnicos por parte de los educadores contribuye a cerrar las problemáticas digitales y

potenciar nuevas formas de comunicación pedagógica, particularmente en la creación de contenidos para la enseñanza de lenguas y literatura.

CSS (Cascading Style Sheets)

El CSS (Cascading Style Sheets) es un lenguaje de programación en donde se controla los aspectos visuales de los contenidos de la página web, en donde se incluyen el color, la tipografía, diseño y distribución de elementos, asegurando interfaces atractivas, coherentes y fácilmente navegables en recursos educativos digitales Meyer (2010).

Además, al utilizar CSS, en los entornos educativos favorece la creación de interfaces más visuales y amigables que mejoraran la atención de los estudiantes en sus procesos académicos, facilitando la navegación y contribución al generar experiencias positivas que apoyaran al proceso formativo del estudiante Duckett (2011).

JavaScript

JavaScript es un lenguaje de programación que es empleado para crear contenidos interactivos y dinámicos en las páginas web y aplicaciones móviles que utilizan este lenguaje de programación, además su uso permite implementar funcionalidades en tiempo real enriqueciendo la experiencia educativa digital Flanagan (2011).

Además, en la educomunicación el JavaScript es importante para el desarrollo de actividades interactivas que promueven aprendizajes dinámicos e interactivos mediante la participación de los estudiantes, facilitando la interacción con contenidos y tareas educativas adaptadas a necesidades específicas Haverbeke (2018).

Responsive Design

El responsive desing es un diseño adaptativo que consiste en técnicas que permite un sitio web o aplicación adaptarse automáticamente al tamaño y resolución de los diferentes dispositivos móviles o de escritorio, garantizando una accesibilidad y usabilidad adecuada, que facilitara un aprendizaje continuo e independiente del dispositivo utilizado Marcotte (2014).

No obstante, en la educomunicación el responsive design es esencial, ya que posibilita a los estudiantes acceder a contenidos educativos en cualquier contexto o dispositivo, promoviendo un aprendizaje ubicuo, inclusivo y flexible en entornos digitales Gardner (2011).

Usabilidad educativa

La usabilidad en las aplicaciones móviles educomunicativas refiere al grado que una herramienta digital es fácil de usar intuitiva y efectiva para que se cumplan los objetivos específicos, así es como, este concepto incluye factores como la claridad del contenido, la facilidad de navegación y el acceso intuitivo en funciones clave y la satisfacción del usuario Nielsen (2012).

Para Squieres & Preece, una buena usabilidad educativa promueve una interacción fluida, productiva y agradable en el estudio (1999), además esta aplicación favorece el desarrollo de una autonomía y motivación en los procesos educativos por la tecnología.

Lectoescritura digital

La leoescritura digital se refiere a las competencias necesarias para comprender, entender y producir textos mediante tecnologías digitales en donde se amplía el proceso tradicional al incluir habilidades para interactuar con formatos multimedia, hipervínculos e interfaces interactivas que caracteriza la comunicación digital Cassany (2012)

Asimismo, la lectoescritura digital implica en habilidades críticas para evaluar la calidad, relevancia y veracidad de la información en línea, impulsando la autonomía y responsabilidad en el manejo de contenidos digitales dentro de los entornos educativos Área & Pessoa (2012).

Literacidad digital

La literacidad o alfabetización digitales se enfoca en utilizar las capacidades tecnológicas digitales en los entornos educativos, comunicativos y sociales, tratándose de un conjunto de competencias cognitivas, técnicas y socioculturales necesarias para la participación efectiva en los entornos digitales Bawden (2008).

Sin embargo, en la educación la literacidad digital permite que los estudiantes desarrollen un pensamiento crítico, analítico y ético en la producción de contenidos digitales, contribuyendo así a la formación del individuo en la sociedad actual Gutiérrez; Martín & Tyner (2012).

Intertextualidad digital

Los múltiples textos digitales consisten en un enfoque de intertextualidad digital, que se realiza mediante enlaces hipertextuales, permitiendo al lector construir un propio camino interpretativo, promoviendo una lectura dinámica, activa y no lineal rompiendo la estructura tradicional del texto impreso (Landow (2009).

Además, en los entornos educativos la intertextualidad digital permite que los estudiantes y docentes obtengan nuevas oportunidades para explorar contenidos desde diversas perspectivas, favoreciendo un análisis crítico, comprensión profunda y la creación de nuevos significados mediante la utilización de estos textos virtuales Ryan (2004)

Narrativa interactiva

Este tipo de Narrativa Murray presenta como un relato que el lector participa activamente en la construcción de argumentos o desenlaces, tomando decisiones o interactuando directamente en el contenido narrativo, lo que permitirá experimentar una experiencia más dinámica, personalizada y participativa (1999).

Aún más en la educomunicación, esta narrativa enriquece los procesos de aprendizaje al fortalecer la creatividad, la autonomía y el pensamiento crítico, permitiendo que los estudiantes sean coautores en el proceso formativo en donde se promueve la autonomía en su aprendizaje Ryan (2001).

Literatura hipertextual

En la literatura hipertextual se utilizan enlaces digitales que permiten al lector elegir el orden y la dirección de los textos, generando múltiples itinerarios interpretativos, reflejando una dinámica interactiva de la comunicación digital Landow (2009)

Por ello Bolter resalta que en la literatura hipertextual amplia las posibilidades didácticas en el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo al permitir la interacción con los textos no lineales que desafían los patrones tradicionales de lectura y análisis de interpretación (2001).

Evaluación de software

La evaluación de software es un proceso estructurado que permite examinar de manera integral aspectos como el rendimiento, la funcionalidad, la usabilidad y la eficacia de una aplicación digital en función de los objetivos para los que fue diseñada. Este análisis facilita la identificación de fortalezas y debilidades, así como posibles áreas de mejora, asegurando que la herramienta tecnológica responda adecuadamente a las necesidades del usuario en contextos educativos, laborales o personales.

Pressman y Maxim (2021) señalan que esta evaluación debe considerar elementos como la calidad del software, el grado de satisfacción de los usuarios y la compatibilidad del sistema con su entorno de uso, lo cual resulta fundamental para garantizar su mejora continua y pertinencia.

4.0. Marco Legal

Constitución de la República del Ecuador (2008)

La Constitución ecuatoriana vigente desde el 20 de octubre de 2008 garantiza derechos clave relacionados con la comunicación educativa y tecnológica. En el contexto del uso de aplicaciones móviles educativas para Lenguaje y Literatura bajo el enfoque de la educomunicación, se mencionan específicamente los siguientes artículos:

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.
2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

Ley Orgánica de Comunicación (2022)

Esta ley regula y promueve el derecho a la comunicación en Ecuador, garantizando su ejercicio adecuado, especialmente mediante medios digitales, esenciales para la educomunicación. Destacan estos artículos:

Art. 1.- Objeto y ámbito.- Esta ley tiene por objeto desarrollar, proteger, promover, garantizar, regular y fomentar el ejercicio de los derechos a la comunicación establecidos en los instrumentos de derechos humanos y en la Constitución de la República del Ecuador.

Art. 49.- Funciones.- El Consejo de Desarrollo y Promoción de la Información y Comunicación tendrá las siguientes funciones:

d) Elaborar, coordinar y ejecutar, en articulación con la autoridad de educación superior, proyectos de capacitación y asistencia técnica a los integrantes del sistema de comunicación social.

g) Desarrollar investigaciones y estudios sobre las libertades de prensa, de opinión, de expresión y los derechos de información y comunicación de manera articulada y preferente con las instituciones de educación superior del país.

Ley Orgánica de Educación Superior, LOES (2023)

Esta ley establece lineamientos claros para la educación superior, enfatizando la importancia de integrar tecnología en los procesos educativos. Es relevante el siguiente artículo:

Art. 8.- Fines de la Educación Superior.- La educación superior tendrá los siguientes fines:

a) Aportar al desarrollo del pensamiento universal, al despliegue de la producción científica, de las artes y de la cultura y a la promoción de las transferencias e innovaciones tecnológicas.

Ley Orgánica de Protección de Datos Personales (2021)

Esta ley regula la protección de datos personales, esenciales en aplicaciones educativas digitales:

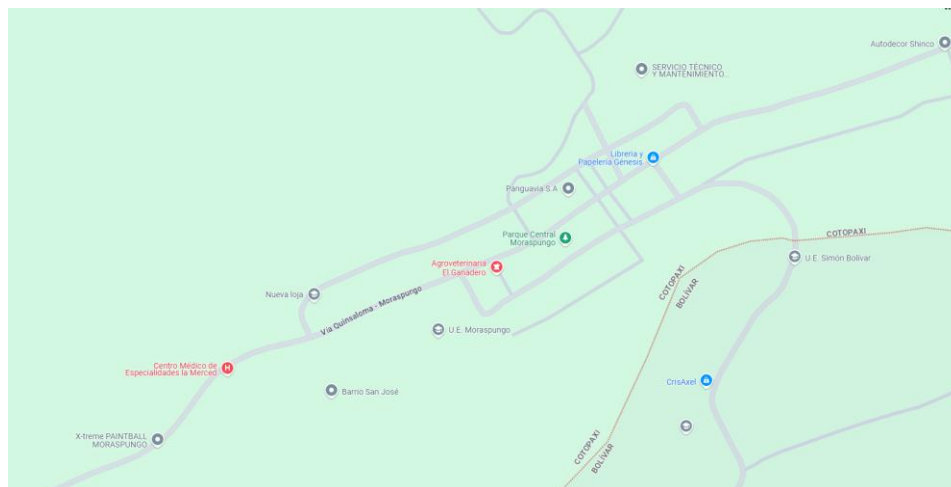
Art. 1.- Objeto.- Garantizar el ejercicio del derecho a la protección de datos personales, incluyendo el acceso y decisión sobre información y datos personales en entornos digitales, protegiendo la privacidad de usuarios, especialmente en contextos educativos y comunicativos digitales.

Ley Orgánica de Ciberseguridad (2023)

Esta normativa establece principios claros para la seguridad en entornos digitales educativos:

Art. 2.- Objeto. - Establecer el marco jurídico para la protección efectiva frente a riesgos y amenazas en el ciberespacio, promoviendo un entorno digital seguro para el desarrollo social, económico, educativo y cultural en el país.

4.0 Marco georreferencial



El Colegio Moraspungo se encuentra ubicado en la parroquia rural Moraspungo, perteneciente al cantón Pangua, en la provincia de Cotopaxi, Ecuador. Esta institución se sitúa en un entorno caracterizado por su actividad agrícola y su diversidad cultural, siendo uno de los centros educativos más representativos de la zona, de acuerdo con datos del Ministerio de Educación de Ecuador, para el año lectivo 2023-2024, el colegio contaba con una matrícula aproximada de 380 estudiantes y un equipo docente compuesto por profesionales comprometidos con el desarrollo integral de los estudiantes.

La institución ofrece formación en los niveles de Educación Inicial, Educación General Básica y Bachillerato General Unificado, ahora bien, esta investigación, se centra el grupo de estudiantes de octavo año de Educación Básica, quienes representan una etapa importante en el desarrollo de competencias comunicativas y en la incorporación de nuevas tecnologías al proceso de aprendizaje.

Además, la elección del Colegio Moraspungo como espacio de estudio responde a su interés por innovar en los procesos educativos mediante el uso de herramientas tecnológicas, así es como este entorno geográfico y educativo permite analizar, desde una perspectiva educativa, cómo una aplicación móvil puede influir en el aprendizaje de Lenguaje y Literatura, fortaleciendo la educomunicación como estrategia pedagógica en zonas rurales del Ecuador

CAPITULO III

3. METODOLOGIA

3.1 Tipo de investigación

Investigación Mixta

La investigación mixta combina técnicas y herramientas cuantitativas y cualitativas, permitiendo la recopilación y análisis integral de datos numéricos y textuales, para Creswell & Clark (2011) este tipo de investigación permite abordar fenómenos complejos desde diversas perspectivas, facilitando una comprensión más profunda y completa del objeto de estudio (p.54).

Asimismo, este estudio aplica el método mixto porque se evalúan tanto aspectos estadísticos relacionados con la efectividad de una aplicación móvil educomunicativa como percepciones subjetivas de los participantes sobre el aprendizaje del Lenguaje y Literatura, dicha combinación enriquece los hallazgos y posibilita conclusiones más fundamentadas sobre la utilidad pedagógica y comunicacional del recurso tecnológico implementado Sampieri, Collado & Lucio (2014).

Investigación Experimental

La investigación experimental según Kerlinger & Lee (2002) implica manipular intencionalmente variables para observar y medir efectos sobre otras variables en un entorno controlado, permitiendo establecer causalidad entre ellas, así este tipo de investigación es esencial para determinar con precisión la influencia real de una intervención específica.

Mediante este enfoque experimental, esta investigación busca determinar el impacto específico de una aplicación móvil educomunicativa sobre las competencias lingüísticas y comunicativas de estudiantes y profesores, así es como el uso de grupos de control y experimentales facilitará la comparación de resultados, revelando el efecto de esta herramienta tecnológica en escenarios educativos reales Sampieri (2014).

Por lo tanto, se utiliza este tipo de investigación, implementado una aplicación móvil específicamente diseñada para enseñar Lenguaje y Literatura, y observar directamente los efectos que esta genera en el proceso educativo. Según Hernández et al. (2014) la investigación experimental permite “evaluar intervenciones educativas en contextos controlados, para determinar claramente la influencia de una variable sobre otra, manipulando directamente la situación o entorno estudiado” (p.102).

Es así como la presente investigación implementará actividades específicas con estudiantes que interactuarán con la aplicación móvil bajo la orientación del profesor, permitiendo recolectar evidencia concreta sobre el impacto de esta herramienta tecnológica en el rendimiento académico, el nivel de interacción educativa y la motivación estudiantil, generando así resultados fundamentados en experiencias directas y controladas en el aula Campbell & Stanley (2012).

3.2. Enfoque de la investigación

En la investigación de este proyecto de investigación se optó un enfoque mixto, combinando lo cuantitativo y lo cualitativo, con el propósito de alcanzar una comprensión integral sobre el impacto de una aplicación móvil diseñada con fines educomunicativos en el aprendizaje del área de Lenguaje y Literatura. Este enfoque, según Creswell (2014), permite una exploración más completa de los fenómenos sociales y educativos, al integrar el análisis numérico con la interpretación de significados y experiencias.

Desde el enfoque cuantitativo, se recolectarán datos estadísticos mediante encuestas aplicadas a los estudiantes, lo que facilitará medir variables como la percepción de usabilidad, motivación y efectividad pedagógica de la herramienta tecnológica, lo que permitirá establecer patrones de respuesta y realizar inferencias generalizables sobre el impacto de la aplicación móvil.

Por otro lado, el enfoque cualitativo se manifestará a través de entrevistas semiestructuradas a docentes y autoridades institucionales, así como mediante la observación participante, donde la dimensión cualitativa permitirá explorar a profundidad las percepciones, actitudes y experiencias que emergen durante la implementación de la

aplicación en el aula, proporcionando un entendimiento contextualizado y enriquecido del fenómeno investigado.

El enfoque mixto se justifica plenamente en esta investigación, ya que la naturaleza del problema requiere tanto de evidencia empírica medible como de comprensión interpretativa, así la combinación de ambos enfoques garantiza una visión más holística, crítica y fundamentada del valor pedagógico y comunicativo de la herramienta desarrollada.

3.3. Métodos de investigación

Método Analítico

El método analítico consiste en la descomposición de un fenómeno complejo en partes más simples y manejables, permitiendo un examen detallado y sistemático de cada uno de sus componentes individuales, para Lopez, Marin & Cardona afirman que este método proporciona claridad y profundidad en el análisis, especialmente útil en contextos educativos donde intervienen múltiples factores (2010).

Además, este método se utilizará para evaluar minuciosamente elementos específicos de la aplicación móvil como su interfaz gráfica, contenidos educativos, estrategias interactivas y nivel de adaptabilidad tecnológica, detallando la búsqueda de identificar fortalezas y debilidades específicas del recurso tecnológico implementado Tamayo (2004).

Método Sintético

En paralelo, se utilizará también el método sintético, buscando integrar los resultados obtenidos en el análisis previo, para así construir conclusiones globales acerca del impacto real de la aplicación móvil en la educomunicación. Según Esaludmental (2024) este método permite “integrar diversas partes para formar un todo coherente y comprensible del fenómeno analizado” (p. 14).

Este enfoque permitirá entender claramente cómo los elementos individuales analizados (interfaz, usabilidad, contenido y diseño pedagógico) se interrelacionan e influyen en la percepción global de estudiantes y profesores respecto a la aplicación educativa, permitiendo que se podrá determinar cómo dicha integración contribuye efectivamente al

aprendizaje significativo del área de Lenguaje y Literatura desde una perspectiva comunicativa Salinas (2004).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Encuesta

En relación con la recolección de datos, una de las técnicas principales será la encuesta, aplicada a una muestra representativa de 80 estudiantes de educación básica superior. Según Babbie (2013) “la encuesta permite recopilar información específica y objetiva sobre opiniones, actitudes y percepciones de una población definida” (p. 256), aportando así datos cuantitativos valiosos para comprender cómo los estudiantes valoran el uso de la aplicación móvil educativa.

El cuestionario incluirá preguntas específicas sobre aspectos como facilidad de uso, motivación generada por la herramienta, calidad del contenido digital y nivel de interacción alcanzado durante el proceso educativo, donde los resultados permitirán identificar fortalezas y debilidades concretas desde la perspectiva del estudiante, aportando información precisa para futuros ajustes de la herramienta tecnológica Kerlinger y Lee (2002).

Entrevista

Por otro lado, se aplicarán entrevistas semiestructuradas a una muestra a la rectora de la Institución y a un docente del área de lengua y literatura, que proporcionarán datos cualitativos profundos sobre el uso pedagógico y comunicativo de la aplicación móvil en el proceso de enseñanza. Según lo que manifiesta Kvale (1996) la entrevista es “una conversación planificada cuyo propósito es recolectar descripciones detalladas que permitan interpretar significados de fenómenos específicos” (p. 14).

Las entrevistas abordarán percepciones docentes sobre beneficios, dificultades, cambios metodológicos necesarios y recomendaciones para optimizar la integración de esta herramienta tecnológica en procesos comunicativos, donde se permitirá obtener un análisis crítico desde la experiencia profesional docente, aportando perspectivas valiosas para mejorar la propuesta educativa Angrosino 2007).

Observación Participante

La observación participante es una técnica cualitativa que implica la inmersión directa del investigador en el entorno de estudio, permitiendo la recolección de información auténtica y profunda sobre los comportamientos y dinámicas del grupo investigado Angrosino (2007).

Esta técnica según Tamayo (2004) será aplicada mediante visitas frecuentes al aula y registro directo de las interacciones de estudiantes y profesores con la aplicación móvil, lo que permitirá obtener datos reales sobre la interacción en los entornos educativos naturales, proporcionando una visión directa sobre la aplicabilidad y efectividad del recurso tecnológico implementado.

3.5. Universo

Durante el periodo lectivo 2024-2025, el universo de la presente investigación estuvo conformado por 80 estudiantes de Octavo Año de Educación Básica Superior del Colegio Moraspungo, así es como esta información fue proporcionada por la Secretaría de la institución y representa el total de estudiantes matriculados en ese nivel durante dicho ciclo académico.

Se optó por considerar a estos 80 estudiantes como el universo de estudio debido a que constituyen un grupo compacto y manejable, facilitando la aplicación del instrumento de recolección de datos sin necesidad de realizar un muestreo o delimitar una población específica dentro del mismo curso.

El hecho de trabajar con la totalidad del universo permitió recopilar información más precisa y representativa de los estudiantes del nivel seleccionado. Además, al no fraccionar el grupo, se evitó el riesgo de sesgos estadísticos, lo cual contribuyó a fortalecer la validez de los resultados obtenidos.

Dado que el universo era pequeño y accesible, no fue necesario establecer una muestra, tomando una decisión metodológica que responde a la intención de garantizar la confiabilidad de los datos y obtener una visión completa sobre el fenómeno investigado dentro del contexto educativo específico.

3.6. Procesamiento de la información

La presente investigación utilizó un enfoque combinado, integrando tanto el análisis cuantitativo como cualitativo; desde lo cuantitativo, se realizó un tratamiento estadístico de las respuestas proporcionadas por los estudiantes mediante encuestas elaboradas y aplicadas con la herramienta Formularios de Google. Asimismo, los resultados obtenidos se organizaron, analizaron y presentaron gráficamente utilizando la herramienta Microsoft Excel, lo que permitió identificar claramente tendencias y patrones relacionados con la interacción y efectividad de la aplicación móvil educativa.

Por otro lado, desde el enfoque cualitativo, se llevó a cabo un análisis detallado de las entrevistas aplicadas a docentes, quienes proporcionaron información profunda sobre sus experiencias, opiniones y percepciones respecto al uso pedagógico y comunicacional de la aplicación móvil, así es como la información cualitativa fue interpretada a través de la categorización temática, facilitando así una comprensión más profunda y contextualizada del impacto generado por esta herramienta en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el área de Lenguaje y Literatura.

CAPITULO IV

4 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Análisis, Interpretación y Discusión de Resultados

Se realizó la aplicación de un cuestionario a estudiantes de educación básica superior (8vo de educación básica superior) del Colegio Moraspungo, con la finalidad de explorar el impacto que tiene el uso de una aplicación móvil, orientada por el docente, en el aprendizaje de Lenguaje y Literatura, así como en el fortalecimiento de sus habilidades comunicativas dentro del marco de la educomunicación.

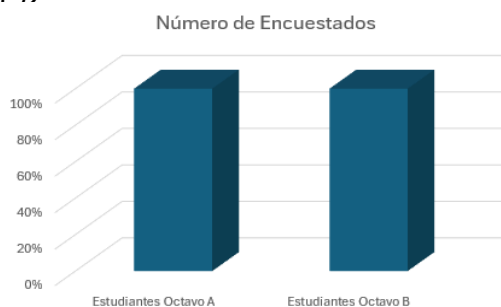
4.1.1 Análisis e interpretación de encuestas

Tabla 1- Total de estudiantes de 8vo A – 8vo B

Paralelo	Frecuencia	Porcentaje
8vo Paralelo A	40	50%
8vo Paralelo B	40	50%
Total	80	100%

*Nota: Estudiantes Básica superior. Colegio Moraspungo
Elaborado: Gregorio. G*

Grafico 1- Total de estudiantes 8 A-B



*Nota: Grafico de barras de los Estudiantes Básica superior. Colegio Moraspungo
Elaborado: Gregorio. G*

Análisis e Interpretación

De acuerdo con los datos obtenidos a través de las encuestas se puede observar que el 50% de estudiantes que pertenecen a octavo A, mientras el otro 50% que pertenecen a Octavo B, Han sido encuestados equitativamente para tener una visión clara de este proyecto.

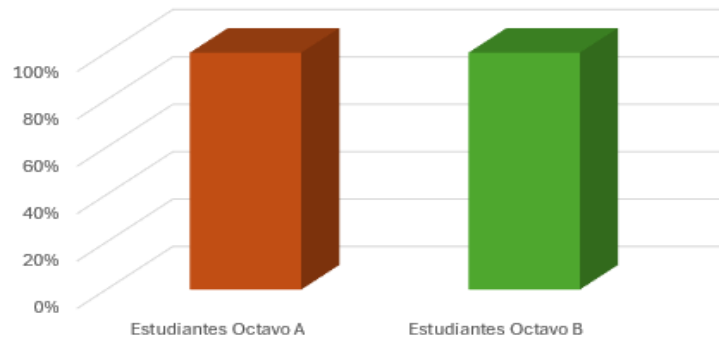
Tabla 2 paralelos 8vos Distribuciones estudiantes en Curso y Paralelo

<i>Alternativas</i>	<i>Frecuencias</i>	<i>Porcentajes</i>
<i>Octavo A</i>	40	50%
<i>Octavo B</i>	40	50%
<i>Total</i>	80	100%

Nota: Estudiantes Básica superior. Colegio Moraspungo

Elaborado: Gregorio. G

Gráfico 2 paralelos 8vo



Nota: Grafico de barras sobre los estudiantes Básica superior. Colegio Moraspungo

Elaborado: Gregorio. G

Análisis e Interpretación

De acuerdo con los datos recolectados, se observa que el 50% de los estudiantes pertenece al paralelo octavo A y el otro 50% al paralelo octavo B, representando cada grupo a 40 estudiantes de un total de 80, así es como esta distribución equitativa evidencia un balance en la cantidad de estudiantes por aula, lo cual facilita la aplicación del instrumento de investigación, así como el análisis y procesamiento de los datos obtenidos, por lo cual una homogeneidad en la población estudiantil permite obtener resultados representativos y confiables para el desarrollo de esta investigación.

Tabla 3 - Funcionalidad de la aplicación móvil.

<i>Alternativas</i>	<i>Frecuencias</i>	<i>Porcentajes</i>
<i>Octavo A</i>	40	50%
<i>Octavo B</i>	40	50%
<i>Total</i>	80	100%

*Nota: Estudiantes encuestados sobre la funcionalidad de la aplicación móvil.
Elaborado: Gregorio. G*

GRAFICO 3- Funcionalidad de la aplicación móvil.



*Nota: Gráfico de barras sobre los estudiantes encuestados sobre la funcionalidad de la aplicación móvil.
Elaborado: Gregorio. G*

Análisis e Interpretación

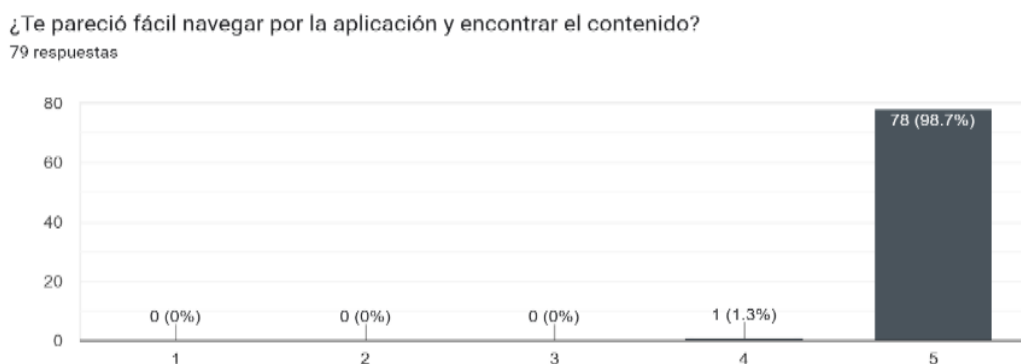
Con respecto a la funcionalidad de la aplicación durante su uso, el 100% de los estudiantes tanto del paralelo octavo A como del octavo B indicó que la herramienta funcionó correctamente, sin presentar errores ni interrupciones, observando que el un desempeño técnico estable de la aplicación se contribuye de manera positiva a la experiencia de aprendizaje. El hecho de que la totalidad de los encuestados coincidiera en su buen funcionamiento refleja la fiabilidad de la herramienta digital implementada, así como su adecuada integración en el proceso educativo.

Tabla 4- Navegación dentro de la aplicación.

<i>Alternativas</i>	<i>Frecuencias</i>	<i>Porcentajes</i>
<i>Octavo A</i>	39	50%
<i>Octavo B</i>	40	50%
<i>Total</i>	80	98.7%

*Nota: Estudiantes encuestados sobre la navegación de la aplicación.
Elaborado: Gregorio. G*

GRAFICO 4- Navegación dentro de la aplicación



*Nota: Grafico de barras sobre los estudiantes encuestados sobre la navegación dentro de la aplicación.
Elaborado: Gregorio. G*

Análisis e Interpretación

En relación con la facilidad de navegación dentro de la aplicación y el acceso al contenido, el 98.7% del total de estudiantes, es decir, 79 de los 80 encuestados señaló que le resultó fácil utilizar la plataforma, y solo un estudiante del paralelo octavo A manifestó que la navegación le pareció “más o menos fácil” resultando que la mayoría de los usuarios percibió la interfaz como intuitiva y accesible, lo que facilita la interacción y favorece el aprendizaje. La experiencia positiva en términos de usabilidad respalda la efectividad de la aplicación como recurso didáctico en el área de Lenguaje y Literatura.

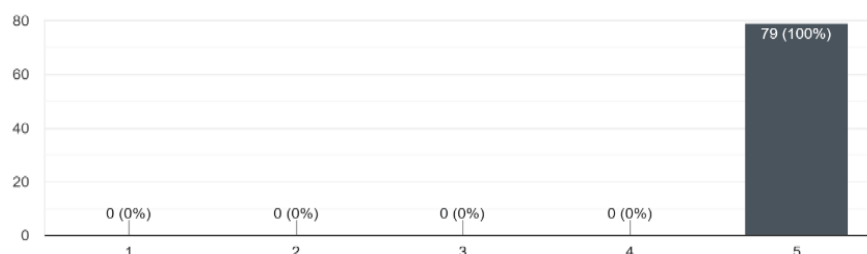
Tabla 5- Diseño de la aplicación móvil.

<i>Alternativas</i>	<i>Frecuencias</i>	<i>Porcentajes</i>
<i>Octavo A</i>	40	50%
<i>Octavo B</i>	40	50%
<i>Total</i>	80	100%

*Nota: Estudiantes encuestados sobre el diseño de la aplicación.
Elaborado: Gregorio. G*

GRAFICO 5- Diseño de la aplicación móvil.

¿El diseño de la aplicación fue claro y atractivo para ti?
79 respuestas



*Nota: Gráfico de barras sobre los encuestados sobre el diseño de la aplicación.
Elaborado: Gregorio. G*

Análisis e Interpretación

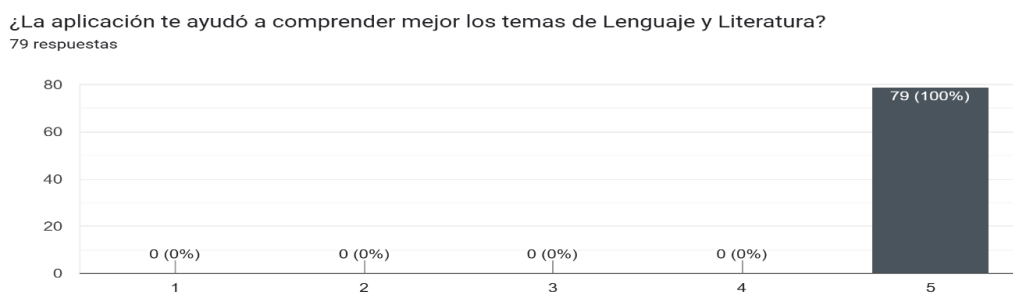
En cuanto al diseño de la aplicación, el 100% de los estudiantes tanto del paralelo octavo A y B afirmaron que fue claro y atractivo, permitiendo ver la aceptación total respecto al aspecto visual y organizativo de la herramienta, lo cual es fundamental para mantener la atención y motivación del usuario durante el proceso de aprendizaje, además la claridad en el diseño y la estética amigable contribuyen a una experiencia educativa más efectiva, facilitando la comprensión del contenido y fomentando una actitud positiva hacia el uso de recursos digitales en el aula.

Tabla 6- La aplicación contribuyo a una mejor comprensión de los temas.

<i>Alternativas</i>	<i>Frecuencias</i>	<i>Porcentajes</i>
<i>Octavo A</i>	40	50%
<i>Octavo B</i>	40	50%
<i>Total</i>	80	100%

*Nota: Estudiantes encuestados sobre el diseño de la aplicación.
Elaborado: Gregorio. G*

GRAFICO 6- La aplicación contribuyo a una mejor comprensión de los temas.



*Nota: Grafico de barras sobre los encuestados sobre contribuyo a una mejor comprensión de los temas.
Elaborado: Gregorio. G*

Análisis e Interpretación

Respecto a si la aplicación contribuyó a una mejor comprensión de los temas de Lenguaje y Literatura, el 100% de los estudiantes encuestados tanto del paralelo octavo A y B respondió afirmativamente. Este resultado demuestra que la herramienta digital cumplió con su propósito pedagógico, facilitando la comprensión de los contenidos académicos. La totalidad de respuestas positivas resalta la efectividad del recurso como apoyo didáctico, y refuerza el valor de integrar tecnologías digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde un enfoque educocomunicativo.

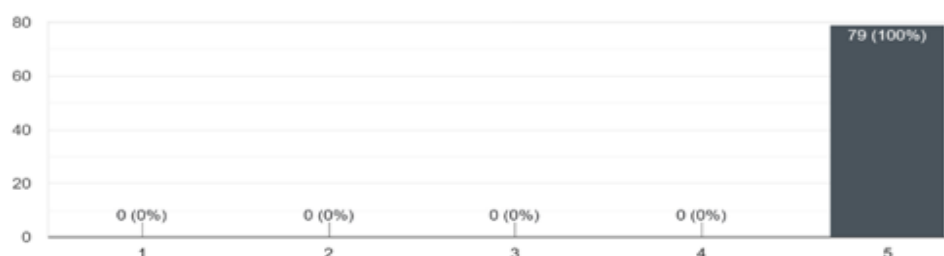
Tabla 7- Aplicación permitió un mayor aprendizaje

<i>Alternativas</i>	<i>Frecuencias</i>	<i>Porcentajes</i>
<i>Octavo A</i>	40	50%
<i>Octavo B</i>	40	50%
<i>Total</i>	80	100%

*Nota: Estudiantes encuestados sobre el diseño de la aplicación.
Elaborado: Gregorio. G*

GRAFICO 7- Aplicación permitió un mayor aprendizaje

¿Consideras que aprendiste más usando la app que con clases tradicionales?
79 respuestas



*Nota: Estudiantes encuestados sobre el diseño de la aplicación.
Elaborado: Gregorio. G*

Análisis e Interpretación

Ante la pregunta sobre si el uso de la aplicación permitió un mayor aprendizaje en comparación con las clases tradicionales, el 100% de los estudiantes tanto del paralelo octavo A como del octavo B manifestó que aprendió más utilizando la herramienta digital, lo que permitió que la aplicación logrará captar la atención de los estudiantes y facilitó un aprendizaje más dinámico e interactivo, así es como las respuestas refuerzan que la necesidad de integrar recursos tecnológicos en el aula como complemento a las metodologías convencionales, especialmente cuando se busca fomentar el interés y la comprensión en áreas como Lenguaje y Literatura.

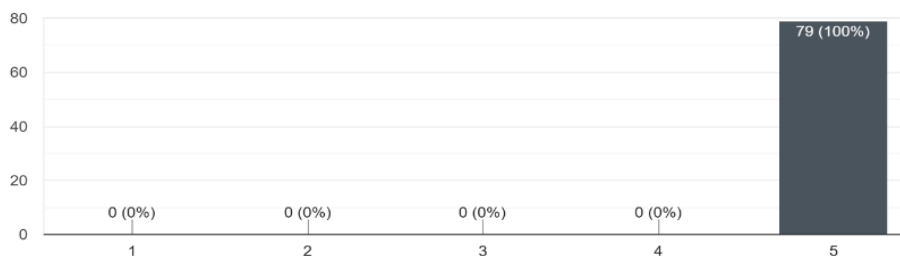
Tabla 8- La motivación generada durante el uso de la aplicación

<i>Alternativas</i>	<i>Frecuencias</i>	<i>Porcentajes</i>
<i>Octavo A</i>	40	50%
<i>Octavo B</i>	40	50%
<i>Total</i>	80	100%

*Nota: Estudiantes encuestados sobre el diseño de la aplicación.
Elaborado: Gregorio. G*

GRAFICO 8

¿Te sentiste motivado(a) a aprender mientras usabas la aplicación?
79 respuestas



*Nota: Estudiantes encuestados sobre el diseño de la aplicación.
Elaborado: Gregorio. G*

Análisis e Interpretación

En cuanto a la motivación generada durante el uso de la aplicación, el 100% de los estudiantes pertenecientes a los paralelos octavo A y octavo B afirmó haberse sentido motivado(a) a aprender mientras utilizaba la herramienta, reflejando el impacto positivo que puede tener una aplicación educativa bien diseñada en el interés y la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje, esta respuesta positiva evidencia que la motivación se ve fortalecida cuando se incorporan recursos digitales interactivos y dinámicos, lo cual favorece un entorno educucomunicativo más participativo y estimulante.

Tabla 9- La guía proporcionada por el docente dentro de la aplicación

<i>Alternativas</i>	<i>Frecuencias</i>	<i>Porcentajes</i>
<i>Octavo A</i>	39	49%
<i>Octavo B</i>	40	50%
<i>Total</i>	80	98.7%

*Nota: Estudiantes encuestados sobre el diseño de la aplicación.
Elaborado: Gregorio. G*

GRAFICO 9- Grafico la guía proporcionada por el docente dentro de la aplicación



Análisis e Interpretación

En relación con la guía proporcionada por el docente dentro de la aplicación, el 98.7% de los estudiantes, es decir, 79 de los 80 encuestados consideraron que la aplicación fue útil y clara, y tan solo un estudiante del paralelo octavo B señaló que la orientación le pareció “más o menos clara”, lo que significa que este alto nivel de aceptación demuestra que la presencia del docente dentro de la herramienta digital cumple un rol clave en el acompañamiento del proceso de aprendizaje, facilitando la comprensión de los contenidos y el uso adecuado de la aplicación, sin embargo se presentó una ligera percepción de ambigüedad por parte de un estudiante, los resultados reflejan, en general, una valoración muy positiva hacia la intervención docente en entornos digitales.

Tabla 10- La utilidad de los ejercicios y actividades incluidas en la aplicación

<i>Alternativas</i>	<i>Frecuencias</i>	<i>Porcentajes</i>
<i>Octavo A</i>	40	50%
<i>Octavo B</i>	40	50%
<i>Total</i>	80	100%

Gráfico 10- La utilidad de los ejercicios y actividades incluidas en la aplicación



Análisis e Interpretación

Respecto a la utilidad de los ejercicios y actividades incluidas en la aplicación, el 100% de los estudiantes tanto del paralelo octavo A como del octavo B afirmaron que estas herramientas reforzaron sus conocimientos, lo que demuestra que la estructura pedagógica de la aplicación fue efectiva para consolidar los contenidos trabajados en clase, facilitando el aprendizaje a través de la práctica, así es como este resultado evidencia que los estudiantes no solo comprendieron mejor los temas, sino que también lograron afianzar lo aprendido gracias a la interacción constante con las actividades propuestas.

Tabla 11- Satisfacción al aprender de forma interactiva

<i>Alternativas</i>	<i>Frecuencias</i>	<i>Porcentajes</i>
<i>Octavo A</i>	40	50%
<i>Octavo B</i>	40	50%
<i>Total</i>	80	100%

GRAFICO 11- Satisfacción al aprender de forma interactiva



Análisis e Interpretación

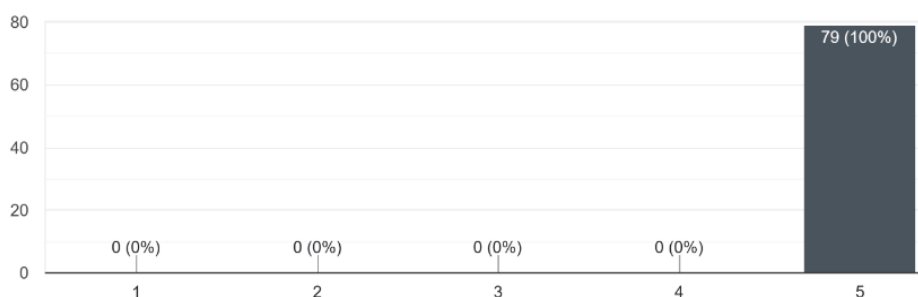
En cuanto a la satisfacción al aprender de forma interactiva mediante nuevos métodos tecnológicos, el 100% de los estudiantes tanto del paralelo octavo A como del octavo B manifestaron sentirse satisfechos con esta experiencia, lo que permite resaltar el impacto positivo que tiene la innovación tecnológica en el ámbito educativo, especialmente cuando se aplica de forma pedagógica y estructurada, así mismo la interacción con herramientas digitales no solo incrementa la motivación, sino que también mejora la percepción del aprendizaje, generando un ambiente dinámico y atractivo para los estudiantes.

Tabla 12- La pregunta sobre si las herramientas digitales permiten una mejor expresión

<i>Alternativas</i>	<i>Frecuencias</i>	<i>Porcentajes</i>
<i>Octavo A</i>	40	50%
<i>Octavo B</i>	40	50%
<i>Total</i>	80	100%

GRAFICO 12- La pregunta sobre si las herramientas digitales permiten una mejor expresión

¿Sientes que las herramientas digitales te permiten expresarte mejor en las clases de Lenguaje y Literatura?
79 respuestas



Análisis e Interpretación

Ante la pregunta sobre si las herramientas digitales permiten una mejor expresión en las clases de Lenguaje y Literatura, el 100% de los estudiantes pertenecientes a los paralelos octavo A y octavo B respondieron afirmativamente que este resultado refleja que el uso de recursos tecnológicos no solo facilita el aprendizaje de contenidos, sino que también potencia la capacidad de los estudiantes para comunicarse, opinar y participar en el entorno educativo, por ello, la aceptación total indica que las tecnologías bien integradas en el aula pueden fortalecer las competencias expresivas y fomentar una participación más significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.2 ENTREVISTAS

Nombre del Entrevistado	Cargo	Pregunta	Respuesta
Janett Riera I	Rectora	¿Qué mejoras considera necesarias para implementar esta aplicación en la institución?	Es importante fortalecer la conectividad en el plantel y capacitar a los docentes para que integren este tipo de herramientas tecnológicas dentro de sus planificaciones, igualmente se debe garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a dispositivos móviles o computadoras.
David Purjuncajas	Docente de Tic	Desde su experiencia, ¿qué aspectos tecnológicos podrían optimizarse en la aplicación?	Se puede implementar un poco más de animaciones en las transiciones de la aplicación, pero por el resto está todo correctamente, para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.
Estafania Arteaga	Docente de Lengua y literatura	¿Cómo podría esta aplicación apoyar mejor el aprendizaje de los estudiantes en su área?	Sería útil incluir más ejercicios interactivos relacionados con comprensión lectora, análisis de textos y producción escrita.

Análisis general de las entrevistas

A partir de las entrevistas realizadas a las autoridades y docentes del Colegio Moraspungo, se identifican percepciones valiosas sobre la implementación y el potencial de mejora de la aplicación educativa utilizada en el área de Lenguaje y Literatura, así es como los tres entrevistados coinciden en que la herramienta tiene un aporte positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin embargo, señalan áreas específicas que podrían ser optimizadas para su uso institucional

Desde la perspectiva directiva, se destaca la necesidad de implementar más condiciones tecnológicas de la institución, especialmente en cuanto a conectividad y acceso a dispositivos en los estudiantes, pero también, la rectora enfatiza que, para lograr una integración efectiva de esta aplicación, se requiere también de procesos de formación docente que aseguren un uso pedagógico adecuado de la herramienta.

Por parte del área de tics recomiendan ofrecer funciones adaptativas en los dispositivos de cada estudiante. Así es como este sugiere que la experiencia del usuario es un factor clave para lograr una mayor efectividad en el uso del recurso.

Por su parte, la docente de Lengua y Literatura resalta la importancia de ampliar los contenidos interactivos orientados a competencias específicas del área, como la comprensión lectora y la producción textual. Asimismo, sugiere que la aplicación incluya retroalimentación inmediata, lo cual fomentaría la autonomía del estudiante y el aprendizaje significativo.

En conjunto, las entrevistas revelan una valoración positiva de la propuesta, pero también una visión crítica que aporta sugerencias concretas para su mejora.

4.3. Resumen

El presente estudio tiene como finalidad analizar la incidencia del uso de una aplicación móvil, guiada por un docente, en el aprendizaje de Lenguaje y Literatura desde un enfoque educomunicativo, en estudiantes de octavo año de Educación Básica del Colegio Moraspungo, así es como esta investigación surge de la necesidad de innovar los métodos tradicionales de enseñanza incorporando herramientas tecnológicas que respondan a los intereses y formas de interacción actuales de los estudiantes.

Se aplicó una encuesta a 80 estudiantes divididos equitativamente entre los paralelos octavo A y octavo B, así es como se obtuvieron los resultados que fueron ampliamente positivos, con el 100% de los estudiantes que consideraron que la aplicación funcionó correctamente, fue fácil de usar, tuvo un diseño claro y atractivo, y ayudó a comprender mejor los contenidos de Lenguaje y Literatura, del mismo modo, todos afirmaron que aprendieron más con la app en comparación con las clases tradicionales y que se sintieron motivados al utilizarla, sin embargo un solo estudiante del paralelo B mencionó que la guía del profesor fue “más o menos clara”, mientras que el resto la percibió como útil y comprensible. Asimismo, todos los encuestados indicaron que los ejercicios reforzaron sus conocimientos, se sintieron satisfechos con el aprendizaje interactivo y percibieron que las herramientas digitales mejoran su capacidad para expresarse en el aula.

Por lo tanto, hallazgos evidencian que la incorporación de TIC, mediada por la orientación docente, puede fortalecer significativamente el proceso educativo, promoviendo una participación activa, crítica y comunicativa en el marco de la educomunicación, concluyendo que las herramientas digitales, cuando son utilizadas con un propósito pedagógico claro, no solo dinamizan el aprendizaje, sino que también desarrollan habilidades comunicativas importantes para la formación integral de los estudiantes.

4.3 Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación permiten evidenciar el impacto positivo que puede tener la integración de tecnologías digitales, específicamente una aplicación móvil guiada por el docente, en el aprendizaje de Lenguaje y Literatura. La totalidad de los estudiantes encuestados manifestó sentirse satisfecho con esta modalidad de aprendizaje, destacando aspectos como la facilidad de navegación, la claridad del diseño, la utilidad de los ejercicios y la efectividad de la guía docente.

En este contexto, se hace evidente la pertinencia del enfoque educomunicativo, el cual propone una relación dialógica y participativa entre el docente, el estudiante y los medios tecnológicos. Tal como señalan Kaplún y Martín-Barbero, la educomunicación "no consiste simplemente en el uso de medios en la escuela, sino en una pedagogía que incorpore la comunicación como dimensión central del proceso educativo" (Kaplún, 1998, p. 68). En esta investigación, dicha perspectiva se refleja en la manera en que la aplicación móvil se convierte en un puente entre el contenido académico y la experiencia comunicativa de los estudiantes.

La afirmación de que las tecnologías pueden motivar el aprendizaje ha sido ampliamente respaldada por la literatura. Según Cabero y Llorente (2006), las TIC ofrecen posibilidades para "dinamizar el proceso educativo, adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje y fomentando la autonomía del estudiante" (p. 33). Esto se confirma en los resultados de este estudio, donde el 100% de los estudiantes reconoció haber aprendido más con el uso de la aplicación en comparación con las clases tradicionales. La motivación generada por la interactividad y el formato digital ha demostrado ser un factor clave para lograr una participación.

Además, la claridad de la guía proporcionada por el docente dentro de la aplicación fue valorada positivamente por casi la totalidad de los estudiantes. Esto coincide con lo expuesto por Area Moreira (2010), quien indica que "el papel del docente como mediador pedagógico es esencial para orientar el uso crítico y significativo de las tecnologías" (p. 45). En este caso, la figura docente no fue desplazada por la tecnología, sino potenciada a través de su rol como guía y facilitador del aprendizaje.

Finalmente, la mejora en la expresión oral y escrita de los estudiantes, percibida como resultado del uso de herramientas digitales, se relaciona con la noción de alfabetización mediática. Según Ferrés y Piscitelli (2012), “la competencia comunicativa se amplía al incluir la capacidad de expresarse y comprender en entornos multimedia” (p. 75), lo cual se alinea con los hallazgos del presente estudio, donde el 100% de los estudiantes manifestó que las herramientas digitales les permitieron expresarse mejor en el área de Lenguaje y Literatura.

En síntesis, los resultados respaldan la tesis de que la incorporación de una aplicación móvil en el proceso educativo, cuando está acompañada por la guía docente y se fundamenta en principios educomunicativos, no solo mejora la comprensión de contenidos, sino que también fortalece la motivación, la participación y la expresión comunicativa de los estudiantes.

CAPITULO V

5.1. Aplicación móvil educativa como herramienta educomunicativa

¿Qué es mi aplicación y para qué sirve?

La propuesta presentada es una aplicación móvil educativa orientada a la enseñanza-aprendizaje de Lenguaje y Literatura mediante el uso de la educomunicación, así es como esta aplicación ofrece contenidos interactivos, multimedia y dinámicos, permitiendo al profesor guiar constantemente el proceso formativo de sus estudiantes en entornos digitales. Además, promueve el desarrollo de competencias comunicativas y críticas, fomentando un aprendizaje activo mediante la interacción constante entre docentes y estudiantes a través de recursos tecnológicos Aparici (2010) (p. 56).

Asimismo, Cabero (2015) dice que la aplicación no solo sirve como medio para compartir conocimiento, sino también como espacio virtual para generar procesos comunicativos y pedagógicos significativos, permitiendo que docentes y estudiantes interactúen mediante ejercicios didácticos, narrativas digitales, y evaluaciones formativas que contribuyen a mejorar los resultados educativos y fortalecer el aprendizaje autónomo (p. 72).

Objetivo de la aplicación móvil

Diseñar una aplicación móvil educativa dirigida a estudiantes de educación básica superior que fortalezca el aprendizaje de Lenguaje y Literatura mediante una estrategia de acompañamiento docente, integrando principios de la educomunicación y el uso de las tecnologías de la comunicación y la información.

Justificación

La implementación de esta aplicación móvil educomunicativa se justifica por la necesidad de incorporar tecnologías digitales en la educación para fortalecer las competencias comunicativas y digitales de los estudiantes y docentes, de igual forma, esta se alinea con las políticas educativas nacionales e internacionales orientadas a la mejora de calidad educativa mediante el de la tecnología.

Además, esta herramienta facilitará un aprendizaje más equitativo y personalizado, adaptándose a las necesidades educativas de cada estudiante, mientras que la educomunicación se consolida como una alternativa efectiva para promover un aprendizaje crítico, participativo y transformador

Por lo tanto, al incorporar principios de la educomunicación, la aplicación móvil promueve la interacción, el diálogo y la construcción colectiva del conocimiento, así como lo sostiene Kaplún (1998), “enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su producción o construcción”, permitiendo que esta visión transforma la figura del docente en un mediador activo que acompaña el proceso desde una mirada más horizontal.

Metodología

Para el desarrollo de esta aplicación se adoptó la metodología del Diseño Centrado en el Usuario (DCU), un proceso iterativo que abarca las fases de análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación continua, garantizando así la creación de una herramienta intuitiva y fácil de usar que se adapte a las necesidades pedagógicas y comunicativas tanto de docentes como de estudiantes, tal como lo sustenta Nielsen (2012) en sus principios de usabilidad (p 85).

En cada fase del proceso se fomenta la participación tanto de estudiantes como de docentes, garantizando que la aplicación no solo cumpla con las expectativas y funcionalidades establecidas, sino que también alcance los objetivos pedagógicos desde un enfoque educomunicativo, tal como propone Garrett (2011) en su marco teórico (p. 47).

Diagnóstico y análisis

Previo al diseño de la aplicación, se realizó un diagnóstico mediante encuestas y entrevistas a docentes y estudiantes, permitiendo identificar necesidades específicas en relación con el uso de tecnologías digitales para la enseñanza-aprendizaje de Lenguaje y Literatura Literatura donde el análisis de resultados evidenció importantes brechas tanto comunicativas como tecnológicas según lo documentado por Fernández & Baptista (2014) en sus estudios metodológicos.

Los resultados demostraron que los estudiantes enfrentan dos desafíos principales: falta de motivación en los entornos educativos tradicionales y carencia de competencias comunicativas

digitales, problemáticas que constituyen el enfoque central de la aplicación desarrollada para ofrecer soluciones efectivas.

Revisión bibliográfica

La revisión bibliográfica permitió sustentar científicamente la propuesta mediante teorías y enfoques como la educomunicación, la pedagogía, literacidad digital, usabilidad educativa, y diseño adaptativo, generando un marco teórico fundamentado para la creación de esta aplicación educativa Aparici (2010)

Este sustento teórico permitió alinear claramente la propuesta educativa con estándares internacionales y tendencias pedagógicas actuales que validan la relevancia de este proyecto tecnológico-educativo Cabero (2015).

Diseño de la aplicación

La aplicación educomunicativa fue diseñada considerando principios fundamentales de interfaz de usuario (UI) y experiencia de usuario (UX), asegurando que la navegación sea intuitiva, amigable y efectiva, facilitando así el acceso a contenidos y la interacción entre usuarios Garrett (2011).

Asimismo, el diseño incluye elementos visuales atractivos y actividades interactivas en HTML, CSS y JavaScript, así como diseño adaptativo que garantiza accesibilidad desde diversos dispositivos móviles, fortaleciendo así la usabilidad educativa Marcotte, (2014).

Validación

La validación del diseño se llevará a cabo a través de pruebas piloto con una muestra representativa de estudiantes y docentes donde se evaluarán los aspectos técnicos pedagógicos y comunicativos de la aplicación con el fin de implementar los ajustes necesarios antes de su despliegue completo en el entorno educativo según lo establecido por Hernández et al (2014 p 208).

Implementación y capacitación

Como parte esencial del proceso de implementación se desarrollarán capacitaciones especializadas para docentes y estudiantes enfocadas en desarrollar las competencias técnico-

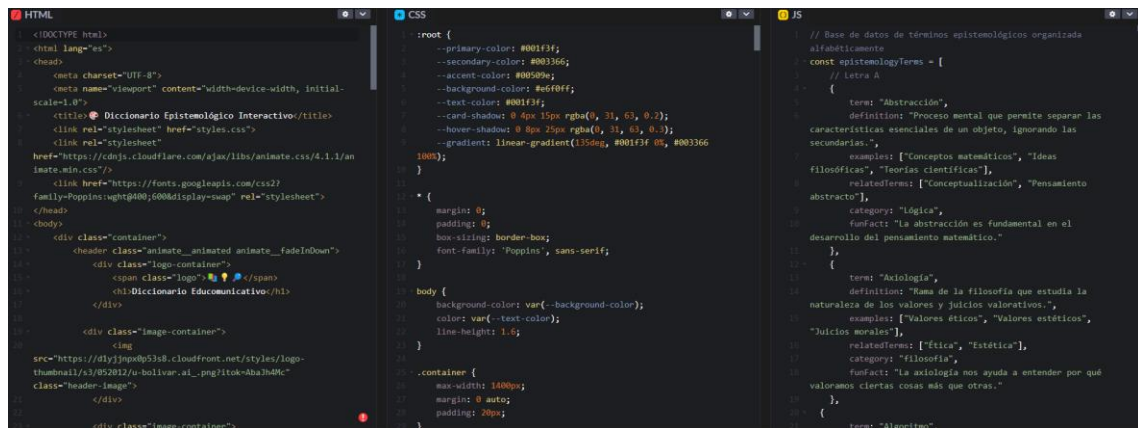
pedagógicas necesarias para emplear la herramienta en su máxima capacidad a través de talleres vivenciales que promuevan tanto la apropiación tecnológica como la reflexión crítica sobre su uso educativo enfoque avalado por Cabero y Ruiz (2018).

Estructura de la aplicación

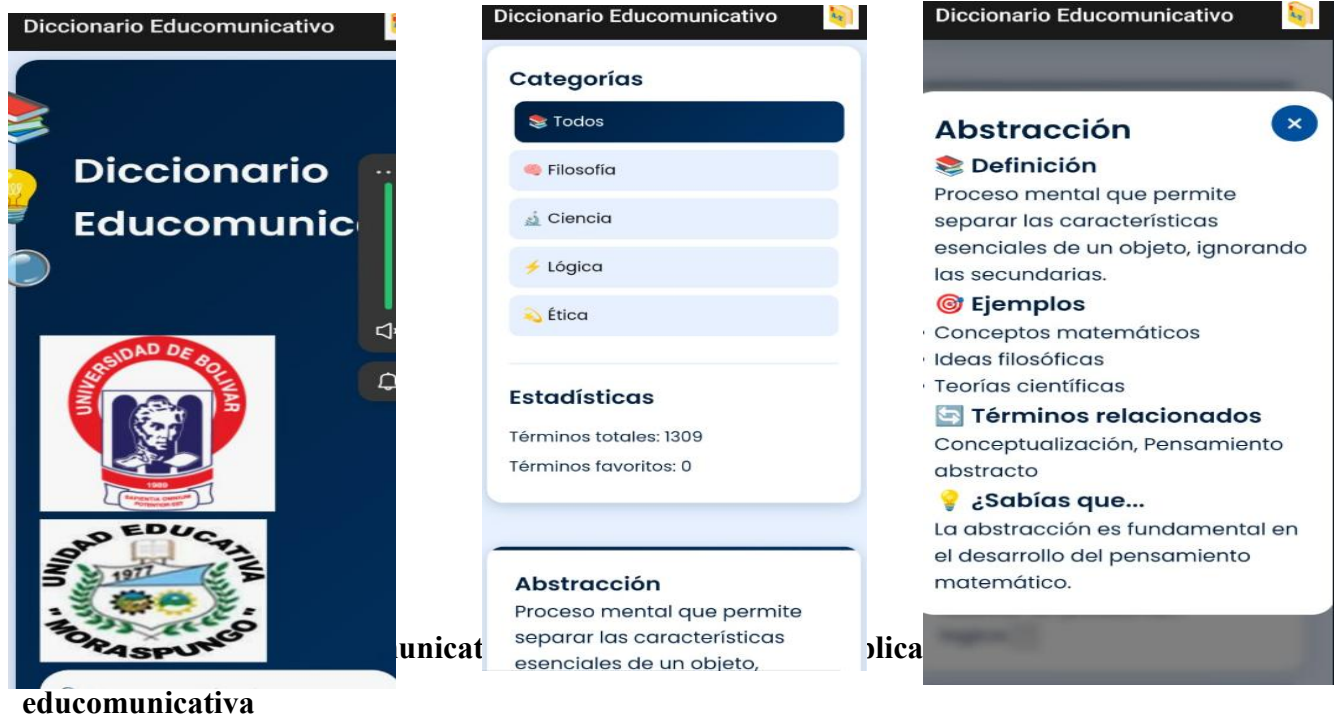
Con una estructura que integra teoría práctica, evaluación, interacción y recursos complementarios la aplicación garantiza una experiencia de aprendizaje organizada y significativa según los parámetros de Garrett (2011) (p 47).

Anexos

Código de la aplicación



Interfaz



Para promover el uso efectivo de la aplicación en el entorno educomunicativo, se plantearán estrategias específicas como la implementación de la aplicación en la materia de lengua y literatura donde se realizarán talleres de formación para docentes y estudiantes, y seminarios académicos dirigidos especialmente a instituciones educativas, así es como estas estrategias permitirán destacar ampliamente las ventajas comunicativas, pedagógicas y tecnológicas de la aplicación propuesta.

Al igual que, los talleres y seminarios proporcionarán espacios para compartir experiencias, métodos y buenas prácticas, fortaleciendo así el posicionamiento de la aplicación como herramienta clave para el desarrollo de competencias digitales y comunicativas en contextos educativos contemporáneos Cabero & Ruiz (2018, p. 56).

5.2. Estrategias de posicionamiento

Objetivo general de la propuesta

Posicionar la aplicación móvil educativa como un referente innovador en el ámbito de la educomunicación, promoviendo su uso constante y significativo en instituciones educativas secundarias Piscitelli (2009).

Objetivos estratégicos

- Dar a conocer de manera amplia las ventajas pedagógicas y comunicativas que ofrece la aplicación.
- Establecer colaboraciones estratégicas con centros educativos que impulsen su implementación.
- Fomentar una red de usuarios participativos que respalden activamente el uso de la aplicación.

Justificación

La propuesta plantea estrategias educomunicativas con el propósito de posicionar la aplicación móvil como una herramienta esencial en la enseñanza de Lengua y Literatura, integrando componentes pedagógicos, comunicativos y tecnológicos, permitiendo que esta necesidad pueda ser reducida al incorporar las tecnologías de forma crítica, creativa y significativa en el entorno educativo, respondiendo a las demandas de la educación actual por ello, la implementación de estrategias como talleres de formación, seminarios académicos y uso activo de la aplicación en el aula permitirá fortalecer competencias comunicativas y digitales tanto en docentes como en estudiantes.

Además, estas acciones no solo facilitan la apropiación pedagógica de la herramienta, sino que también contribuyen al desarrollo de una cultura digital crítica en los entornos educativos. Según Cabero & Ruiz (2018), “es fundamental capacitar a los actores educativos para que utilicen con criterio y eficacia los recursos tecnológicos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje” (p. 56). Por ello, las estrategias educomunicativas propuestas están pensadas para consolidar la

aplicación como un recurso innovador que promueve aprendizajes activos, colaborativos y centrados en el diálogo constante entre enseñanza y tecnología.

Metodología

Diagnóstico y análisis

Para el desarrollo de la propuesta, se aplicó una ficha de observación durante el uso de herramientas digitales en clases de Lenguaje y Literatura, identificando el nivel de interacción tecnológica entre docentes y estudiantes, donde se evaluaron aspectos como: tipo de actividades digitales empleadas, frecuencia del uso de TIC, participación del alumnado, y estrategias comunicativas utilizadas por el docente, así esta observación reveló un bajo nivel de integración tecnológica significativa en las sesiones, con predominancia de métodos tradicionales y escasa interacción mediante plataformas móviles.

Asimismo, se aplicaron encuestas a una muestra representativa de estudiantes y docentes, con el objetivo de conocer su percepción sobre el uso de aplicaciones móviles en el aula, nivel de alfabetización digital, preferencias de contenido, y apertura al uso de recursos educomunicativos, donde los resultados evidenciaron una actitud positiva hacia las tecnologías, pero con limitaciones en cuanto al conocimiento de herramientas específicas, lo que refuerza la necesidad de capacitar a los actores educativos en el uso pedagógico de entornos digitales.

Diseño de estrategias

Se elaboró un plan estratégico centrado en el posicionamiento educomunicativo de la aplicación móvil, a través de la generación de contenidos interactivos y actividades didácticas alineadas con el currículo de Lenguaje y Literatura, así es como este plan contempla el desarrollo de módulos con ejercicios multimedia, lecturas guiadas, narrativas digitales y foros de participación estudiantil, todo dentro de un entorno accesible y amigable.

Además, se diseñaron estrategias comunicativas complementarias para fortalecer la presencia de la aplicación en entornos educativos, como campañas informativas internas en instituciones educativas, videos explicativos sobre el uso de la app, y recursos visuales orientados a docentes y estudiantes, con el fin de promover su uso constante y fomentar el desarrollo de competencias críticas y digitales.

Implementación

En esta fase de implementación se da en el desarrollo de la aplicación en colaboración con los docentes del área de Lengua y Literatura y TIC del Colegio Moraspungo, para lo cual, se organizaron jornadas de capacitación dirigidas a docentes y estudiantes, donde se explicó el funcionamiento de la aplicación, las herramientas que ofrece y su integración con los objetivos de aprendizaje.

Así es como, durante esta etapa también se recogerán observaciones cualitativas para ajustar el diseño y funcionamiento de la app, garantizando que se adapte al contexto y necesidades específicas de cada entorno educativo.

Evaluación

Este proceso de evaluación se realizará de forma continua mediante el seguimiento del uso de la aplicación, aplicando indicadores como frecuencia de uso, participación en actividades, resultados académicos y satisfacción del usuario, en donde se implementará un sistema de retroalimentación que permita a estudiantes y docentes reportar su experiencia y sugerencias de mejora.

Al igual que, mensualmente se elaborarán informes de desempeño que integren datos cuantitativos (número de sesiones activas, tareas completadas, niveles de participación) y cualitativos (comentarios, entrevistas, observaciones), los cuales servirán para reajustar el plan estratégico, garantizando que la aplicación cumpla con su propósito educomunicativo y mejore progresivamente su impacto en el aula.

Presupuesto

Materiales	Precio
PC Azus Rong 16	2980\$
Hots para levantar aplicación	450\$
Desarrollo de la app (Herramientas para el diseño de la app)	230 \$
Pasajes al Colegio Moraspungo	30 \$

6. CONCLUSIONES

En la institución educativa Moraspungo se evidencio una problemática en donde mientras existía un amplio acceso a dispositivos móviles y uso cotidiano de redes sociales la enseñanza de Lenguaje y Literatura permanece atada a métodos tradicionales con escasa innovación digital y participación activa del alumnado, en donde se expone una clara oportunidad para implementar herramientas tecnopedagógicas especializadas dado el desconocimiento actual sobre recursos digitales con propósitos educomunicativos.

A partir de los datos obtenidos mediante técnicas mixtas (observación, encuestas y entrevistas) se desarrolló una aplicación móvil educomunicativa diseñada para transformar la práctica educativa tradicional en un modelo interactivo que potencia: el análisis crítico de contenidos, la creación colaborativa y la alfabetización digital, con metas cuantificables que incluyen superar el 50% de mejora en participación, comprensión lectora e interacciones

didácticas, además de elevar sustancialmente las habilidades comunicativo-digitales de los estudiantes según estándares internacionales.

Además, el análisis reveló debilidades en el uso estratégico de plataformas digitales como parte del entorno de aprendizaje. Por ello, se propusieron estrategias de posicionamiento educ comunicativo y formación docente, así como el diseño de un manual pedagógico-técnico para estandarizar el uso adecuado de la aplicación. Este manual permitirá garantizar coherencia en los contenidos, metodologías y formas de interacción, asegurando un impacto sostenido y significativo en el desarrollo académico y comunicativo del estudiantado.

Por lo tanto, ante las dificultades detectadas en el uso educativo de plataformas digitales se establecieron tres acciones clave: estrategias de posicionamiento capacitación docente y un manual unificado que garantice aplicación coherente de la herramienta asegurando mejoras sostenibles en aprendizaje y competencias comunicativas.

7. RECOMENDACIONES

Impulsar campañas institucionales de implementación donde se diseñarán bajo tres ejes fundamentales: comunicación visual impactante (infografías, videos explicativos) desarrollo de contenidos segmentados por audiencia (guías docentes, tutoriales estudiantiles) y talleres demostrativos que evidencien los beneficios tangibles de la aplicación en el proceso educativo con el objetivo de alcanzar al menos un 70% de adopción inicial en las instituciones intervenidas durante el primer semestre de implementación

Implementar un monitoreo constante sobre el uso de la aplicación en el aula, evaluando indicadores como frecuencia de uso, niveles de participación, resultados académicos y satisfacción del usuario, donde se realizar un seguimiento continu, adaptando la herramienta a las necesidades reales de docentes y estudiantes, y fortaleciendo su impacto pedagógico y comunicativo.

Desarrollar un plan formativo permanente para docentes que combine: sesiones técnicas (40%), diseño de actividades pedagógicas (35%) y reflexión crítica sobre prácticas educ comunicativas (25%), con medición periódica de logros mediante rúbricas que evalúen: El manejo instrumental de la aplicación, integración curricular efectiva y la generación de

innovaciones didácticas, alcanzando al menos el nivel 3 de competencia digital docente según el marco DigCompEdu en un plazo de 6 meses.

Aplicar el manual pedagógico-técnico diseñado para el uso de la aplicación como una guía obligatoria durante todas las etapas del proceso de implementación, donde este documento debe ser socializado con los actores involucrados y utilizado como base para mantener la coherencia metodológica, comunicativa y tecnológica en el entorno educativo.

BIBLIOGRAFÍAS

Aguaded, J. I. (2005). *Estrategias de edu-comunicación en la sociedad audiovisual*.

Álvarez, M., & López, J. (2017). *Edmodo y la creación de comunidades virtuales educativas*. Ediciones Universidad de Salamanca.

Anderson, T., & Dron, J. (2011). *Three generations of distance education pedagogy*. International Review of Research in Open and Distance Learning, .
doi:<https://doi.org/10.19173/irrodl.v12i3.890>

Anderson, T., & Dron, J. (2011). *Three generations of distance education pedagogy*. International Review of Research in Open and Distance Learning.

Andrade, H., & Cizek, G. J. (2010). *Handbook of formative assessment*. Routledge.

Aparici, R. (2010). *Educomunicación: más allá del 2.0*. Gedisa.

Área Moreira, M. (2010). *Tecnologías digitales y transformación educativa: desafíos y oportunidades*. Universidad de La Laguna.

Área Moreira, M. (2010). *Tecnologías digitales y transformación educativa: desafíos y oportunidades*. Universidad de La Laguna.

Área Moreira, M. (2010). *Tecnologías digitales y transformación educativa: desafíos y oportunidades*. Universidad de La Laguna.

Area, M. (2010). Los efectos del modelo 1:1 en el cambio educativo en las escuelas. Evidencias y desafíos para las políticas iberoamericanas. *Revista Iberoamericana de Educación*, págs. 56-49-74.

Area, M., & Adell, J. (2009). *eLearning: enseñar y aprender en espacios virtuales*. Editorial UOC.

- Barberà, E. &. (2004). *Educación con aulas virtuales: orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. . Antonio Machado Libros.
- Cabero Almenara, J., & Llorente Cejudo, M. (2008). *La educación a distancia y las plataformas virtuales: Nuevas perspectivas para el aprendizaje*. Editorial MAD.
- Cabero Almenara, J., & Marín-Díaz, V. (2018). *Aplicaciones móviles en educación: retos y posibilidades*. Editorial Octaedro.
- Cabero Almenara, J., & Ruiz-Palmero, J. (2018). *Tecnologías educativas para la equidad: experiencias de aprendizaje inclusivas*. Editorial Octaedro.
- Cabero Almenara, J., & Ruiz-Palmero, J. (2018). *ecnologías educativas para la equidad: experiencias de aprendizaje inclusivas*. Editorial Octaedro.
- Cabero, J. (2006). *Bases pedagógicas del e-learning*. . Octaedro.
- Cabero, J. (2015). *Tecnología educativa: Diseño y utilización de medios en la enseñanza*. Pirámide.
- Cassany. (1994). *Enseñar lengua*. Barcelona: Graó.
- Cassany. (2006).
- Cassany, D. (2012). *En línea. Leer y escribir en la red*. Anagrama.
- Daft, R. L., & Lengel, R. H. (1986). *Organizational information requirements, media richness and structural design*. Management Science.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. American Psychologist.
- Deterding, S. (2015). *Gamificación y aprendizaje activo*. Morata.

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. doi:<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Downes, S. (2012). *Connectivism and connective knowledge: Essays on meaning and learning networks*. Canada: National Research Council.
- Duckett, J. (2014). *HTML y CSS: diseño y creación de sitios web*. Wiley.
- Duense, M. B. (2012). *Augmented Reality in the Classroom*. in Computer. doi:10.1109/MC.2012.111
- Evans, C. (2013). *Making sense of assessment feedback in higher education*. . Review of Educational Research.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI.
- Freire, P. (1997). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.
- Freire, P., & Guimarães, S. (2020). *Educomunicación y cultura digital*. Paulinas.
- Garrison, D. R., & Archer, W. (1999). *Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education*. . Spring: The Internet and Higher Education.
- Garrison, D., Anderson, T., & Archer, W. (2000). *Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education*. The Internet and Higher Education. doi:[https://doi.org/10.1016/S1096-7516\(00\)00016-6](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(00)00016-6)
- Gikandi, J. W., & Davis, N. E. (2011). *Online formative assessment in higher education: A review of the literature*. Computers & Education,.

- Giroux, H. (2013). *Teoría y resistencia en educación*. Siglo XXI.
- Gonzalez, J. O. (2023). *Impacto de las TIC en la Educación: Ventajas y Desafíos*.
- Gros, B., & Silva, J. (2006). *El problema del análisis de las discusiones asincrónicas en el aprendizaje colaborativo mediado*. . RIED.
- Gunawardena, C. N., & Zittle, F. J. (1997). *ocial presence as a predictor of satisfaction within a computer-mediated conferencing environment*. American Journal of Distance Education. doi:<https://doi.org/10.1080/08923649709526970>
- Gutiérrez Martín, A. &. (2012). Alfabetización mediática en contextos digitales múltiples. *Revista Comunicar*, págs. 31- 39. doi:<https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-03>
- Gutiérrez Martín, A., & Tyner, K. (2012). Alfabetización mediática en contextos digitales múltiples. *Revista Comunicar*, págs. 31-39. doi:<https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-03>
- Gutiérrez. (2023). *Alfabetización digital: algo más que ratones y teclas*. Gedisa.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). *The power of feedback*. Review of Educational Research.
- Jonassen, D. H. (1999). *Learning with technology: A constructivist perspective*. Prentice Hall.
- Jr., A., & W3C., E. E. (2018). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG). Obtenido de <https://www.w3.org/TR/css-values-3/>
- Kaplún, M. (1998). *Una pedagogía de la comunicacion*. Torre.
- Kapp, K. (2012). *he Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies For Training And Education*. Pfeiffer. doi:<https://doi.org/10.1145/2207270.2211316>

- Kock, N. (31 de 5 de 2005). Media richness or media naturalness? The evolution of our biological communication apparatus and its influence on computer-mediated communication. pág. 130. doi:<https://doi.org/10.1109/TPC.2005.849649>
- Krug, S. (2014). *Don't make me think, revisited: A common sense approach to web usability*. New Riders.
- Laurillard, D. (2012). *Teaching as a design science: Building pedagogical patterns for learning and technology*. Routledge.
- Livingstone, S., & Sefton-Green, J. (2016). *La clase: vivir y aprender en la era digital*. NYU Press. doi:10.18574/nyu/9781479884575.001.0001
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education*. Pearson.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Meyer, E. (2005). *Los medios de comunicación en la educación*. Editorial Magisterio.
- Moreno, R., & Mayer, R. (2007). *Interactive multimodal learning environments*. Educational Psychology Review.
- Nicol, D. J., & Macfarlane-Dick, D. (2006). *Formative assessment and self-regulated learning: A model and seven principles of good feedback practice*. Studies in Higher Education,.
- Prensky, M. (2011). *Enseñanza nativa digital: cómo los niños aprenden de manera diferente*. Ediciones SM.
- Robbins, J. N. (2012). *Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, JavaScript, and Web Graphics*. O'Reilly Media.
- Salinas, J. (2013). *Innovación educativa y uso de TIC: Estrategias para el aprendizaje colaborativo*. Editorial Narcea.

- Selwyn, N. (2004). *Reconsidering political and popular understandings of the digital divide*. New Media & Society. doi:<https://doi.org/10.1177/1461444804042513>
- Selwyn, N. (2016). *Is technology good for education?* Polity Press.
- Shute, V. J. (2008). *Focus on formative feedback*. Review of Educational Research.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, , 3-10.
- Siemens, G. (2006). *Knowing knowledge*. Lulu Press.
- Siemens, G., & Long, P. (2011). *Penetrating the fog: Analytics in learning and education*. EDUCAUSE Review.
- Sweller, J. (2011). *Cognitive load theory*. Psychology of Learning and Motivation,.
- UNESCO. (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe*. París.
- Universidad Central del Ecuador, .. (2020). *nforme sobre la implementación de proyectos comunicativos en comunidades rurales*.
- Valverde, J. G. (2020). *Innovación educativa y aprendizaje móvil: Retos y oportunidades*. Síntesis.
- Valverde, J. G. (2020). *Innovación educativa y aprendizaje móvil: Retos y oportunidades*. Síntesis.
- Walther, J. B. (1996). *Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction*. Communication Research.
- Wenger, E. (2001). *Comunidades de práctica: aprendizaje, significado e identidad*. Paidós.
- Werbach, K. &. (2012). *For the Win: How Game, Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.

Zimmerman, B. J. (2002). *Becoming a self-regulated learner. An overview.* Theory into Practice.

ANEXOS

Gregorio Sebastian Gualavisi Gonzalez

Gualavisi Tesis.docx

 abril 2025

 abril 2025

 Universidad Estatal de Bolivar

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:old:::3117:445803307

124 Páginas

Fecha de entrega
4 abr 2025, 11:40 a.m. GMT-5

22.320 Palabras

Fecha de descarga
4 abr 2025, 11:44 a.m. GMT-5

136.417 Caracteres

Nombre de archivo
Gualavisi Tesis.docx

Tamaño de archivo
2.0 MB



Identificador de la entrega trn:old:::3117:445803307

0% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.




Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 30 words)

Exclusions

- 7 Excluded Matches

Top Sources

- 0%  Internet sources
- 0%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.



Oficio N° MINEDUC-CZ3-05D03-0001-2025-DD

El Corazón, 20 de febrero de 2025

Señor.

Mgs. Kleber Romero.

**DIRECTOR DE TITULACION DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN DE LA
UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR.**

Asunto: Autorización para
ejecución de Propuesta de
Tesis en la U.E. Moraspungo.

De mi consideración:

En respuesta a oficio s/n, de fecha 20 de febrero de 2025, suscrito por Mgs. Kleber Romero Director de Titulación de la Carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar, quien se encuentra cursando sus estudios de Tercer Nivel en la Universidad Estatal de Bolívar.

Previo un cordial saludo, me permito autorizar la realización de la Propuesta de Tesis en la U.E. Moraspungo a favor del señor Gregorio Sebastián Gualavisi González, con cédula de identidad N° 1004599310, egresado de la Carrera de Comunicación de la Universidad Estatal de Bolívar, siendo como parte del desarrollo del proyecto de investigación denominado EDUCOMUNICACIÓN EN APOYO AL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUAJE Y LITERATURA, para los estudiantes de Educación Básica de la Unidad Educativa Moraspungo, Cantón Pangua, Provincia de Cotopaxi, periodo octubre – diciembre 2024.

Previo cumplimiento del Acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2023-00073-A, suscrito por Sra. Mgs. María Brown Pérez Ministra de Educación, Acuerdo expedir el procedimiento para el ingreso de personas externas a las Instituciones Educativas, procediendo su persona a firmar la **CARTA DE COMPROMISO GARANTÍA DE DERECHOS EN EL SISTEMA NACIONAL DE EDUCACIÓN**.

Con lo antes descrito, se solicita a la Autoridad de la I.E., registre la asistencia del mentado estudiante, y se remita la documentación pertinente como (registro asistencia, certificación de ejecución de la Propuesta y evidencias pertinentes), consecuentemente, la fecha que iniciará su propuesta será desde el día de hoy jueves 20 de febrero de 2025, con un horario 12H00 a 13H00, se ha considerado al mentado estudiante desde hoy, en vista que su residencia es de la ciudad de Quito.

Con el antecedente expuesto, en mi calidad de Director Distrital 05D03 Pangua Educación se solicita cumplir con la entrega de la documentación prenombrada, luego que culmine la actividad antes descrita en el término de 8 días laborables.

Con sentimientos de especial consideración y estima, me suscribo.

Agradeciendo de antemano su aporte profesional y deseándole el mejor de los éxitos.

Cordialmente,



Wéstor Geovany Zambrano Sazorsa.

DIRECTOR DISTRITAL 05D03

PANGUA – EDUCACIÓN

Copia: Sra. Rectora U.E. Moraspungo.



REPÚBLICA
DEL ECUADOR

UNIDAD EDUCATIVA "MORASPUNGO" Ministerio de Educa
ACUERDO MINISTERIAL 407-12 ART.39 RG. LOEI N°4 AMIE: 05H00413
DEPARTAMENTO DE RECTORADO
DIRECCIÓN: CALLE JUAN MONTALVO TELEF: 032680025 EMAIL: uemoraspungo77@gmail.com
MORASPUNGO - PANGUA - COTOPAXI



Moraspungo, 20 de febrero de 2025.

CERTIFICACIÓN

Yo, Janett Asucena Riera Illusanguil, identificada con Cédula de Identidad No. 1710295500, en mi capacidad de Rectora encargada de la Unidad Educativa Moraspungo, por la presente, certifico que el **SR. Estudiante de la Universidad Estatal de Bolívar Gregorio Sebastián Gualavísi González**, con Cédula de Identidad No. **1004599310**, quien nos obsequió el programa del Diccionario educativo para teléfono y computadora para estudiantes y docentes de nuestra institución, proyecto de Titulación como Lcdo. En Comunicación.

Esta certificación se otorga con base en la verdad y con la intención de permitir al interesado hacer uso del presente documento según lo considere necesario.

Lic. Janett Riera I.
RECTOR-E
C.I.: 1710295500
Email: janett.riera@educacion.gob.ec
CEL: 0993004422



Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa.
Código postal: 170507 / Quito-Ecuador
Teléfono: +593-2-390-1300
www.educacion.gob.ec

EL NUEVO
ECUADOR

¿Te sentiste satisfecho al aprender de forma interactiva con nuevos metodos tecnológicos?

	1	2	3	4	5	
Nada Satisfecho	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente Satisfecho

¿Sientes que las herramientas digitales te permiten expresarte mejor en las clases de Lenguaje y Literatura?

	1	2	3	4	5	
Nada Satisfecho	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente Satisfecho

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR



Facultad de Ciencias Administrativas, Gestión Empresarial e Informática

CARRERA DE COMUNICACIÓN

ENTREVISTA CON LA RECTORA DE LA INSTITUCIÓN

Objetivo. A partir de la entrevista realizada a la rectora del Colegio Moraspungo, se estableció que el principal objetivo de la aplicación móvil es fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, mediante el uso de herramientas tecnológicas interactivas que permitan a los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica Superior desarrollar competencias comunicativas desde un enfoque educomunicativo.

FOTOGRAFIA



CARRERA DE COMUNICACIÓN

ENTREVISTA AL DOCENTE DE TIC Y DE LENGUA Y LITERATURA

Objetivo. De acuerdo con las entrevistas realizadas a la docente de Lengua y Literatura y al docente de TIC del Colegio Moraspungo, la aplicación móvil tiene como objetivo complementar las clases presenciales mediante recursos digitales que faciliten la comprensión de contenidos curriculares. La docente de Lengua señaló que la herramienta permite dinamizar las actividades educativas, promoviendo una mayor participación de los estudiantes y el desarrollo de habilidades lectoras y escriturales de manera autónoma. Por su parte, el docente de TIC enfatizó que la aplicación no solo fortalece la alfabetización digital, sino que también fomenta el aprendizaje colaborativo y la exploración de nuevas formas de comunicación. Ambos coincidieron en que el uso de la aplicación responde a la necesidad de integrar la tecnología de manera pedagógica, en sintonía con los intereses y hábitos digitales de los estudiantes.

FOTOGRAFIAS





Capacitación con la rectora



Capacitación con la rectora





Charla con los docentes sobre el uso de la aplicación móvil

TUTORIAS CON DIRECTOR

MSC. Renato Cabezas



Tutoría Capitulo 1 y 2



Tutoría análisis de datos de las tablas de los resultados obtenidos



Tutoría Capitulo 3,4 y 5



Tutoría Diseño de aplicación.

TUTORIAS CON PAR ACADEMICO

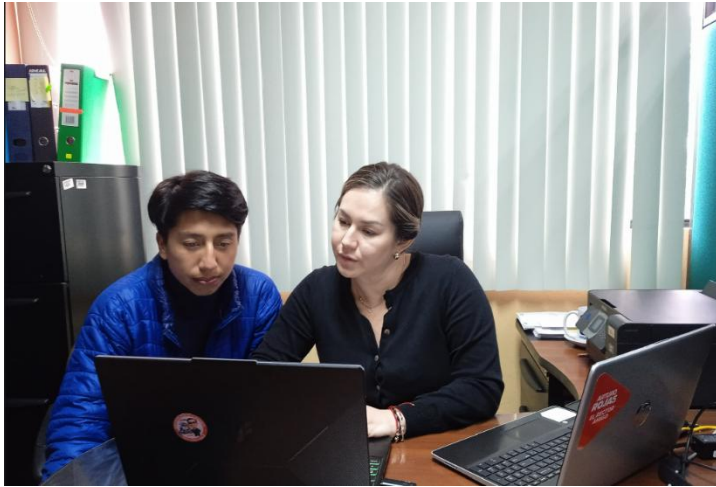
Msc Lissette Zambrano



Revisión de tesis capitulo 2



Tutorias de tesis – Revisión de marco metodologico Cap III



Tutoría de tesis- Revisión tabulación
Cap. V, Propuesta.

TUTORIAS PAR ACADÉMICO

Dr. Henry Vallejo



Tutoría de Tesis, Revisión capítulo 3, 4 Y 5