UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES - INFORMÁTICA

MODALIDAD:

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

PERFIL DE TRABAJO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA:

HERRAMIENTA AGILE FINGERS PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “SAN JUAN BOSCO”, DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR, DURANTE EL PERIODO MARZO - JULIO 2026

INTEGRANTES:

GRANDA YANGUA HUGO FERNADO

MUSO TIPANLUIS EVELYN YESSENIA

TUTOR:

ING. ELIZABETH ALEXANDRA VELOZ SEGURA PHD.

PERIODO ACADÉMICO

MARZO – JULIO 2026

I. DEDICATORIA

Dedico este trabajo, en primer lugar, a mi madre, quien ha sido mi principal apoyo a lo largo de mi carrera y de mi vida. Aunque la distancia nos ha separado físicamente, su amor, confianza y apoyo incondicional siempre han estado presentes en cada paso que he dado.

A mi pareja, por creer en mí durante todo este camino, brindándome la motivación, fortaleza y confianza necesarias para continuar y superar cada desafío.

A mis hermanas y a mi sobrina, por su cariño, comprensión y apoyo constante, que han sido una fuente de inspiración y aliento durante esta etapa.

A mi mejor amigo, quien, a pesar de la distancia, siempre encontró el momento para escucharme, compartir experiencias y brindarme su apoyo sincero a lo largo de estos años.

A mi gato y a mi perrita, mis fieles compañeros desde el inicio de esta carrera, quienes me acompañaron en innumerables jornadas de estudio, esfuerzo y dedicación, brindándome alegría y tranquilidad en cada etapa del camino.

Finalmente, dedico este logro a todas las personas y seres que forman parte de mi vida y que, de una u otra manera, se han conocido, compartido momentos y han estado presentes durante este recorrido académico. Cada uno dejó una huella especial en este proceso, convirtiéndose en parte fundamental de la historia que hoy culmina con este importante logro.

Granda Yangua Hugo Fernando

Dedico este trabajo de investigación en primer lugar a Dios que me ha dado paz y fortaleza en aquellas noches donde sentía rendirme, por guiarme en cada paso que realice.

A mis padres por su esfuerzo y su amor incondicional, por sus palabras de aliento que fueron mi esperanza para continuar con este sueño que hoy se hace realidad.

A mis hermanos que también han formado una pieza fundamental en esta etapa de mi vida, con sus palabras de motivación que me daban aliento para no rendirme.

A mi sobrina la niña de mis ojos, le agradezco por su amor y por cada abrazo me ha dado tranquilidad en los momentos difíciles de este trayecto.

A la Universidad Estatal de Bolívar, por abrirme las puertas y por brindarme las herramientas necesarias para crecer, aprender y avanzar.

De manera especial dedico este logro a cada una de las personas que fueron parte de mi vida, gracias por acompañarme en este trayecto que hoy se vuelve realidad.

Muso Tipanluisa Evelyn Yessenia

II. AGRADECIMIENTO

Agradecimiento a Dios que me encaminó bien y no me dejó desamparado en los momentos difíciles, que fue mi fortaleza cuando sentía que no podía más.

A mi Madre Ana Yangua que fue y seguirá siendo el mejor apoyo que un hijo pueda tener, si pudiera definirla en una palabra seria resiliencia, no hay persona que admire más, todo el apoyo y la paciencia para que yo sea una mejor persona se la debo toda a ella, mi madre.

A mi pareja que fue y será la mejor compañera de vida que alguien pueda desear, vinimos juntos a esta ciudad y no ha dejado de darme la mano para poder continuar.

A mis hermanas que han sido unas increíbles personas, muy decididas y la razón de ser el hombre que soy, toda mi vida han sido mis protectoras y estoy totalmente agradecido con ellas.

A mi pequeña sobrina que con sus sonrisas no ha parado de darme ánimos, su alma inocente hace que desee ser un ejemplo para seguir.

A mi mejor amigo, ha sido una persona increíble y muy inteligente, que cada día me da una razón para continuar, desde el comienzo de nuestras carreras teníamos claro que nuestro ambiente es la Pedagogía y hoy se cumple este sueño de un par de amigos.

A mis docentes y a mi tutora Ing. Alexandra Veloz Segura por compartirme su conocimiento y ser un gran apoyo en este proceso. Su profesionalismo y dedicación fueron un punto clave para mí.

A la Universidad Estatal de Bolivar, por abrirme sus puertas y formarme con bases de la confianza y responsabilidad. Gracias por permitir mi desarrollo personal y académico.

A la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe San Juan Bosco, por darme el espacio para llevar a cabo este estudio.

Finalmente, a todas las personas que me una manera u otra formaron parte de mi vida en este proceso.

Profundamente agradecido con todos.

Granda Yangua Hugo Fernando

Agradezco a Dios por darme salud, sus bendiciones y por guiarme siempre por darme la fuerza y la sabiduría para alcanzar mis sueños.

Agradezco infinitamente a mis padres porque sus esfuerzos no fueron en vano. Especialmente a mi papá Segundo, gracias por su amor infinito por su preocupación y sobre todo sus pablas de motivación que me han dado la fuerza para continuar, no hay palabras para expresar todo lo que siento, gracias por todo, por enseñarme de la humidad y respeto, gracias papá por ser mi ejemplo mi guía, te amo demasiado.

A mi mamá Lourdes que fue y seguirá siendo un pilar fundamental en mi vida, gracias por todo el apoyo que me ha brindado, por su amor y sus abrazos que me daban fuerzas para avanzar, gracias por ayudarme en los momentos donde me sentía desorientada, todos tus esfuerzos hoy tienen frutos.

A mis hermanos, les agradezco por nunca dejarme sola por ser mi pañuelo de lágrimas cuando mi mundo se desvanecía, gracias por compartirme sus conocimientos por ayudarme en todo este proceso, por quererme tanto y por ser mi paz y mi fuerza.

A Milagros, mi sobrina que llego a mi vida hace 4 años cuando empezaba este sueño, fuiste y siempre serás mi paz y mi motivo de ser quien soy, gracias por tus ocurrencias que me han sanado el corazón en los momentos difíciles, te amo con mi alma y gracias por ser parte de esto.

A mi familia por siempre darme palabras de aliento, por su amor incondicional por ser parte de mi trayecto.

A mis docentes que me han inculcado valores y conocimientos a lo largo de la carrera. Especialmente a mi tutora Ing. Alexandra Veloz Segura, por compartir su conocimiento con dedicación y por brindarme orientación en cada parte del proceso. Su entrega y profesionalismo fueron esenciales para mí.

A la Universidad Estatal de Bolívar, por abrirme sus puertas y brindarme una formación integral basada en la responsabilidad y la excelencia. Gracias por promover la investigación y por permitir mi crecimiento personal y académico.

A la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, por facilitarme el espacio y las condiciones necesarias para llevar a cabo este estudio, aportando al fortalecimiento del proceso educativo. Y a todas las personas que, de alguna manera, sumaron con sus palabras, su apoyo o su compañía en la consecución de este objetivo, les expreso mi gratitud más sincera y profunda.

Muso Tipanluisa Evelyn Yessenia

III. CERTIFICACIÓN DE TUTOR

UEB
UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

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

Ing. Elizabeth Alexandra Veloz Segura PhD

CERTIFICA:

Que el informe final de la Propuesta Tecnológica titulado: **HERRAMIENTA AGILE FINGERS PARA FORTALECER EL PROCESO DE ESEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACION GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO", DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR, DURANTE EL PERIODO MARZO-JULIO 2026.**

Elaborado por los autores **GRANDA YANGUA HUGO FERNANDO Y MUSO TIPANLUISA EVELYN YESSENIA,** Egresados de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado con las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

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

Guaranda, 16 junio de 2026



.....

Ing. Elizabeth Alexandra Veloz Segura PhD

TUTOR

IV. AUTOR

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



Granda Yangua Hugo Fernando

C.I.: 1727958389



Muso Tipanluisa Evelyn Yessenia

C.I.:.0550477228

DERECHOS DE AUTOR

Nosotros **MUSO TIPANLUISA EVELYN YESSENIA** y **GRANDA YANGUA HUGO FERNANDO** portadores de la Cédula de Identidad No **0550477228** y **1727958389** en calidad de autor/res y titular / es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **HERRAMIENTA AGILE FINGERS PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO", DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR, DURANTE EL PERIODO MARZO - JULIO 2026** Modalidad Propuesta Tecnológica, 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 mi/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.
MUSO TIPANLUISA EVELYN YESSENIA y GRANDA YANGUA HUGO FERNANDO

Muso Tipanluisa Evelyn Yessenia
CI: 0550477228

Granda Yangua Hugo Fernando
CI: 1727958389

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

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA II
II. AGRADECIMIENTO IV
III. CERTIFICACIÓN DE TUTOR VIII
IV. AUTORIA IX
V. ÍNDICE ..... **¡Error! Marcador no definido.**
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL XV
VII. ABSTRACT XVI
VIII. INTRODUCCIÓN XVIII
7. TEMA 1
8. ANTECEDENTES. 2
9. PROBLEMA 3
9.4 Descripción del problema 3
3.2. Formulación del problema 4
10. JUSTIFICACIÓN 5
11. OBJETIVOS 7
11.4 Objetivo general 7
11.5 Objetivos específicos 7
12. MARCO TEÓRICO 8
12.4 Teoría Científica 8
12.4.1 Competencia digital docente y uso pedagógico de las TIC 8
12.4.3 Herramientas Tecnológicas utilizadas en la asignatura de Lengua y Literatura 12
12.4.4 Auladeletras.net 12
12.4.5 Reglas de Ortografía 12
12.4.6 Banco de Textos 13
12.4.8 PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL AMBITO EDUCATIVO 15
12.4.9 CONSTRUCTIVISMO 16
12.4.10 EL CONSTRUCTIVISMO COMO TEORÍA Y MÉTODO DE ENSEÑANZA 16
12.4.11 EL CONECTIVISMO 17
12.5 TEORIA LEGAL 18

12.5.1 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) – Reformas mayo 2021 18
12.2 TEORÍA REFERENCIAL 19
12.2.3 Misión de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”..... 21
12.2.2 Visión De la Unidad Educativa Comunitaria Bilingüe “San Juan Bosco” 21
12.2.3 Ubicación Geográfica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural B “San Juan Bosco” 22
13. MARCO METODOLÓGICO 23
13.2 DISEÑO O TIPO DE ESTUDIO 23
13.2.1 Estudio Descriptivo 23
13.2.2 ESTUDIO TRANSVERSAL 24
13.3 MÉTODOS 24
13.3.1 Inductivo – deductivo 24
13.3.2 Método Bibliográfico 24
13.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS. 25
13.4.1 Entrevista al docente..... 25
13.5 UNIVERSO Y MUESTRA..... 26
13.6 PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN..... 26
14. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS..... 27
9.¿Crees en la importancia de considerar la integración de recursos en la asignatura de lengua y literatura para enriquecer la participación estudiantil? 35
9. CONCLUSIONES 40
10. PROPUESTA TECNOLÓGICA 41
1. Presentación..... 73
2. Objetivo General 73
3. Cronograma de Capacitación 73
4. Recursos 73

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Herramientas Digitales..... 13
Tabla 2 Ventajas y desventajas de la Herramienta Agile Fingers..... 14
Tabla 3 Información detallada sobre la Unidad Educativa 20
Tabla 4 Población..... 26
Tabla 5 Frecuencia del uso de las Tecnologías de la información y comunicación 27
Tabla 6 Interacción con plataformas y herramientas digitales..... 28
Tabla 7 Interés por el uso de herramientas tecnológicas en Lengua y Literatura . 29
Tabla 8 Percepción de la mejora del rendimiento mediante recursos digitales 30
Tabla 9 Comprensión de Lengua y Literatura mediante actividades prácticas..... 31
Tabla 10 Motivación para aprender mediante recursos tecnológicos 32
Tabla 11 Opinión sobre la incorporación de estrategias educativas tecnológicas 33
Tabla 12 Aceptación de actividades digitales e interactivas de aprendizaje..... 34
Tabla 13 Importancia de la integración de recursos en Lengua y Literatura 35
Tabla 14 Uso de herramientas tecnológicas en Lengua y Literatura 36

ÍNDICE DE IMÁGENES

Ilustración 1 Gráfico 1 ..... *22*
Ilustración 2 Gráfico 2 ..... *28*
Ilustración 3 Gráfico 3 ..... *29*
Ilustración 4 Gráfico 4 ..... *30*
Ilustración 5 Gráfico 5 ..... *31*
Ilustración 6 Gráfico 6 ..... *32*
Ilustración 7 Gráfico 7 ..... *33*
Ilustración 8 Gráfico 8 ..... *34*
Ilustración 9 Gráfico 9 ..... *35*
Ilustración 10 Gráfico 10 ..... *36*
Ilustración 11 Gráfico 11 ..... *37*

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

Esta investigación tiene como objetivo determinar la influencia de la herramienta Agile Fingers en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura para estudiantes de noveno grado de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe San Juan Bosco.

El estudio adoptó un enfoque de métodos mixtos, empleando encuestas y entrevistas. Se utilizó un diseño descriptivo de corte transversal, aplicando métodos inductivo-deductivo, bibliográfico y analítico-sintético.

Los resultados de esta investigación aportaron información relevante sobre la eficacia de Agile Fingers como estrategia didáctica, contribuyendo al fortalecimiento de las prácticas educativas y ofreciendo una alternativa innovadora para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, los hallazgos pueden servir de referencia para futuras investigaciones relacionadas con la integración de recursos tecnológicos en la educación.

Esta propuesta se centra en la implementación de Agile Fingers como herramienta didáctica para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. Ante las dificultades que presentan algunos estudiantes con la escritura digital y el uso correcto del teclado, se propone esta herramienta para fomentar experiencias de aprendizaje más dinámicas, interactivas y participativas.

La implementación de esta herramienta se justifica por la necesidad de responder a las exigencias de una educación apoyada en tecnologías digitales, reconociendo las características y necesidades de los estudiantes en los entornos de aprendizaje actuales. Se espera que su integración en el aula promueva la motivación, la participación activa y el fortalecimiento de habilidades fundamentales para el rendimiento académico.

Mediante el uso de Agile Fingers, los estudiantes mejoraron sus habilidades de escritura digital, fortalecieron su desempeño en Lengua y Literatura y desarrollaron una actitud más positiva hacia el aprendizaje.

Palabras claves: Agile Fingers, didáctica, habilidades, aprendizaje.

VII. ABSTRACT

This research aims to analyze the use of the Agile Fingers tool to strengthen the teaching and learning process in the Language and Literature subject for ninth-grade students at the San Juan Bosco Intercultural Bilingual Community Educational Unit. The research arises from the need to incorporate innovative technological tools that contribute to the development of skills related to writing and written communication.

The results of this research will provide relevant information on the effectiveness of Agile Fingers as a didactic strategy, contributing to the strengthening of educational practices and offering an innovative alternative to improve the teaching-learning process. Furthermore, the findings may serve as a reference for future research related to the integration of technological resources in the educational field.

The present proposal focuses on the implementation of Agile Fingers as a didactic tool to strengthen the teaching-learning process in the area of Language and Literature. Given the difficulties that some students present in digital writing and the proper use of the keyboard, the use of this platform is proposed with the purpose of promoting more dynamic, interactive, and participatory learning experiences.

The main objective of the proposal is to strengthen writing competencies through the use of Agile Fingers, leveraging its practical and interactive activities to improve precision, speed, and fluency in typing. The platform offers progressive exercises that favor the development of technological and communicative skills, contributing to the meaningful learning of students.

The implementation of this tool is justified by the need to respond to the demands of an education supported by digital technologies, recognizing the characteristics and needs of students in current learning environments. Through its

incorporation in the classroom, it is expected to foster motivation, active participation, and the strengthening of fundamental skills for academic performance.

It is expected that, through the use of Agile Fingers, students will improve their digital writing skills, strengthen their performance in the subject of Language and Literature, and develop a more favorable attitude toward learning. The study will adopt a mixed-methods approach, using surveys, interviews, and classroom observations to evaluate the results obtained after the implementation of the tool.

Keywords: Agile Fingers, didactics, skills, learning.

VIII. INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han adquirido un papel fundamental en los procesos educativos, al promover nuevas formas de enseñanza y aprendizaje centradas en la participación activa del estudiante y el desarrollo de competencias digitales. En este contexto las reformas educativas buscan sustituir el modelo tradicional. Sin embargo, Arroyo y Preciado, G.A. (2021) advierte que esta transición se impuso sin el acompañamiento ni capacitación necesaria para transformar la realidad de las aulas. Este cambio exige dominar nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje, esto hizo que se implementen estrategias pedagógicas innovadoras que estimulen el aprendizaje significativo y la participación activa del estudiante.

La evolución educativa actual obliga a que materias fundamentales como Lengua y Literatura dejen atrás las practicas convencionales y memorísticas. En su lugar se vuelve indispensable la adopción de enfoques didácticos que priorice el desarrollo integral de las competencias comunicativas, el pensamiento crítico la creatividad y los hábitos lectores, preparando así a los estudiantes para interactuar de forma activa con su entorno. En este sentido la incorporación de las TIC se ha convertido en un recurso fundamental, permitiendo la transmisión de nuevos conocimientos, actitudes y valores, permitiendo un fácil ingreso a las a las fuentes de información, permitiendo el desarrollo de habilidades para generar conocimiento a través de nuevas herramientas (Novillo, Espinoza y Ramiro, 2017)

Entre las alternativas Tecnológicas orientadas a la educación, la plataforma digital Agile Fingers se consolida como un recurso interactivo de gran utilidad para el desarrollo de la estimulación motriz y digital, facilitando actividades que promueven la participación activa de los estudiantes y el refuerzo del aprendizaje. Bajo a esta perspectiva esta investigación se centra en analizar la efectividad de Agile Fingers como estrategia didáctica de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura con el grupo de Noveno Año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Capítulo I

7. TEMA

Herramienta Agile Fingers para fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, de la ciudad de Guaranda, Provincia Bolívar, durante el periodo Marzo - Julio 2026

8. ANTECEDENTES.

La exhaustiva revisión de información en diversas plataformas digitales y repositorios académicos ha resultado determinante para fortalecer el desarrollo de esta investigación centrada en la herramienta Agile Fingers. La evidencia recopilada señala que este recurso no es solo un complemento técnico, sino un pilar fundamental en la educación contemporánea, ya que permite optimizar la interacción de los estudiantes con los entornos digitales. En los últimos años, el desarrollo tecnológico y la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales han favorecido la adopción de recursos digitales que impulsan metodologías activas, participativas y centradas en el estudiante, especialmente en áreas clave como Lengua y Literatura.

Gonzáles Martínez, J., Espuny Vidal. C., y Gisbert Cervera, M. (2015) realizaron un estudio titulado Aprender Lengua o no A prender Lengua, se desarrolló en tres institutos públicos de la provincia de Tarragona en Cataluña (España). En la investigación se utilizaron ordenadores portátiles individuales por cada estudiante, dentro de un modelo educativo basado en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Su objetivo fue analizar la influencia de estas herramientas digitales en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes de Educación secundaria. Los resultados evidenciaron que la tecnología por sí sola, no garantiza mejoras significativas en el aprendizaje, sin embargo, los autores concluyeron que las herramientas digitales son de gran ayuda al proceso educativo, cuando se integran adecuadamente mediante estrategias pedagógicas y metodologías apropiadas.

Desde una perspectiva internacional el estudio realizado por Henríquez Camacho y Jiménez Acosta (2023) en la Institución Educativa San José de Kennedy, ubicada en la zona Bananera (Magdalena, Colombia), analiza el uso de herramienta digital Kahoot como estrategia pedagógica en el área de Lengua y literatura, la investigación se desarrolló con una muestra de 30 estudiantes de octavo grado de educación secundaria y docentes del área.

Los resultados evidencian que el uso de herramientas digitales mejora la motivación, la participación y el interés de los estudiantes durante las clases, facilitando el aprendizaje de contenidos de Lengua y Literatura de forma dinámica e interactiva. Asimismo, se concluye que las herramientas digitales contribuyen positivamente al proceso de enseñanza-aprendizaje cuando se integran adecuadamente en la planificación pedagogía del docente.

Vélez-De La Cruz, M. D., & Delgado-Cedeño, L. A. (2023) realizan una investigación en el Ecuador-Manabí que tuvo como objetivo diseñar una propuesta pedagógica como recurso de aprendizaje innovador en el área de Lengua y Literatura con la aplicación de herramientas digitales. Se aplicó una metodología de enfoque mixto, descriptivo, de campo y documental. Las técnicas utilizadas fueron la observación a los estudiantes, entrevista a docentes y encuesta a padres de familia, como instrumentos la ficha de observación y cuestionario de preguntas. La población 421 estudiantes y 19 docentes, la muestra de tipo no probabilístico intencionada conformada por 37 estudiantes, 37 padres de familia y 2 docentes de tercer año básico. Los resultados evidenciaron que la aplicación de herramientas digitales es limitada por parte de los docentes, por lo cual, los niños demuestran bajo rendimiento en Lengua y Literatura. Se concluye que existe la necesidad en la aplicación de una propuesta pedagógica como recurso de aprendizaje innovador en el área de Lengua y Literatura utilizando herramientas digitales.

9. PROBLEMA

9.4 Descripción del problema

Piaget sostenía que el conocimiento se construye a través de experiencias prácticas, lo que refleja la idea de que los niños pueden desarrollar sus habilidades cognitivas participando en experiencias tecnológicas prácticas y adquiriendo conocimientos tecnológicos de forma activa (Saxena et al., 2020).

En la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe San Juan Bosco de la ciudad de Guaranda se evidencian varios factores de dificultad en el fortalecimiento de aprendizaje de los estudiantes de noveno año EGB. Esta problemática se relaciona con las limitaciones que presentan en el conocimiento de

contenidos literarios, la base fundamental para su formación académica, se ha realizado avances en el ámbito educativo la enseñanza de la literatura continúa desarrollándose en gran medida gracias a las estrategias pedagógicas.

Como consecuencia las actividades implementadas en el aula no favorecen de manera suficiente la participación activa de los estudiantes ni el desarrollo de aprendizajes significativos vinculados al área literaria.

Asimismo, se evidencia que los estudiantes cuentan con acceso a dispositivos tecnológicos; Sin embargo, estos recursos no son aprovechados de manera efectiva con fines educativos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta situación reduce las posibilidades de incorporar estrategias innovadoras y herramientas digitales que contribuyan a que las clases sean dinámicas para fortalecer el aprendizaje. Frente a esta realidad, se plantea la implementación de AgileFingers como un recurso didáctico que favorezca la participación estudiantil, optimice el desarrollo de habilidades de escritura y facilite el acceso a contenidos educativos más allá del entorno tradicional del aula.

3.2. Formulación del problema

¿De qué manera la herramienta Agile Fingers fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, de la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, durante el período marzo - julio 2026?

10. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación plantea la necesidad de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje tomando, en este caso, la integración de herramientas tecnológicas, considerando que el uso de recursos digitales dentro del ámbito educativo permite fortalecer las competencias tecnológicas, mejorar la participación de los estudiantes y dinamizar el proceso formativo mediante metodologías más interactivas e innovadoras. Además, la incorporación de herramientas tecnológicas contribuye al desarrollo de habilidades prácticas necesarias para responder a las exigencias educativas y sociales actuales. (Yoza & Vélez Villavicencio, 2021)

Este estudio constituye un alto nivel de **importancia** en la educación ya que tiene como objetivo el de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de recursos digitales interactivos y de herramientas técnicas las cuales ayudaran a aumentar la participación, el interés y el desarrollo de las distintas habilidades digitales de los estudiantes.

Todo eso tiene como finalidad el fomentar nuevos enfoques que ayuden a mejorar las diferentes actividades académicas y así crear un entorno de aprendizaje más práctico e interactivo. Por ende, esta investigación se integra como una nueva forma de cambiar los enfoques tradicionales que aún se utilizan en la unidad educativa lo cual muchas de las veces ocasionan la desmotivación de los estudiantes.

La **pertinencia** de este estudio se adhiere en metodologías tecnológicas que sean la respuesta a las necesidades educativas contemporáneas suscitando ambientes de aprendizaje con mayor innovación y eficiencia. Además, la propuesta busca crear fortalezas en el uso de herramientas digitales para darle apoyo al aprendizaje, aumentando la motivación por la innovación en el área institucional desarrollando habilidades prácticas en los estudiantes.

En relación con la **novedad científica**, la propuesta es una integración de herramientas tecnológicas para facilitar el aprendizaje práctico, y mejorar la interacción entre docentes y estudiantes, haciendo uso de métodos que se apoyan en recursos digitales, permitiendo así el nacimiento de nuevas formas de participación dentro del aula, mejorando el proceso educativo adaptándose a las demandas actuales.

11. OBJETIVOS

11.4 Objetivo general

Determinar la influencia de la herramienta Agile Fingers en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, de la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, durante el período marzo - julio 2026

11.5 Objetivos específicos

- Diagnosticar el estado actual del proceso de motivación y participación de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura.

- Destacar la importancia de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Aplicar la herramienta Agile Fingers como estrategia tecnológica para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes mediante actividades interactivas y dinámicas.

12. MARCO TEÓRICO

12.4 Teoría Científica

Tecnologías de la Información y Comunicación en el ámbito educativo.

Ayabaca et al. (2019) nos indica que la función de las TIC en la actividad educativa necesita contar con recursos tecnológicos y sobre todo con el capital humano debidamente preparando técnica y metodológicamente, capaz de diseñar e implementar estrategias metodológicas y didácticas en los espacios educativos mediados por las TIC; Lo que construye un desafío para el docente, quien en muchos casos son inmigrantes digitales que deben enseñar a generaciones de estudiantes nativos de estas tecnologías.

Desde el enfoque educativo Pérez et al. (2018) argumentan que existen cambios importantes con iniciativas para implementar el uso de nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en las aulas de clases con el fin de aumentar las probabilidades de alcanzar los objetivos de aprendizaje de los estudiantes acogiendo por la formación docente que garantice la integración de la tecnología para minimizar el vacío digital entre docentes y estudiantes.

Estudios recientes evidencian que el uso de las TIC ha facilitado la recopilación, el procesamiento y el análisis de datos, promoviendo metodologías innovadoras y colaborativas, aunque persisten desafíos relaciónalos con la capacitación del docente, brechas Tecnológicas y la seguridad de la información. (Mendoza-Vega et al. 2025)

El proceso de Enseñanza- Aprendizaje se define como las interacciones entre los estudiantes y los docentes. Tiene como finalidad facilitar la construcción del conocimiento y el desarrollo integral del estudiante.

12.4.1 Competencia digital docente y uso pedagógico de las TIC

La competencia digital docente forma parte de un elemento fundamental para la integración efectiva de las TIC en el aula. Según Fernández-Cruz et al.

(2024) la competencia digital se plantea como un tema de creciente relevancia en la educación contemporánea. En tal sentido, el papel transformador de las Tecnologías de la Información y Comunicación en la enseñanza y aprendizaje destaca la importancia de dicha competencia, tanto en la formación del docente y el desarrollo del estudiante.

Las habilidades digitales se han convertido en un componente indispensable en la preparación de los futuros docentes, debido a su importancia en el desarrollo de tareas académicas y en el fortalecimiento de su desempeño profesional. En los últimos años se han impulsado diversas estrategias orientadas a integrar estas competencias en los procesos educativos, procurando una participación de los estudiantes y evitando limitaciones exclusivamente a la enseñanza técnica de herramientas digitales. (Camacho-Navarro and Salinas-García 2022)

Según Martin Párraga et al, (2022) las competencias digitales en docentes son indispensables para adaptarse con éxito a las demandas actuales que plantea la cultura digital, especialmente en asignaturas como Lengua y Literatura, donde los recursos multimedia facilitan el desarrollo de habilidades comunicativas.

12.4.2 Herramienta Digital AgileFingers

AgileFingers es una herramienta digital orientada al diseño y uso de actividades educativas, interactivas de uso accesible. Entre sus principales recursos se encuentra, cursos, textos de práctica, juegos de interactivos, evaluaciones de desempeño, zona para profesores y seguimiento del progreso.

Más allá de ser una herramienta de práctica de escritura digital Agile Fingers constituye un recurso tecnológico que favorece la participación activa. Su utilización promueve experiencias educativas dinámicas e interactivas.

Sin embargo, la accesibilidad de las TICs para todos los estudiantes de cada rincón del planeta, aún es utopía, ya que existe una amplia brecha de conectividad entre las zonas urbanas y rurales ITU, (2021) el campo de las TIC, al estar rodeado de un ambiente de tecnología, es un requisito para nuestras vidas, tener un simple ordenador no es un lujo como hace una década, hoy es una herramienta

necesaria, y que si tenemos la perspectiva de alguien que no ostente de esta, la diferencia se hace inevitable.

Si bien la cantidad de herramientas para desarrollar la mecanografía no es tan amplia como en otras ramas de la literatura, es importante probar varias de ellas hasta llegar a una que se acomode a las necesidades de cada estudiante.

Por esta razón son más importantes las que nos ayudan no solo con mecanografía, si no las que agregan ortografía y comprensión lectora como Agile Fingers. El proceso de Enseñanza- Aprendizaje se define como las interacciones entre los estudiantes y los docentes. Tiene como finalidad facilitar la construcción del conocimiento y el desarrollo integral del estudiante.

Según Uribe- Canónigo (2017) actualmente en el ámbito educativo la forma de enseñar y aprender está cambiando continuamente y de forma acelerada.

Así mismo el uso de las plataformas digitales en la actualidad ha facilitado a los estudiantes en el ámbito académico. En este caso la herramienta Agile Fingers tiene como finalidad fortalecer la compresión lectora, el vocabulario y la escritura en la asignatura de Lengua y Literatura.

Además, La TIC se ha convertido en un recurso de gran impacto en todas las áreas y campos de la sociedad, especialmente en las Ciencias de la Educación, siendo un recurso imprescindible para dirigir, orientar y desarrollar el proceso didáctico en todas las disciplinas académicas. (Santillán-Espinoza et al, 2023).

Aplicación de la Herramienta digital Agile Fingers en la enseñanza de Lengua y Literatura. La finalidad de la asignatura de lengua y literatura es desarrollar la capacidad tecnológica básica como alfabetización digital, comunicación digital y mecanografía y uso eficiente del teclado

El proceso de enseñanza para los estudiantes mecanografía, para que sea efectivo, debe tener en cuenta varios factores, acorde con el grado de madurez psicomotriz alcanzado, utilizar metodología lúdica y gamificada (a través de juegos educativos o software interactivo) y que favorezca el aprendizaje a través de

elementos visuales, esto nos abre paso a una construcción significativa del conocimiento, puesto que permiten alcanzar los objetivos con mayor eficacia que las metodologías tradicionales. Además, se destaca también que el uso de programas de retroalimentación inmediata genera un aprendizaje más progresivo y motivador. (Crescenzi-Lanna y Grané, 2021)

Agile Fingers como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje

La agregación de herramientas digitales en el ambiente educativo cambia drásticamente de manera positiva las metodologías de enseñanza - aprendizaje, brindando nuevas condiciones favorables que fortalecer el aprendizaje de los estudiantes. En la asignatura de Lengua y Literatura, dar uso de recursos tecnológicos posibilita una mejora en las destrezas relacionadas con mecanografía, ortografía y comprensión lectora, fomentando la participación de los estudiantes durante el proceso educativo. En este contexto, Agile Fingers constituye una herramienta digital que puede contribuir al desarrollo de capacidades enlazadas a la escritura y al correcto uso de las herramientas tecnológicas en el proceso educativo.

Según Senit (2020) en su investigación observó que el uso de herramientas tecnológicas mejora notablemente las habilidades de escritura. El estudio reveló que, al crear un entorno de aprendizaje interesante, dinámico e interactivo, los ejercicios gamificados combinados con una formación organizada mejoran las habilidades de los usuarios.

Características de la herramienta Agile Fingers

Aprendizaje: Está basado en un desarrollo ordenado y continuo en pasos definidos. El sistema mide la enseñanza de las teclas para fortalecer la memoria muscular y establecer un punto de partida antes de desarrollar niveles más complicados, como el transcribir textos propios o fragmentos literarios existentes.

Interactividad: La plataforma interactúa en tiempo real con cada toque del estudiante por medio de las mecánicas de monitoreo permanente, retroalimentación inmediata. El software agrega un sistema de colores en base al resultado que nos

indica verde para el éxito y rojo para el error, donde nos presenta un mensaje de detención al tener un fallo, obligando al estudiante a corregir el error para continuar, lo que genera un rechazo de incorrectos en el cerebro.

Adaptabilidad: El software demuestra una flexibilidad alta y con algoritmos técnicos, ajustándose a las necesidades del estudiante moldeando el ambiente para mitigar variedad de distribuciones de teclado e idiomas (Incluyendo el español estándar con la letra Ñ y tildes) Por otro lado, analiza la frecuencia de los toques en el teclado para detectar en que dedos se genera mayor dificultad, teniendo así una personalización en la práctica.

Accesibilidad: Se denomina como un recurso digital autoritario y de acceso universal. Al ser una herramienta tecnológica de uso libre y gratuito, deshaciéndose de los límites económicos ya que no requiere ningún pago ni registro para su uso. Además, su estructura se basa en HTML5, garantizando el correcto funcionamiento en variedad de navegadores para cualquier ordenador, ya sea antiguo o con conexión limitada de internet.

Multimedia: Los mecanismos visuales de la herramienta son ejecutados bajo un estricto criterio de simplificación de carga mental. Integra un teclado digital y guías visuales de manos que ejercen la acción de predecir el movimiento y complementándose con minijuegos educativos, en formato que transforman la práctica mecánica en una experiencia visual que estimula sin saturar la atención del estudiante.

12.4.3 Herramientas Tecnológicas utilizadas en la asignatura de Lengua y Literatura

12.4.4 Auladeletras.net

Auladeletras.net es un sitio web educativo que se enfoca en la Lengua y Literatura Castellana. Esta plataforma está dirigida primordialmente a estudiantes de secundaria y bachillerato. Igualmente, para docentes que necesitan materiales y herramientas educativas.

12.4.5 Reglas de Ortografía

Reglas de Ortografía es una plataforma educativa en línea que se orienta en fortalecer el uso correcto del español. Nos proporciona una variedad de recursos y ejercicios didácticos que nos permiten desarrollar habilidades ortográficas, de acentuación y puntuación. Su contenido se dirige a personas interesadas en mejorar su redacción y escritura ofreciendo retroalimentación.

12.4.6 Banco de Textos

Es una herramienta educativa que ayuda a elevar el nivel de lectura basándose en su gran colección de contenidos académicos. Está dirigido a estudiantes y docentes que buscan desarrollar sus habilidades en análisis y lectura.

Tabla 1 Herramientas Digitales

Herramienta	Ventajas	Desventajas
Aula de letras	Contiene recursos de Lengua y Literatura ofrece ejercicios interactivos útil para reforzar comprensión lectora y análisis textual.	Algunas actividades están restringidas en comparación con las plataformas actuales; el diseño virtual y la navegación están anticuados.
Reglas de Ortografía	Numerosos ejercicios de ortografía tareas de autocorrección y de escritura; acceso gratuito.	Interfaz convencional; mínimo material multimedia metodología repetitiva en ciertas tareas.
Banco de Textos	Variedad en lecturas organización simple por categorías; excelente para la comprensión lectora; acceso gratuito.	Diseño básico menor nivel de interactividad apariencia menos atractiva para los estudiantes actuales.
AgileFingers	Aumenta la precisión y la velocidad al escribir añade elementos de gamificación; permite practica individual.	Requiere acceso a internet algunas funciones limitadas para trabajar contenidos específicos de Lengua y Literatura.

Fuente: *Google*

Elaborado por*: Los investigadores*

Tabla 2 Ventajas y desventajas de la Herramienta Agile Fingers

Ventajas	Desventajas
Curso gratuito e interactivo	Dependencia estricta de conexión
Acceso universal sin licencias	Estética rígida o anticuada
Adaptación pedagógica digital	Riesgo de monotonía
Aprendizaje gamificado y motivador	Catálogo limitado de juegos

Fuente: *Agile Fingers*

Elaborado por: *Los investigadores*

12.4.7 PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

El proceso de enseñanza relacionada con el aprendizaje agrupa los actos que realiza el profesor con la intención de plantar situaciones que proporcionen a los estudiantes las posibilidades de aprender, mientras que el proceso de aprendizaje es la conjugación de actividades realizadas por los estudiantes con el objetivo de encontrar prominentes resultados. (Molina García & De Los Ángeles García-Farfán, 2019)

Gomez et al. (2021) nos indica que el proceso de enseñanza-aprendizaje es una parte importante en la educación, determinado por la interacción entre estudiante y docente. Asimismo, se desarrollan las actividades educativas teniendo en cuenta contenidos y metodología, durante el proceso de participación donde se construyen los conocimientos en base a las habilidades cognitivas.

La incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en el ambiente educativo transforma significativamente los procesos de enseñanza-aprendizaje durante los últimos años.

Estas herramientas se han establecido como recursos pedagógicos que benefician tanto a docentes como a estudiantes, favoreciendo una administración más eficaz. Del mismo modo, internet pone a disposición una gran diversidad de recursos que facilitan el acceso, la localización y el procesamiento de la información, posibilitando su transformación en conocimiento significativo. De

esta manera las TIC han favorecido una educación más accesible e inclusiva, brindando oportunidades de aprendizaje para todas las personas constituyéndose como un medio fundamental para la difusión del conocimiento. (Organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura, 2014)

Según López Miño (2017) sostiene que ante las transformaciones sociales actuales, el sistema educativo necesita adaptarse y reconsiderar el rol que desempeña el docente, así, como las competencias que requiere para actuar eficazmente en un sociedad caracterizada por los accesos constantes a la información, los nuevos enfoques de enseñanza-aprendizaje demandan habilidades relacionadas con la investigación, la búsqueda y análisis de información, la capacidad de innovación, la adaptabilidad, la creatividad y la tolerancia frente a las dificultades que pueden surgir al integrar la tecnología con fines pedagógicos. En este contexto, tanto docentes como estudiantes deben estar preparados para afrontar aciertos y desafíos derivados de la incorporación de nuevas herramientas tecnológicas en el proceso educativo.

Según Marquez (2017), la constante evolución del entorno educativo exige que los docentes mantengan un proceso permanente de actualización profesional que les permita fortalecer sus competencias y responder de manera efectiva a las nuevas demandas de la enseñanza. Esta formación continua concluye a reducir las dificultades del desconocimiento tecnológico y favorece una actitud más abierta y comprometida frente a los cambios que caracterizan la educación actual.

12.4.8 PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL AMBITO EDUCATIVO

Según Barcia Menéndez, J. J., & Carvajal Zambrano, B. T. (2016) la importancia del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación, se ha incrementado de una forma significativa en los últimos dos años, este cambio de enfoque implica la necesidad de una transformación metodológica, no solo en cuanto a la definición y planificación de las asignaturas sino a lo que se refiere a nuevas estrategias metodológicas, docentes que determinen verdaderos aprendizajes significativos para toda la vida existente del profesional formado.

Para llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje, el docente cuenta con diversidad de herramientas que le permite interactuar con los estudiantes para fomentar su participación, motivación e interés por el tema tratado, con la finalidad de transmitir el conocimiento que posee de una manera significativa. (Torres y Velandia, 2017)

En este sentido el diseño de estrategias de enseñanza debe ir orientadas a un propósito específico tomando en cuenta las necesidades y características del grupo. En el ámbito de las teorías pedagógicas, diversidad de autores han desarrollado sus versiones sobre las estrategias que debe realizar el docente en su práctica educativa, concretamente, orientadas hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Sánchez-Otero et al, 2019)

12.4.9 CONSTRUCTIVISMO

Benítez-Vargas, B. (2023) nos indican que el constructivismo es una corriente pedagógica creada por Piaget y Vygotsky, basándose en la teoría del conocimiento constructivista que postula la necesidad de entregar al estudiante, herramientas que le permitan crear sus propios conocimientos para resolver una situación problemática lo cual implica que sus ideas se modifiquen y sigan teniendo más conocimiento.

El constructivismo educativo propone un paradigma en donde el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una autentica construcción operada por personas que aprende. El constructivismo en pedagogía se aplica como concepto didáctico en la enseñanza orientada a la acción. (EcuRed, 2018)

12.4.10 EL CONSTRUCTIVISMO COMO TEORÍA Y MÉTODO DE ENSEÑANZA

Según Gaitán, López, Quintero y Salazar. (2012) redactan que el saber didáctico no se reduce a la mera formulación de un tratado o un método acerca de lo que se enseña, sino que se constituye en un campo específico del quehacer docente que cubre toda una gama de reflexiones en torno a la relación que el docente

tiene con sus estudiantes y las condiciones que se lleva a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cuando se asocia el constructivismo con la educación a menudo, se identifica que la principal dificultad es que el enfoque se ha entendido como dejar en libertad a los estudiantes para que aprendan a su propio ritmo, lo cual muchas veces de forma implícita sostiene que los docentes no se involucran en el proceso solo facilita los insumos luego dejan al estudiante realizar las actividades propuestos y lleguen a sus conclusiones lo que se denomina construir el conocimiento Granja. (2015)

12.4.11 EL CONECTIVISMO

Según Rodríguez & Molero. (2028) el conectivismo es la combinación de los principios explorados por las teorías del caos, redes neuronales, complejidad y autoorganización. El aprendizaje es un transcurso que ocurre dentro de una amplia gama de ambientes que no están necesariamente bajo el control del individuo. Es por esto que el mismo (entendido como el conocimiento aplicable) puede vivir fuera del ser humano, por ejemplo, dentro de una organización o una base de datos, y se enfoca en la conexión especializada en conjuntos de información que nos permite aumentar cada vez más nuestro estado actual de conocimiento

El conectivismo es un enfoque pedagógico que, si se aplica seguidamente y de forma organizada, permite el empleo de las tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para obtener excelentes resultados, sin perder el horizonte de que el rol protagónico es de los estudiantes, las TIC solo son los medios o recursos que facilitaran y mediaran el acceso al conocimiento. (Delgado et al. 2019)

De acuerdo con Keller, J. (2013) la integración de las tecnologías y el reconocimiento de vínculos como procesos educativos comienza a impulsar las teorías educativas hacia el ámbito digital. No podemos obtener de manera directa el conocimiento que requerimos para llevar a cabo acciones. En la actualidad obtenemos nuestras capacidades a través del establecimiento de conexiones entre

grupos especializados son tareas fundamentales. La capacidad de identificar y adaptarse a cambios en los patrones constituye un aspecto esencial del aprendizaje.

12.5 TEORIA LEGAL

Según la (LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL ASAMBLEA NACIONAL , 2021)**,** menciona lo siguiente:

Artículo 26: La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal

Artículo 27: Establece que la educación se centrará en el ser humano, garantizará su desarrollo holístico y promoverá el pensamiento crítico, la creatividad, la cultura y el uso de tecnología para el aprendizaje.

Artículo 343 y otros relacionados como Art. 385: Regulan el sistema nacional de educación, la ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, impulsando la transferencia tecnológica y la innovación educativa.

12.5.1 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) – Reformas mayo 2021

Artículo 2: Establece que la educación debe responder a los cambios científicos y tecnológicos, promoviendo el desarrollo de competencias digitales.

Artículo 4: Define los principios rectores de la educación, entre ellos: acceso universal, equidad, calidad educativa, inclusión, y el uso pertinente de tecnologías de información (TIC).

Artículo 17: Promueve una educación inclusiva, con respeto a la diversidad cultural y el acceso equitativo a recursos tecnológicos para los estudiantes,

Reglamento General a la LOEI (Febrero 2023)

El reglamento regula el diseño, ejecución y evaluación del currículo educativo diferenciando modalidades presenciales, virtuales y mixtas. En su

exposición de motivos reconoce la educación digital y la tecnología como elementos claves para aprendizajes activos, colaborativos y significativos.

Lineamientos del Ministerio de Educación del Ecuador (2020-2023)

El ministerio ha impulsado la incorporación de recursos digitales, plataformas interactivas y Recursos Educativos Abiertos. (REA) para la enseñanza, promoviendo la accesibilidad de materiales interactivos, la capacitación docente y el uso de tecnologías en respuesta a contextos como la pandemia de COVID-19.

Inserción de Tecnologías de la información y comunicación TIC en el proceso Educativo. (Acuerdo Ministerial, Febrero 2021)

Art. 1: Implementación de TIC en el ciclo lectivo como compromiso institucional.

Art. 4: Garantiza el acceso a herramientas tecnológicas para estudiantes, docentes y tutores con fines pedagógicos.

Art. 6: Ordena la formación docente en TIC, la creación de aulas tecnológicas y el seguimiento institucional para sostenibilidad del proyecto.

Declaración de incheon – UNESCO (2015)

Este documento establece un marco de acción global para lograr una educación inclusiva, equitativa y de calidad, Reconoce como el papel transformador de las TIC en los procesos de enseñanza- aprendizaje y promueve su integración como eje estratégico para el desarrollo educativo sostenible.

12.2 TEORÍA REFERENCIAL

La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, ubicada en Guaranda Provincia de Bolívar, es una institución clave para la comunidad de la zona especialmente por su enfoque inclusivo y adaptado a las realidades locales.

Nombre de la Institución	Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”
Código AMIE	02B0000
Dirección	Calles Isidro Ayora y convención de 1884 frente al redondel.
Tipo de Educación	Educación Ordinaria
Provincia	Bolívar
Código de la Provincia de BOLIVAR según la INEC	02
Cantón	Guaranda
Código del Cantón GUARANDA según el INEC	0201
Parroquia	Angel Polibio Chaves
Código de la Parroquia ANGEL POLIBIO CHAVES según el INEC	020101
Nivel Educativo que ofrece	Inicial, Educación General Básica, Bachillerato, Intensivo.
Sosteniendo y Recursos	Fiscal
Zona	5
Régimen Escolar	Sierra
Educación	Intercultural Bilingüe
Modalidad	Presencial
Jornada Tenencia del inmueble	Matutino y Nocturno Propio

Tabla 3 Información detallada sobre la Unidad Educativa

Fuente: *Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”*
Elaborado: *Los investigadores*

12.2.3 Misión de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

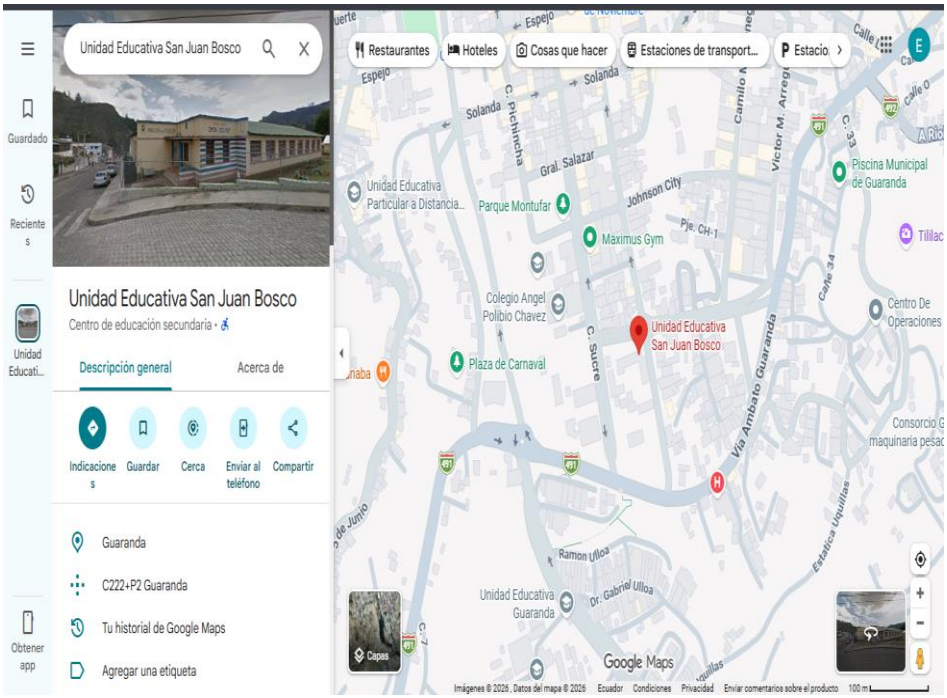
La Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” Tiene como misión brindar una educación integral, de calidad y calidez, a niñas, niños y adolescentes. A través de la aplicación del Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe. (MOSEIB), promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, científicas y tecnológicas, fortaleciendo la identidad cultural, la práctica de valores, la cosmovisión andina y el uso vital de las lenguas ancestrales (kichwa) en armonía con la naturaleza y su entorno comunitario.

12.2.2 Visión De la Unidad Educativa Comunitaria Bilingüe “San Juan Bosco”

Consolidarse como una institución educativa referente en el cantón Guaranda y la provincia Bolívar, reconocida por su excelencia académica y su compromiso con la interculturalidad. Se proyecta formar ciudadanos proactivos, críticos, creativos y con una sólida identidad cultural, capaces de liderar el desarrollo sostenible de sus comunidades y de responder de manera eficiente a las exigencias de la sociedad digital y globalizada, bajo el principio del Sumak Kawsay (Buen Vivir).

12.2.3 Ubicación Geográfica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural B "San Juan Bosco"

Ilustración 1 Gráfico 1



Fuente: Google Maps

13. MARCO METODOLÓGICO

7.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación se realiza bajo un enfoque mixto, integrando técnicas cuantitativas y cualitativas con el fin de alcanzar una compresión integral sobre el uso de la herramienta digital Agile Fingers como estrategia didáctica en la asignatura de Lengua y Literatura.

Según Rodríguez. (2021), el enfoque cuantitativo se basa en la medición justa de datos mediante encuestas, que nos permite investigar tendencias y patrones numéricos. En este estudio este enfoque nos ayudó a ponderar el conocimiento de los estudiantes de noveno año de EGB respecto al uso de la herramienta digital Agile Fingers en su aprendizaje.

En cuanto el enfoque cualitativo consiente en comprender fenómenos educativos a través de estrategias como entrevistas, observaciones y análisis interpretativo, Gómez. (2023). Por ende, se realizó una entrevista dirigida al docente del área de Lengua y Literatura, para conseguir información relacionada con su experiencia, percepción y criterio pedagógico por el uso de la herramienta digital Agile Fingers.

La integración de ambos enfoques ayudo a obtener una mejor interpretación de datos numéricos con percepciones, criterios y experiencias docentes.

13.2 DISEÑO O TIPO DE ESTUDIO

13.2.1 Estudio Descriptivo

El estudio se enmarca en un diseño descriptivo, cuyo propósito es caracterizar una realizad educativa sin manipular variables. Como señalan, Lahitte, Héctor Blas; Sánchez Vázquez, María José. (2013) la investigación descriptiva se trata de un proceso de compaginar datos, reconocer lo importante a partir de los insignificante, vincular hechos no relacionados lógicamente, encajar una teoría con otras y de atribuirles consecuencias a los antecedentes.

En este enfoque permitió describir la visión de los estudiantes y el criterio docente sobre el uso de la herramienta digital Agile Fingers en Lengua y Literatura.

13.2.2 ESTUDIO TRANSVERSAL

La presente investigación es de carácter transversal puesto que la información se recopilo en un mismo instante, dentro del periodo académico señalado anteriormente. Vega et al. (2021) nos revelan que el estudio transversal puede ser de tipo descriptivos o también analíticos dependiendo del objetivo general. Este diseño es rápido, económico y permite el cálculo directo de la prevalencia de una condición.

Gracias al diseño transversal, pudimos determinar el grado de aceptación, motivación, interés y la aplicación de AgileFingers en las tareas de lectura y escritura de los estudiantes de noveno año de educación general básica.

13.3 MÉTODOS

13.3.1 Inductivo – deductivo

La evaluación llevada a cabo sobre las respuestas de los estudiantes se realizó en un proceso de lógica inductiva, siendo esta la forma de llegar a una serie de supuestos sobre la manera de integrar Agile Fingers como recurso didáctico y entender su papel en la acción de aprendizaje.

Mediante el método deductivo se evidencio la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Este procedimiento se respalda en Gómez. (2022) quien señala que la integración de ambos enfoques nos garantiza una visión más profunda al entrelazar los fenómenos particulares con el marco teórico.

13.3.2 Método Bibliográfico

Se utilizó el método bibliográfico para seleccionar y revisar información académica relacionada con el uso de las TIC en la educación, plataformas digitales interactivas y estrategias didácticas en Lengua y Literatura. Martín. (2023) indica que este método permite establecer una identificación perfecta de la obra, titulo,

autor o autores, datos de edición en impresión, tema que trata, como recurso de gran valor ha ido perfeccionándose a los largos de la historia y continuara haciéndolo.

13.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

7.4.1. Encuesta a los estudiantes

En la presente investigación se aplica una encuesta dirigida a los estudiantes de noveno año EGB estructurada por diez preguntas diseñadas mediante la escala de Likert, dicha herramienta permitió examinar los criterios estudiantiles en relación con:

- La facilidad de interacción con la herramienta digital Agile Fingers.
- El interés y la disposición interna por aprender Lengua y Literatura.
- Constancia y mérito de la unión con los ejercicios dinámicos.

Con la escala de Liker se logra obtener datos cuantitativos sobre el alcance pedagógico de AgileFingers.

13.4.1 Entrevista al docente

Con el propósito de conseguir información cualitativa, se administrará una entrevista semiestructurada al docente del área de Lengua y Literatura, para recopilar datos y testimonios clave en relación con:

- Su criterio analítico sobre la implementación de las TIC.
- La aplicación y el potencial educativo de la plataforma AgileFingers para la enseñanza de Lengua y Literatura
- Su punto de vista sobre la dinámica de participación por parte de los estudiantes.
- El uso de espacios y herramientas de aprendizaje digital.

13.5 UNIVERSO Y MUESTRA

El universo de esta investigación está conformado por los estudiantes y el docente de Lengua y Literatura del Noveno Año de Educación General Básica (EBG) de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, ubicada en el cantón Guaranda, provincia de Bolívar. Este grupo integra la población de interés ya que está directamente implicado en el desarrollo académico de Lengua y Literatura asignatura elegida para analizar el impacto y el uso didáctico de la plataforma Agile Fingers.

La población está integrada por un total de 25 estudiantes que cursan él Noveno Año de EGB y un docente encargado de la asignatura de Lengua y Literatura, con el propósito de recabar datos significativos respecto al uso de recursos tecnológicos y su recuperación en las dinámicas de enseñanza y aprendizaje de la asignatura.

Tabla 4 Población

N.º	Informantes	Cantidad
1	Estudiantes	25
2	Docente	1
Total	26	

Fuente: *Unidad Educativa*

Elaboración: *Los investigadores*

13.6 PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN

El procesamiento de la información en este estudio de ejecutará de forma sistemática, rigurosa y en total correspondencia con el enfoque mixto cualitativo y cuantitativo. De este modo se busca examinar y comprender los datos recolectados mediante los instrumentos aplicados (encuesta y entrevista), con el propósito de establecer el impacto de la herramienta Agile Fingers como estrategia pedagógica en el desarrollo de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Noveno año de Educación General Básica.

La información recopilada será estructurada y clasificada en función de las variables dimensiones e indicadores definidos previamente en el marco metodológico. Este procedimiento facilitará la detección de tendencias, ´patrones y correlaciones entre la implementación didáctica de Agile Fingers y factores claves de los estudiantes, tales como la motivación, el rol activo en la clase, la comprensión lectora, la composición escrita y el fortalecimiento de sus destrezas lingüísticas.

14. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En este espacio se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos de la recolección de datos (encuesta aplicada a los estudiantes y entrevista al docente). La población participante corresponde a los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe San Juan Bosco, ubicada en el cantón Guaranda, provincia de Bolívar.

Pregunta 1

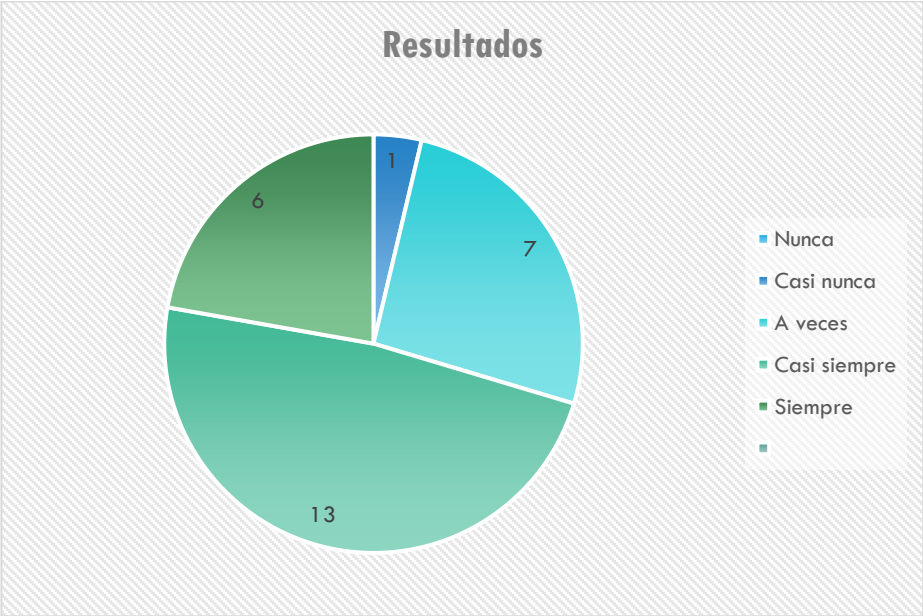
1. ¿Con que frecuencia utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)?

Tabla 5 Frecuencia del uso de las Tecnologías de la información y comunicación

Alternativas	Frecuencia	%
Nunca	0	0
Casi nunca	1	3.7
A veces	7	25.93
Casi Siempre	13	48.15
Siempre	6	22.22
Total	27	100

Fuente: *Estudiantes de la institución*
Elaborado por*: Los investigadores*

Ilustración 2 Gráfico 2



Interpretación de datos

La mayoría de los estudiantes mantiene un contacto constante con la tecnología lo que confirma una predisposición positiva y un escenario ideal para implementar herramientas digitales interactivas en el aula.

2. ¿Ha interactuado previamente con plataformas o herramientas digitales con fines educativos?

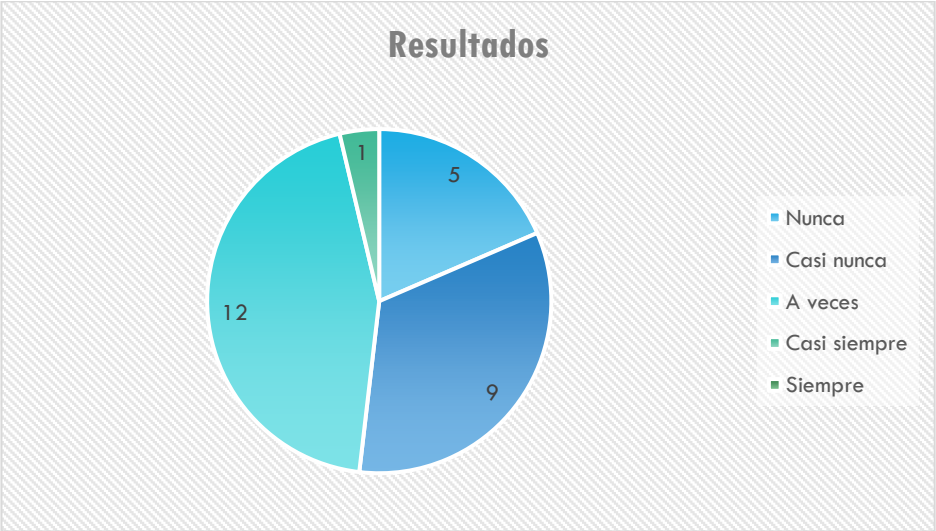
Tabla 6 Interacción con plataformas y herramientas digitales

Alternativas	Frecuencia	%
Nunca	5	18.52
Casi nunca	9	33.33
A veces	12	44.44
Casi Siempre	1	3.70
Siempre	0	0
Total	27	100

Fuente: *Estudiantes de la institución*

Elaborador por*: Los investigadores*

Ilustración 3 Gráfico 3



Interpretación de datos:

Los datos demuestran que la gran mayoría de los estudiantes utilizan la tecnología para el entretenimiento o redes sociales, pero casi nunca lo han utilizado con fines educativos, esto confirma la necesidad de implementar herramientas digitales para que aprendan a utilizar la tecnología como un recurso de estudio en el aula.

3. ¿Te interesaría hacer uso de herramientas tecnológicas en la asignatura de Lengua y Literatura?

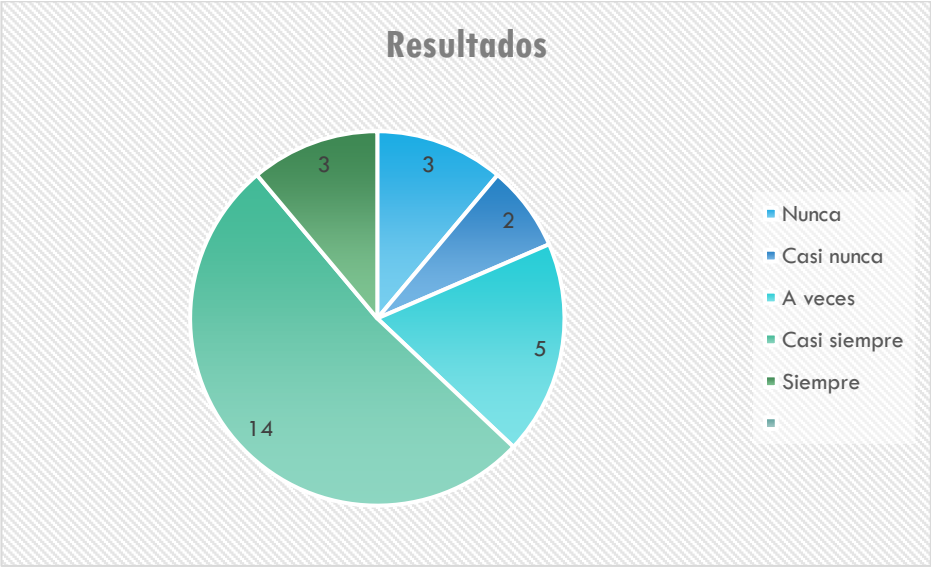
Tabla 7 Interés por el uso de herramientas tecnológicas en Lengua y Literatura

Alternativas	Frecuencia	%
Nunca	3	11.11
Casi nunca	2	7.41
A veces	5	18.52
Casi Siempre	14	51.85
Siempre	3	11.11
Total	27	100

Fuente: *Estudiantes de la institución*

Elaborado por: *Los investigadores*

Ilustración 4 Gráfico 4



Interpretación de datos

Evidenciamos que la gran mayoría de estudiantes tienen un mayor interés y una actitud muy positiva por utilizar la tecnología en las clases de Lengua y Literatura.

4. ¿Estás de acuerdo en que al usar recursos digitales el rendimiento mejora en la clase de Lengua y Literatura?

Tabla 8 Percepción de la mejora del rendimiento mediante recursos digitales

Alternativas	Frecuencia	%
Nunca	1	3.70
Casi nunca	0	0
A veces	3	11.11
Casi Siempre	19	70.37
Siempre	4	14.81
Total	27	100

***Fuente**: Estudiantes de la institución*

***Elaborado por:** Los investigadores*

Ilustración 5 Gráfico 5



Interpretación de datos

Los datos demuestran que casi todos los estudiantes están totalmente de acuerdo en que los recursos digitales mejoraran las notas en Lengua y Literatura.

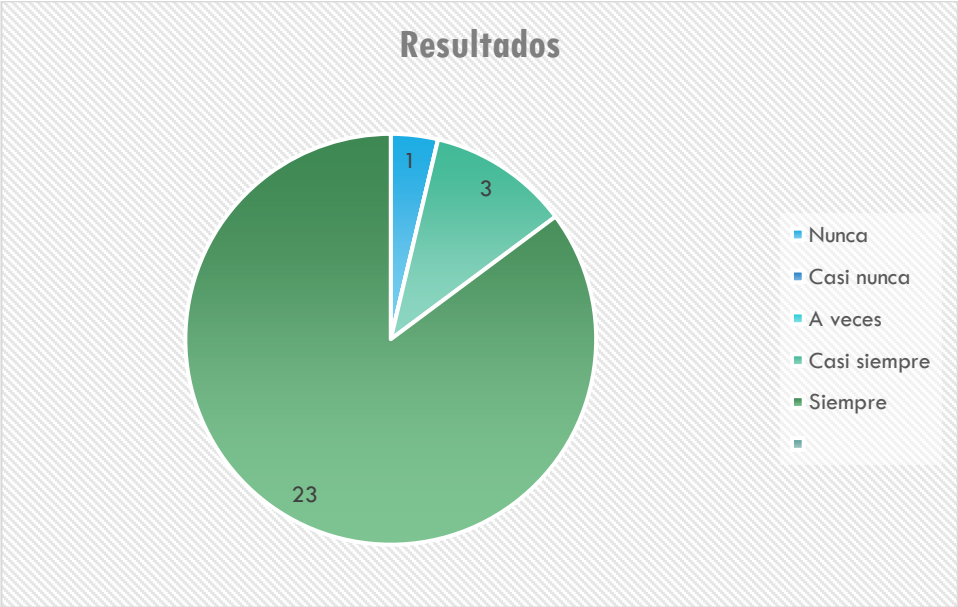
5. ¿Crees que la comprensión de las temáticas de Lengua y Literatura mejorarían si aprenden mediante el uso de actividades prácticas?

Tabla 9 Comprensión de Lengua y Literatura mediante actividades prácticas

Alternativas	Frecuencia	%
Nunca	1	3.70
Casi nunca	0	0
A veces	0	0
Casi Siempre	3	11.11
Siempre	23	85.19
Total	27	100

Fuente: *Estudiantes de la institución*
Elaborado por: *Los investigadores*

Ilustración 6 Gráfico 6



Interpretación de datos

Los datos demuestran que de forma contundente que los estudiantes coinciden en que comprendería mucho mejor los temas de Lengua y Literatura, si aprendieran a través de actividades prácticas. La gran mayoría afirma que aumentaría la motivación y las ganas de aprender.

6. ¿El uso de recursos tecnológicos interactivos incrementaría tu motivación para aprender?

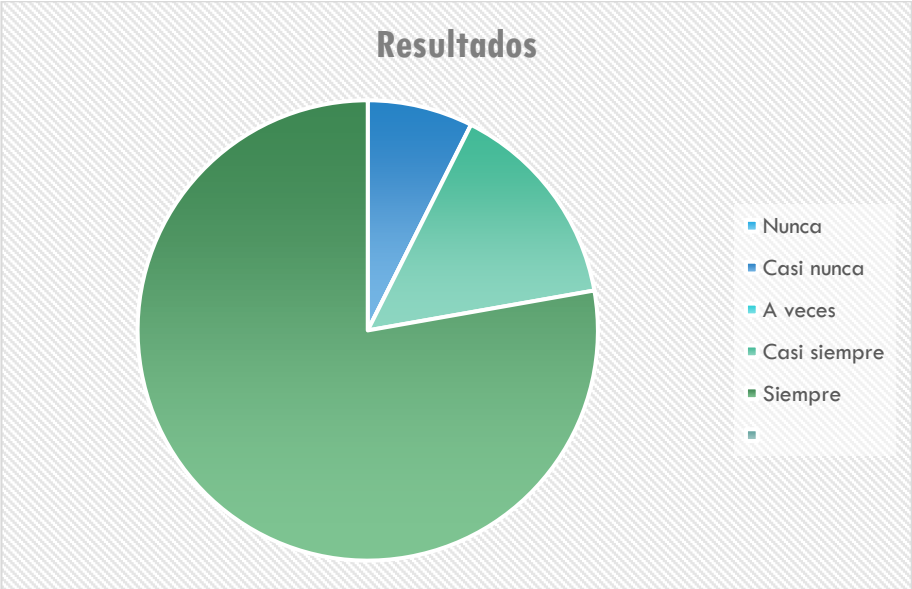
Tabla 10 Motivación para aprender mediante recursos tecnológicos

Alternativas	Frecuencia	%
Nunca	0	0
Casi nunca	2	7.41
A veces	0	0
Casi Siempre	4	14.81
Siempre	21	77.78
Total	27	100

Fuente: *Estudiantes de la institución*

Elaborado por*: Los investigadores*

Ilustración 7 Gráfico 7



Interpretación de datos

Los estudiantes demuestran un entusiasmo clarísimo, casi todo el grupo coincide con en utilizar tecnología interactiva despertaría mucho más su interés y ganas de estudiar en la clase, solo una cantidad mínima piensan que esto no influiría en su motivación.

7. ¿Estás de acuerdo con que los docentes incorporen nuevas estrategias educativas tecnológicas?

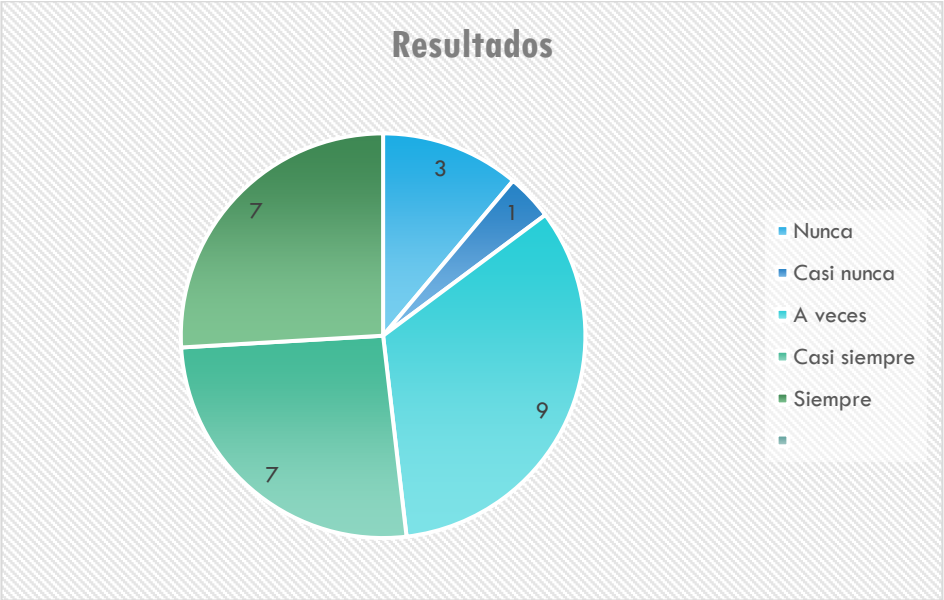
Tabla 11 Opinión sobre la incorporación de estrategias educativas tecnológicas

Alternativas	Frecuencia	%
Nunca	3	11.11
Casi nunca	1	3.70
A veces	9	33.33
Casi Siempre	7	25.93
Siempre	7	25.93
Total	27	100

Fuente: *Estudiantes de la institución*

Elaborado por: *Los investigadores*

Ilustración 8 Gráfico 8



Interpretación de datos

Existe un respaldo mayoritario a favor de que los profesores utilicen nuevas estrategias tecnológicas en el aula, gran parte de los estudiantes considera positivo este cambio de forma habitual o permanente mientras que otro grupo piensa diferente.

8. ¿Estás de acuerdo en que se agregue actividades digitales e interactivas de aprendizaje por parte del docente?

Tabla 12 Aceptación de actividades digitales e interactivas de aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	%
Nunca	3	11.11
Casi nunca	0	0
A veces	10	37.04
Casi Siempre	0	0
Siempre	14	51.85
Total	27	100

Fuente: *Estudiantes de la Institución*

Elaborado Por: *Los investigadores*

Ilustración 9 Gráfico 9



Interpretación de datos

Los estudiantes demuestran una aceptación muy alta hacia la incorporación de tareas dinámicas por parte del profesor.

9.¿Crees en la importancia de considerar la integración de recursos en la asignatura de lengua y literatura para enriquecer la participación estudiantil?

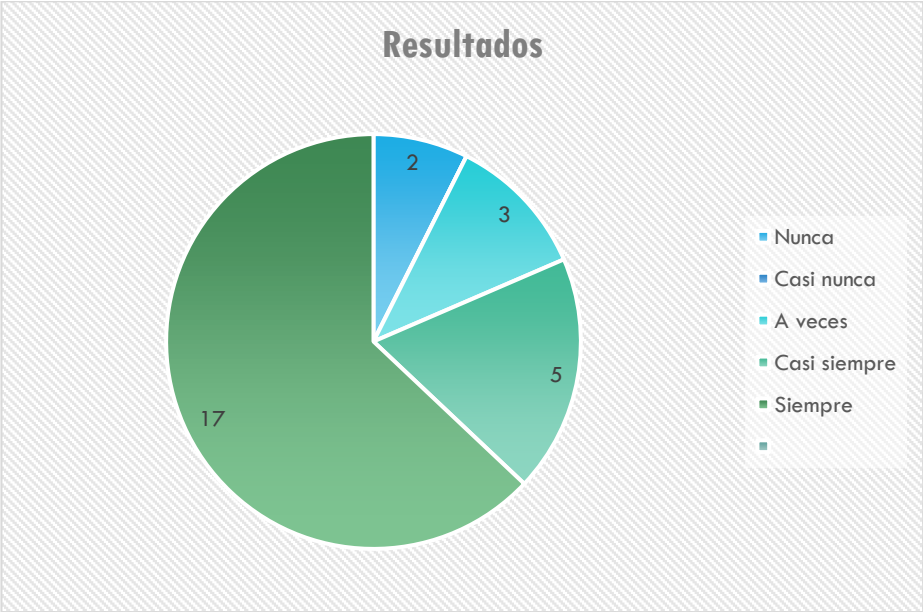
Tabla 13 Importancia de la integración de recursos en Lengua y Literatura

Alternativas	Frecuencia	%
Nunca	2	7.41
Casi nunca	0	0
A veces	3	11.11
Casi Siempre	5	18.52
Siempre	17	62.96
Total	27	100

Fuente: *Estudiantes de la Institución*

Elaborado por: *Los investigadores*

Ilustración 10 Gráfico 10



Interpretación de datos

Se evidencia que la gran mayoría de estudiantes reconoce que es fundamental integrar recursos digitales para mejorar la participación en el aula.

10. ¿Está de acuerdo con que las herramientas tecnológicas se empleen en todas las clases de Lengua y Literatura?

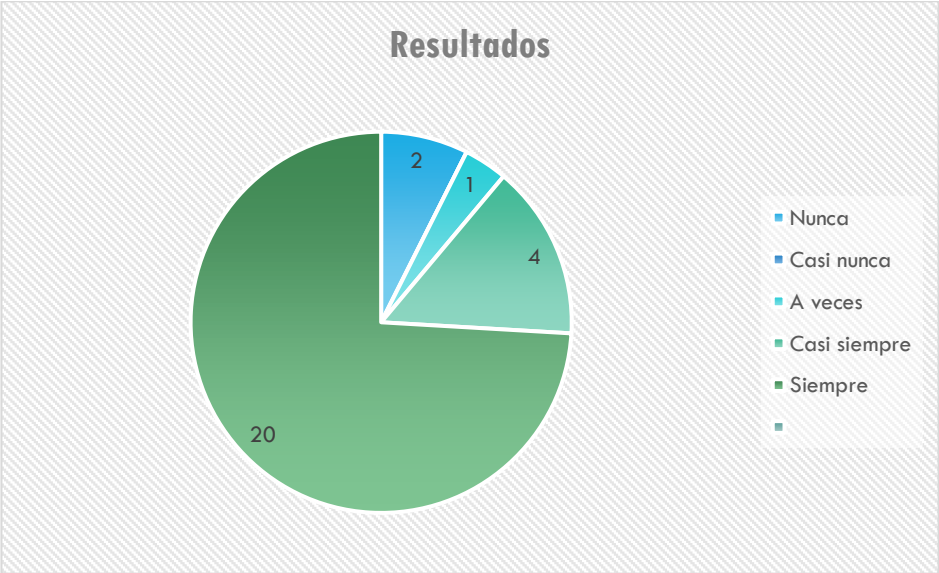
Tabla 14 Uso de herramientas tecnológicas en Lengua y Literatura

Alternativas	Frecuencia	%
Nunca	2	7.41
Casi nunca	0	0
A veces	1	3.70
Casi Siempre	4	14.81
Siempre	20	74.07
Total	27	100

Fuente: *Estudiantes de la Institución*

Elaborado por: *Los investigadores*

Ilustración 11 Gráfico 11



Interpretación de datos

Los estudiantes están a favor de que las herramientas digitales ya que son unos recursos importantes para la educación de la actualidad.

8.3. Entrevista al docente sobre el uso de las TIC en la educación.

Pregunta	Respuesta del docente	Análisis
1. ¿Cómo interpuesta el concepto de TIC y que relevancia cree que tienen en la educación actual	Las técnicas informáticas de la comunicación son muy útiles en la educación actual.	La respuesta evidencia que el docente reconoce la importancia de las TIC como facilitadoras del aprendizaje y como elementos indispensables en la educación actual.
2. ¿Qué recursos digitales considera más útiles y utiliza regularmente en sus clases de Lengua y Literatura?	Considero que lo más importante dentro del área de lengua y literatura son las proyecciones de películas y novelas de autores ecuatorianos.	El docente demuestra que los recursos digitales son de gran importancia para la asignatura de lengua y literatura.
3. ¿Cuenta con capacidad en el uso de herramientas tecnológicas educativas? ¿Cómo valora el nivel de formación recibido?	Cuento con muy poca capacitación sobre herramientas tecnológicas del área.	Esta respuesta evidencia que el docente no está totalmente capacitado en el ámbito de las herramientas tecnológicas.
4. ¿Ha empleado recursos tecnológicos en la asignatura de lengua y literatura? De ser así ¿Cuál fue el motivo?	Muy poco se utiliza recursos tecnológicos en mi clase de lengua y literatura, el motivo es que la institución no cuenta con tecnología ni espacio.	Existe una gran falta de recursos digitales en la Unidad Educativa ya es que eso es la consecuencia de que los estudiantes no conozcan mucho acerca de la tecnología.

5. ¿Considera pertinente incorporar herramientas digitales tecnológicas de manera habitual en el desarrollo de su clase?	Es muy importante incorporar la tecnología de manera permanente. Ya que esto facilita el desarrollo	El docente demuestra que las herramientas digitales son esenciales en la actualidad, para los estudiantes ya que tendrán más interés en el aula.

9. CONCLUSIONES

- Se evidenció que los estudiantes presentan un bajo nivel de interés y participación en la asignatura de Lengua y Literatura cuando se aplican metodologías tradicionales. Asimismo, se identificó que el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje es limitado y carece de una integración didáctica efectiva, lo que dificulta el aprovechamiento de las TIC para generar experiencias educativas innovadoras que fortalezcan el aprendizaje y la participación estudiantil.

- Se concluyó que la incorporación de recursos tecnológicos en el ámbito educativo favorece la participación activa de los estudiantes, fortalece la motivación hacia el aprendizaje y contribuye al desarrollo de experiencias formativas más dinámicas y significativas.

- Se determinó que la implementación de Agile Fingers influye positivamente en la motivación y participación activa, fortaleciendo el aprendizaje de los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe San Juan Bosco, mediante sus actividades interactivas y dinámicas.

10. PROPUESTA TECNOLÓGICA

TÍTULO

Integración de la herramienta AgileFingers en el proceso de enseñanza–aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

INTRODUCCIÓN

Para el desarrollo de las diferentes habilidades esenciales que se necesitan en el mundo digital, la educación actual implementa diferentes herramientas tecnológicas, un ejemplo de esto es AgileFingers la cual nos ayudara a tener una mejor escritura y comunicación a través de un enfoque interactivo el cual hará que todo esto sea más sencillo.

En la asignatura de Lengua y Literatura AgileFingers se presenta como una alternativa didáctica para mejorar la precisión, la velocidad y la fluidez de la escritura.

Según Velazquez López. (2022) en la actualidad aún existen varias dificultades que se deben superar en las instituciones educativas públicas para así tener una correcta implementación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza – aprendizaje, todo esto se debe a la carencia de oportunidades para la capacitación de docentes en el área tecnológica, la falta de recursos digitales y por ende la baja utilización de los mismos en las actividades académicas. Teniendo en cuenta todo esto es importante impulsar diferentes estrategias de aprendizaje que estén basados en tecnología.

En la UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “SAN JUAN BOSCO” se identificó la necesidad de fortalecer las competencias comunicativas de los estudiantes, principalmente las asociadas a las habilidades de escritura y el uso adecuado de herramientas tecnológicas. Entre las dificultades observadas se encontraron el limitado dominio de la mecanografía, la baja motivación hacia actividades de escritura y la escasa integración de recursos digitales que favorecieran el desarrollo de estas habilidades.

Por ende, el objetivo principal de la presente propuesta tecnológica es el de utilizar la herramienta AgileFingers como un instrumento pedagógico en la enseñanza de la Lengua y Literatura, para así promover el correcto desarrollo de las habilidades de escritura mediante actividades prácticas.

Además de ser un apoyo para los docentes mediante la implementación de recursos digitales que les ayuden a crear entornos de aprendizaje mucho mas colaborativos e interactivos que cumplan con las necesidades y expectativas de la educación actual.

Teniendo en cuenta todos estos factores esta prepuesta se implementó con el fin de ayudar a los estudiantes a obtener nuevas habilidades tecnológicas y comunicativas, y a los docentes para que puedan implementar nuevas estrategias didácticas para así afrontar los retos tecnológicos de la era moderna.

OBJETIVOS

General

Implementar la herramienta AgileFingers como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza–aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica de la UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “SAN JUAN BOSCO” del cantón Guaranda, provincia de Bolivar, durante el periodo Marzo – Julio 2026.

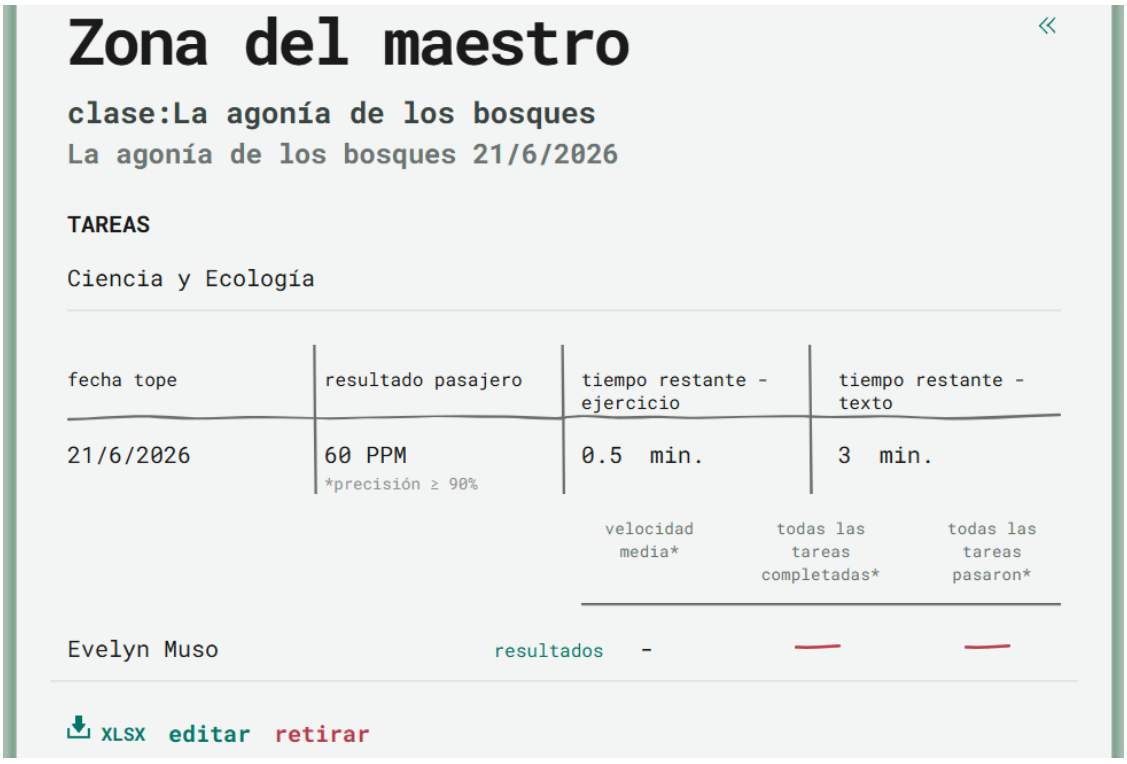
Objetivos específicos

- Capacitar a estudiantes y al docente en el uso pedagógico de la herramienta AgileFingers como recurso de apoyo para el proceso educativo.
- Diseñar actividades prácticas alineadas al currículo de Lengua y Literatura.
- Diseñar un manual de uso de la herramienta de AgileFingers

DESARROLLO

Al fin de realizar la implementación de AgileFingers como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.





Ejercicio de mecanografía: Ciencia y Ecología

CERRAR Y EMPEZAR A ESCRIBIR

La deforestación avariza 13 millones de hectáreas por año, así se celebra el Día Internacional de los Bosques. DW les acerca los datos y las imágenes más impactantes.⏎El día para concienciar a la humanidad⏎De nada sirve felicitar a alguien si después no se le tiende la mano. Los bosques son un bien preciado y en cada continente existe una mues-tra distinta de este tesoro. Así como hay zonas que parecen recuperar parte de su superficie forestal, existen otras, como en Indonesia y Brasil, donde las pérdidas no dejan de crecer.⏎El reino de las plantas puebla la Tierra desde mucho antes de que el hombre levantara su im-perio. Hoy en día, la deforestación disminuye la masa total de los bosques en 13 millones de hectáreas por año. Esta lenta agonía es la que llevan sufriendo sin descanso y la que, a pesar de algunos remedios, nadie consigue curar.⏎Una fuente de vida y recursos⏎Los bosques son la asociación vegetal por an-tonomasia. Un cúmulo de vida que se organiza para albergar más vida. Y no son solo una fuen-te de alimento y cobijo, también actúan como filtro de agua dulce. Agua de la que se abaste-cen los grandes núcleos urbanos y con la que se engrasa la gran





Enlace y código de la clase:

http://agilefingers.com/es/maestro/clase/la-agonia-de-los-bosques/deberes/38c6e78ff7f54f009b299e4a7a184ecf

4512560210

Fase 1: Diagnóstico de necesidades educativas

El diagnóstico de necesidades se realizó con los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “SAN JUAN BOSCO” con el propósito de identificar las dificultades que se hacen presentes en el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.

A lo largo de este proceso se observó que:

La mayoría de los estudiantes manifestaban desmotivación en la asignatura gracias a las actividades repetitivas o poco dinámicas.

Asimismo, se pudo observar que en el aula se integraban de forma muy escasa los recursos digitales, lo que dificultaba aún más la participación de los estudiantes en las distintas actividades académicas. Los docentes así lo indicaron e hicieron manifiesta la necesidad de incluir herramientas tecnológicas que ayudaran y motivaran el interés de los estudiantes en el proceso enseñanza-aprendizaje.

El docente expresó la necesidad de incorporar herramientas tecnológicas que mejoren la interactividad y el interés.

En base a este diagnóstico, se determinó que AgileFingers supone una herramienta conveniente porque facilita la elaboración de actividades dinámicas como introducción de textos propios, pruebas de tiempo, variedad de dificultades, juegos interactivos y educativos, lo que puede promover una mayor comprensión y motivación hacia el proceso de aprendizaje.

Fase 2: Diseño y planificación de la propuesta tecnológica

En esta fase se determinaron los pasos necesarios para integrar AgileFingers en el proceso.

enseñar de manera organizada. La planificación incluyó:

1 Valoración de contenidos curriculares

Se identificaron los temas de lengua y literatura que se reforzarán a través de AgileFingers,

especialmente aquellos relacionados con:

Correcta escritura de textos y palabras.

Correcta escritura de textos y palabras.

Correcto uso tanto de la ortografía como la puntuación, acentos y mayúsculas.

Mejorar la precisión y fluidez

2 Actividades Educativas en AgileFingers

Se planificó usar recursos digitales disponibles de acuerdo con los objetivos de aprendizaje, priorizar actividades que promuevan la participación y el desarrollo

de habilidades de escritura con el teclado. Cada actividad fue usada teniendo en cuenta el nivel y conocimiento de los estudiantes sobre herramientas digitales.

3 Capacitación al Docente

Se estableció un proceso de preparación para el docente, que aseguró la correcta utilización de la herramienta.

Incluyó:

Adaptación con las funciones y características de la herramienta AgileFingers.

Creación de varios ejercicios de mecanografía que estén orientados al mejoramiento de la escritura.

Implementación de AgileFingers en las actividades de Lengua y Literatura.

Supervisión del progreso de los estudiantes y de los resultados obtenidos.

4 Organización temporal de la herramienta.

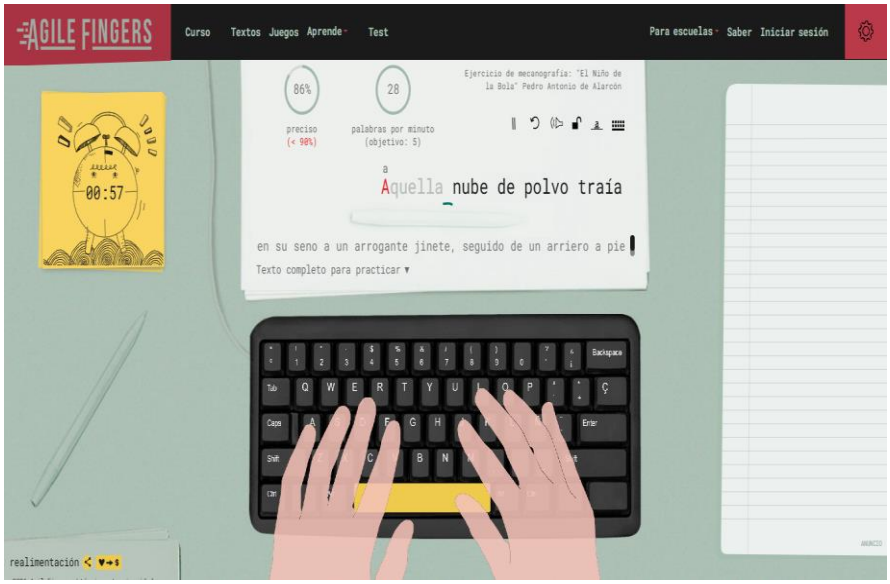
El tiempo de uso de AgileFingers durante el entrenamiento se determinó para:

Dar a conocer el contenido de la herramienta

Desarrollar las actividades

Retroalimentar el proceso de aprendizaje a partir de los resultados obtenidos.

La planificación nos posibilitó realizar una buena organización del proceso de puesta en marcha de la propuesta, evitando que existieran disonancias entre los objetivos y las actividades, además de conseguir una adecuada integración de la herramienta.



Fase 3: Implementación de la propuesta tecnológica

En esta fase se ejecutó el plan desarrollado para integrar AgileFingers como recurso.

La didáctica en el proceso de aprendizaje en Lengua y Literatura. La implementación se desarrolló en varios pasos principales:

Guía al docente

Objetivo: Dar al profesor de lengua y literatura las herramientas que necesita para utilizar eficazmente AgileFingers desde el aspecto técnico como educativo.

Se compartió un manual de uso centrado en el empleo de AgileFingers, la cual describía sus funciones principales, la programación de ejercicios de escritura y su integración en las clases de Lengua y Literatura para perfeccionar las destrezas de escritura.

Creación de Recursos Educativos

Se crearon, distintas actividades y ejercicios con la finalidad de mejorar las destrezas, precisión y las habilidades de escritura al teclear.

Dichas actividades fueron adaptadas a los contenidos de Lengua y Literatura correspondientes a noveno año de Educación General Básica.

Para mejorar las habilidades de escritura, AgileFingers creo ejercicios de escritura que estén orientados en la elaboración de palabras, frases y textos breves para la creación de material didáctico.

Fase 4: Evaluación y seguimiento de la propuesta

La fase de evaluación y seguimiento permitió valorar la implementación de AgileFingers y determinar su contribución al fortalecimiento de las habilidades de escritura y mecanografía en los estudiantes. Esta etapa se desarrolló una vez ejecutadas las actividades planificadas, con el propósito de analizar el cumplimiento de los objetivos planteados y la efectividad de la propuesta tecnológica.

Los estudiantes tuvieron una respuesta favorable después de la utilización de esta herramienta esto lo podemos evidenciar gracias al aumento en su velocidad como precisión y fluidez al teclear. Además, existió un incremento de participación en las diferentes actividades y demostraron tener un mayor interés al momento de utilizar la tecnología para el aprendizaje.

De igual manera el seguimiento indica que existe una mayor fluidez al momento de redactar diferentes frases, palabras y párrafos breves, mejoras en la correcta posición de los dedos en el teclado y se logró identificar que existe una gran disminución de los errores tipográficos. La utilización habitual de esta herramienta ayudará a los estudiantes a desarrollar buenos hábitos de escritura, mejorar su precisión y confianza al completar sus tareas.

BIBLIOGRAFÍA

Gómez Reátegui, J. F., Chamoli Falcón, A. W., Balcázar Gallo, J. E. J., & Espinoza Rangel, J. C. (2025). El uso de las plataformas digitales en la promoción de la responsabilidad social universitaria en la educación virtual. Revista Aula Virtual, 6(13), 220–236. https://doi.org/10.5281/zenodo.15127748

Hernández Rojas, G. (2008). Los constructivismos y sus implicaciones para la educación. Perfiles Educativos, 30(122), 38–77. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13211181003

Osorio Gómez, L. A., Vidanovic Geremich, M. A., & Finol De Franco, P. M. (2021). Elementos del proceso de enseñanza–aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. Qualitas Revista Científica, 23(23), 1–11. https://doi.org/10.55867/qual23.01

Guzzetti de Marecos, P. A. (2020). Plataforma virtual: una herramienta didáctica para el proceso de enseñanza aprendizaje. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 4(2), 860–877. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v4i2.122

Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. (2021, 22 de abril). TIC para las niñas del Ecuador. https://www.telecomunicaciones.gob.ec/tic-para-las-ninas-del-ecuador/

Velásquez, A. A. (2016). Incidencia del uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del nivel medio del Instituto Nacional de Educación Básica de Telesecundaria, Aldea El Aguacate, Casillas, Santa Rosa [Tesis de licenciatura, Universidad de San Carlos de Guatemala]. Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media. https://efpem.glifos.net/library/images/d/df/ARNOLDS_VELASQUEZ_TESIS_-_arnolds_velasquez.pdf

Quijano Zerpa, A. W., & Quijano Zerpa, B. S. (2025). Software Mecanet y habilidades de mecanografía en los estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Pública de Huánuco [Tesis de licenciatura,

Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2f12cf28-018d-46c0-9be9-2c7c6689d419/content

Carrera-López , L. C. . ., Perozo-Marín , F. . ., Manzano-Sánchez , W. S. . ., Hidalgo-Tenemaza , M. T. . ., Quevedo-Aguas , G. A. . ., & Velásquez-Vinueza , K. M. . (2026). Acceso y uso de las tecnologías de la información y comunicación para facilitar el desempeño de las actividades de la vida diaria en personas mayores: Una revisión sistemática. Más Vita, 8(1), 18–33. https://doi.org/10.47606/ACVEN/MV0308

Vélez-De La Cruz, M. D., & Delgado-Cedeño, L. A. (2023). HERRAMIENTAS DIGITALES COMO RECURSO DE APRENDIZAJE INNOVADOR EN LOS ESTUDIANTES DE LENGUA Y LITERATURA. REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN - ISSN: 2697-3456, 7(12), 215–238. Recuperado a partir de http://www.editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/327

Estudio cuantitativo: definición, métodos, diseño y análisis. (July, 2024). Compilatio. https://www.compilatio.net/es/noticias/investigacion-cuantitativa

Uribe-Canónigo, R. D. (2017). El aprendizaje en la era digital. Perspectivas desde las principales teorías. Aibi Revista De Investigación Administración E Ingeniería, 5(2), 29–33. https://doi.org/10.15649/2346030x.439

Innovación educativa y TIC en educación. , Abril (2026) UNESCO. https://www.unesco.org/es/innovacionticeducacion

Mendoza-Vega, A. J., Zambrano-Gómez, P. J., González-Zambrano, K. P., & Ulloa-Parravicini, C. E. (2025). Las TIC para potenciar la innovación en la investigación educativa: tendencias, desafíos y oportunidades. Noesis Revista Electrónica De Investigación, 7(14), 388–405. https://doi.org/10.35381/noesisin.v7i14.391

Fernández-Cruz, F. J., Legendre, F. R., & López, V. S. (2024). La competencia digital docente y el diseño de situaciones innovadoras con TIC para la mejora del aprendizaje.

https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9598109

Camacho-Navarro, A., & Salinas-García, R. J. (2022). Estrategia basada en la evaluación auténtica para el desarrollo de competencias digitales en la formación inicial docente. RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo, 12(24). https://doi.org/10.23913/ride.v12i24.1126

Molina-García, P. F., & De Los Ángeles García-Farfán, I. (2019). El proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior. (Universidad De La Rioja), 5(1), 394–413. https://doi.org/10.23857/dc.v5i1.1051

Barcia Menéndez, J. J., & Carvajal Zambrano, B. T. (2016). El proceso de enseñanza aprendizaje en la educación superior. REFCALE: Revista Electrónica Formación Y Calidad Educativa. ISSN 1390-9010, 3(3), 139–154. Recuperado a partir de https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/57

Sánchez-Otero, M., García-Guiliany, J., Steffens-Sanabria, E., & Palma, H. H. (2019). Estrategias Pedagógicas en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior incluyendo Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. InformacióN TecnolóGica, 30(3), 277–286. https://doi.org/10.4067/s0718-07642019000300277

Benítez-Vargas , B. . (2023). El Constructivismo. Con-Ciencia Boletín Científico De La Escuela Preparatoria No. 3, 10(19), 65–66. Recuperado a partir de https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/10453}

Vega, A. C., Maguiña, J. L., Soto, A., Lama-Valdivia, J., & López, L. E. C. (2021). Cross-sectional studies. Revista De La Facultad De Medicina Humana, 21(1), 164–170. https://doi.org/10.25176/rfmh.v21i1.3069

Anexos

1. Video demostrativo de la utilización de la herramienta AgileFingers

https://youtube.com/shorts/v9HhqxuSeUQ?si=KTnzczG_iIJS6yMb

MANUAL DE USUARIO DE AGILEFINGERS

GUARANDA – ECUADOR

Introducción

AgileFingers es una aplicación digital diseñada para el aprendizaje y la práctica de la mecanografía. A través de ejercicios progresivos de digitación, permite desarrollar la velocidad, precisión y fluidez en el uso del teclado, contribuyendo al fortalecimiento de las habilidades de escritura y comunicación escrita.

Su aplicación en el ámbito educativo fomenta la incorporación de recursos tecnológicos al proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando a docentes y estudiantes una herramienta útil para mejorar su competencia en escritura digital de una manera dinámica.

Objetivo del manual: Guiar al usuario paso a paso en el acceso, configuración y utilización de AgileFingers, facilitando el desarrollo de ejercicios de mecanografía orientados al fortalecimiento de las competencias de escritura en el área de Lengua y Literatura.

Acceso a la plataforma

Ingreso al sitio web

Abre tu navegador y escribe https://agilefingers.com/es/saber



Aparecerá la página principal de AgileFingers



Crear una cuenta



Haz click en “Iniciar sesión” si es tu primera vez con la herramienta, selecciona “crear cuenta” e ingresa tus datos (e-mail, contraseña, nombres)

Creación de Actividad

Ingresas a Zona del maestro

Una vez dentro le das a “+clase”

Ingresas el nombre de tu clase y configuras el acceso de los estudiantes y le das a “Crear”

Agregar textos propios

Nos dirigimos a “+ tarea”

Colocamos el nombre de nuestra clase

Elegimos el tipo de actividad (Trabajo en clase o Deber)

Colocamos fecha máxima

Elegimos entre (Curso, Textos estándar y Textos personalizados)

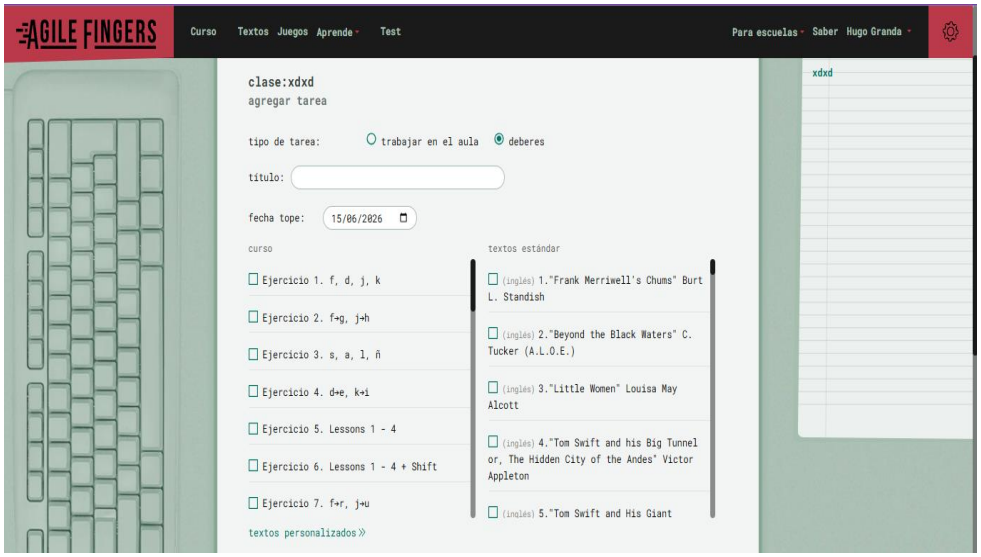
Elegimos el tiempo de la actividad

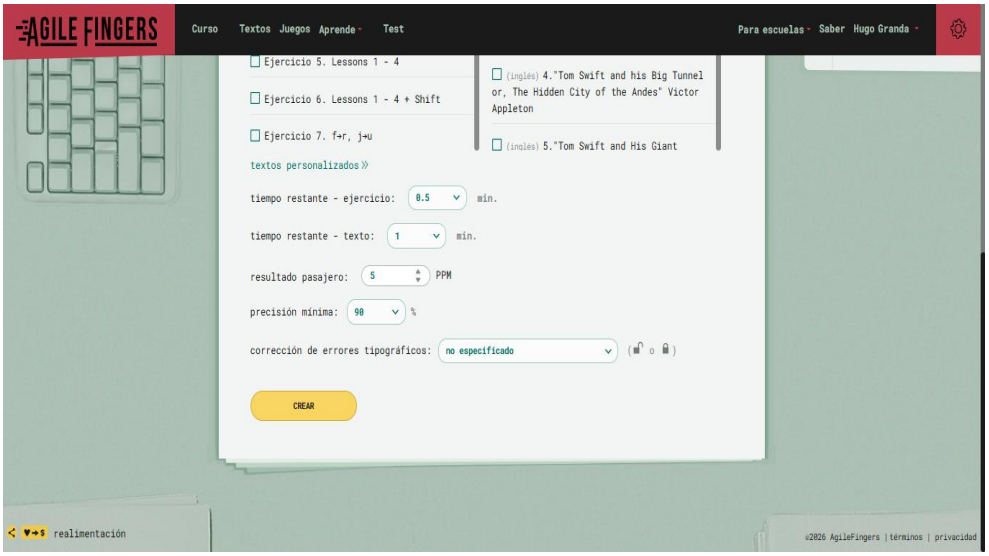
Elegimos el resultado promedio de PPM (Palabras por minuto)

Calibramos la precisión

Especificamos si deseamos la corrección de errores tipográficos

Le damos a “Crear”

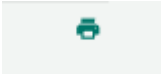




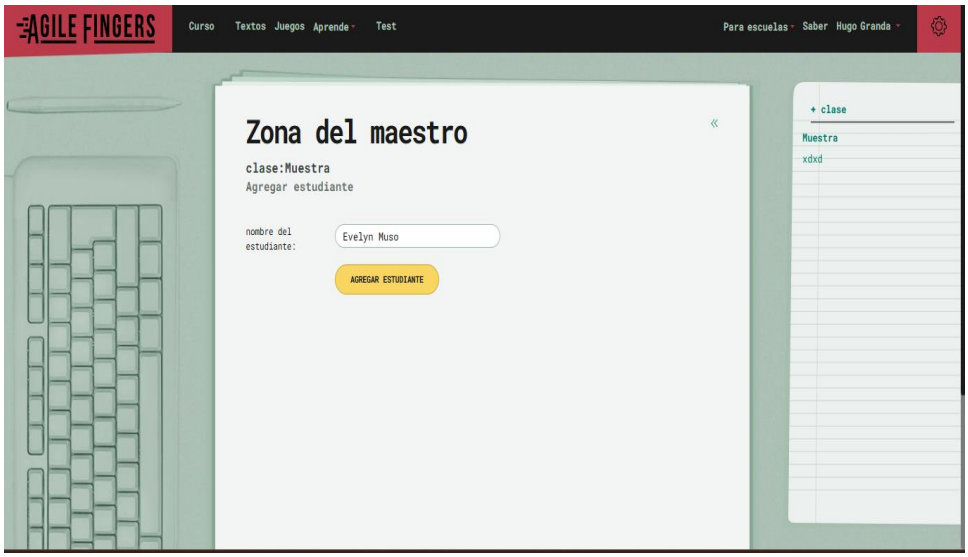
Compartir con los estudiantes

Le damos a “+ estudiante”

Ingresamos el nombre nuestros estudiantes

Y le damos al pequeño símbolo de una  impresora que se coloca abajo del nombre del estudiante

Nos abrirá una nueva pestaña con el código generado

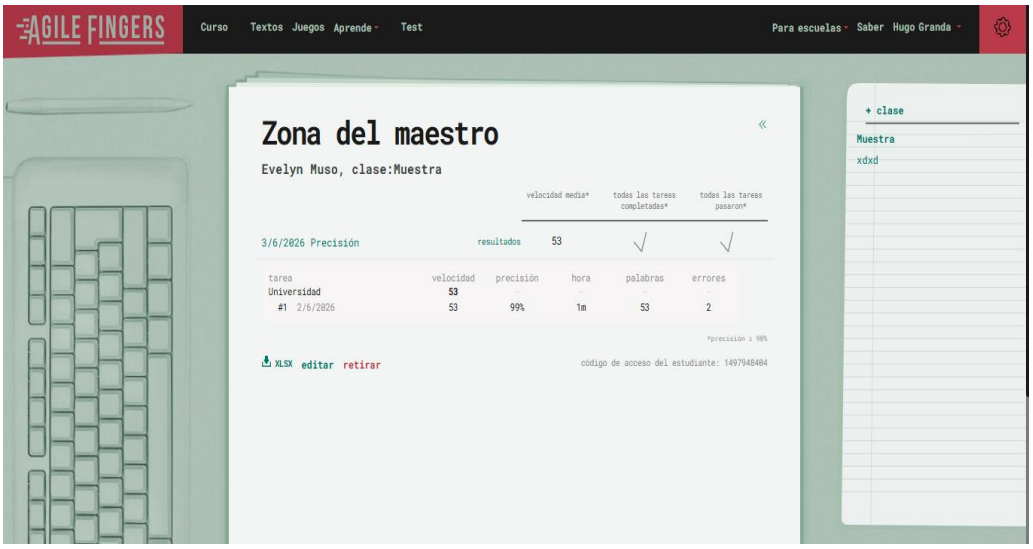


Le picamos en el nombre del estudiante y nos dirigirá a ver los resultados de sus tareas



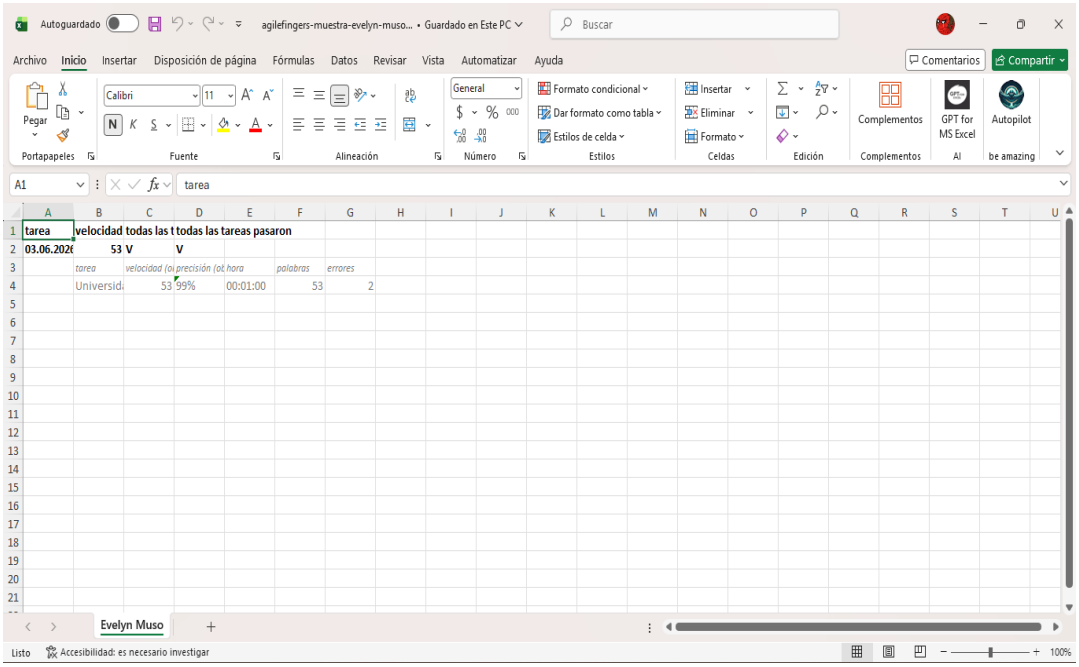
Nos da la opción de (descargar, editar, retirar)

Descargamos el resultado en un Excel que se genera automáticamente con los resultados precisos



Consejos para mejorar el uso de la herramienta

Usar las opciones de curso que nos ayudan a la posición de los dedos en el teclado





Conclusión

AgileFingers constituye una herramienta tecnológica de fácil utilización que contribuye al fortalecimiento de las habilidades de mecanografía y escritura en los estudiantes. Su implementación favorece el desarrollo de la precisión, fluidez y velocidad en la digitación, promoviendo experiencias de aprendizaje más dinámicas y participativas.

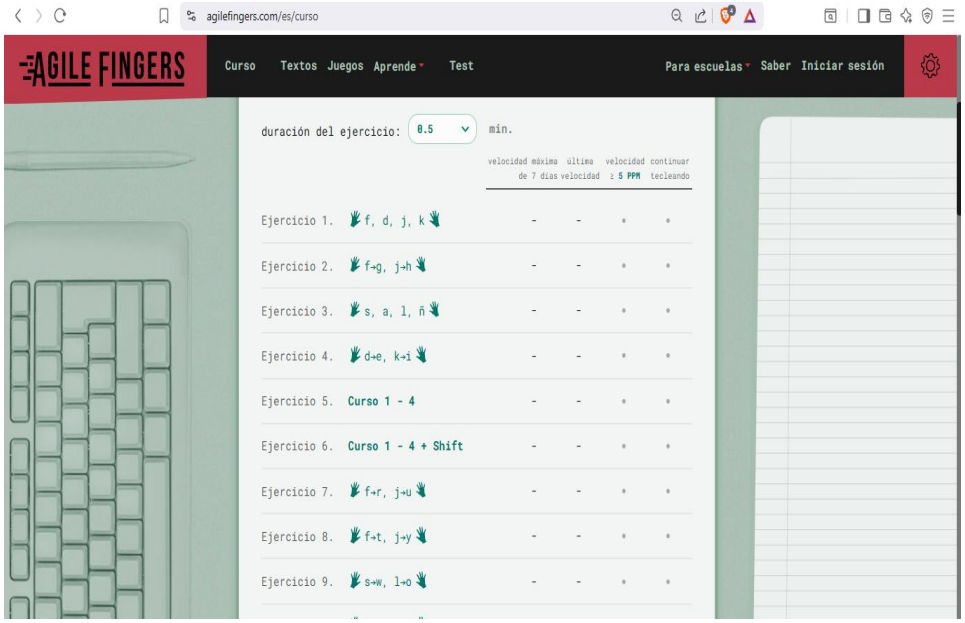
Por medio de esta guia, docentes y estudiantes podrán acceder y dar uso a las funciones principales de AgileFingers de manera adecuada, lo que ayudará a que la realización de actividades prácticas diseñadas para mejorar las habilidades de escritura y la eficiencia en el uso del teclado sean mas fáciles.

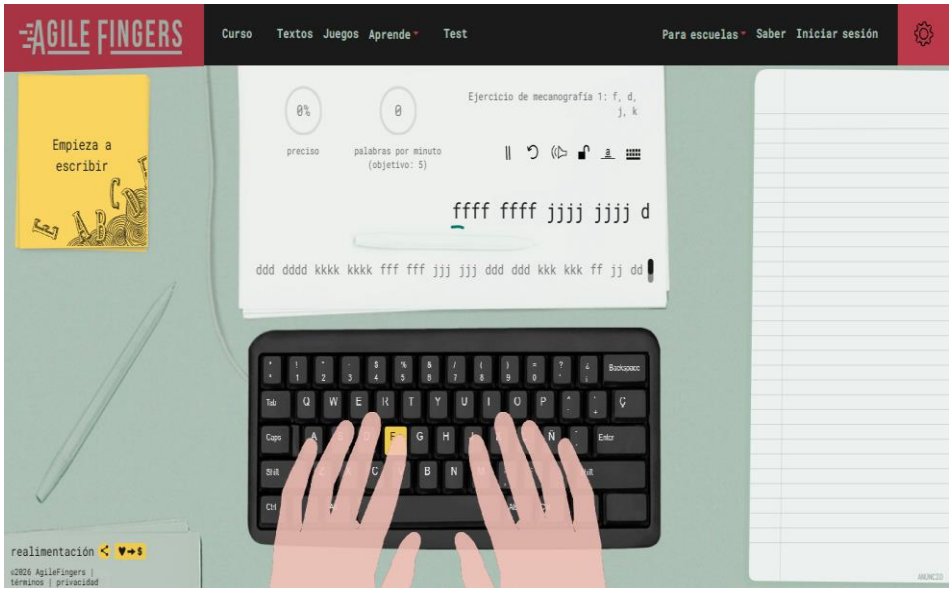
Por esta razón AgileFingers fue la mejor opción ya que nos proporciona actividades educativas acorde con los estudiantes de la actualidad. Alcanzando una mayor motivación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, que la herramienta es gratuita y de fácil uso, incorpora actividades llamativas que contribuyen al correcto desarrollo de habilidades.

Actividades de AgileFingers

Curso de Mecanografía

Esta sección ofrece un conjunto de lecciones progresivas de mecanografía diseñadas para desarrollar la correcta ubicación de los dedos en el teclado, así como mejorar la velocidad y precisión en la digitación. Los ejercicios se presentan de manera secuencial, permitiendo que cada usuario avance según su nivel de dominio y ritmo de aprendizaje.

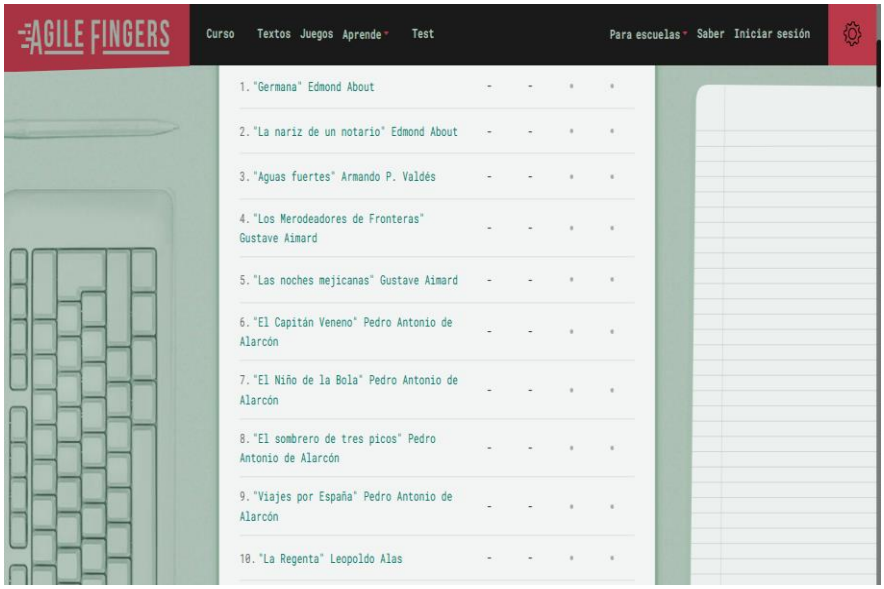

agilefingers.com/es/curso
AGILE FINGERS
Curso
Textos
Juegos
Aprende
Test
Para escuelas
Saber
Iniciar sesión
duración del ejercicio: 0.5 min.
velocidad máxima de 7 días
última velocidad
velocidad ± 5 PPM
continuar tecleando
Ejercicio 1. f, d, j, k
Ejercicio 2. f→g, j→h
Ejercicio 3. s, a, l, ñ
Ejercicio 4. d→e, k→i
Ejercicio 5. Curso 1 - 4
Ejercicio 6. Curso 1 - 4 + Shift
Ejercicio 7. f→r, j→u
Ejercicio 8. f→t, j→y
Ejercicio 9. s→w, l→o


AGILE FINGERS
Curso
Textos
Juegos
Aprende
Test
Para escuelas
Saber
Iniciar sesión
Empieza a escribir
0%
preciso
0
palabras por minuto (objetivo: 5)
Ejercicio de mecanografía 1: f, d, j, k
ffff ffff jjjj jjjj d
ddd dddd kkkk kkkk fff fff jjj jjj ddd ddd kkk kkk ff jj dd
realimentación
©2026 AgileFingers | términos | privacidad

Mecanografía con textos completos

Esta sección permite fortalecer la velocidad y precisión en la escritura mediante la práctica con textos completos. Los usuarios pueden seleccionar la duración del ejercicio y trabajar con fragmentos que incluyen palabras de uso frecuente, signos de puntuación y letras mayúsculas, favoreciendo una experiencia de escritura similar a la que se presenta en situaciones académicas y cotidianas.

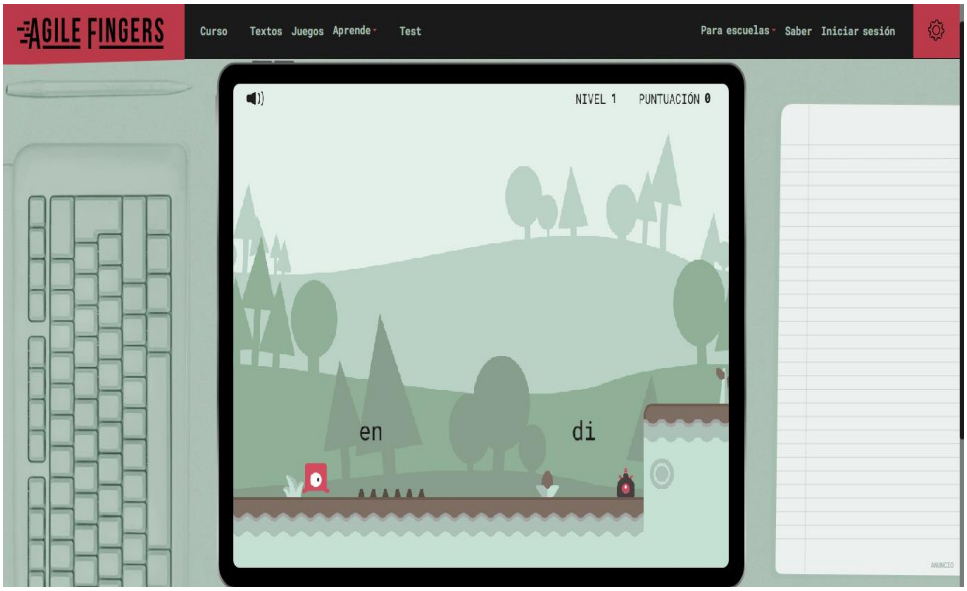




Juegos para aprender

Esta sección ofrece una variedad de juegos educativos diseñados para fortalecer las habilidades de mecanografía de forma dinámica y entretenida. A través de actividades lúdicas, los usuarios pueden mejorar la identificación de teclas, incrementar la velocidad de escritura, reforzar la correcta digitación de palabras y desarrollar una mayor precisión en el uso del teclado. Estos juegos favorecen un aprendizaje activo, combinando la práctica de la mecanografía con experiencias motivadoras e interactivas.





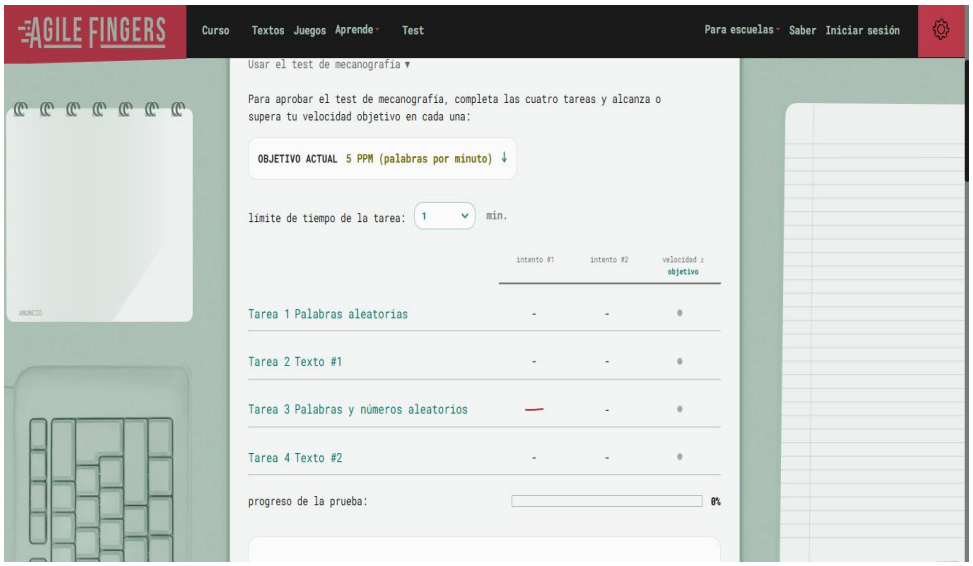
Textos personalizados para practicar

Cargue sus propios textos y entrene utilizando textos personalizados.



Test

Esta sección permite evaluar el nivel de desempeño del usuario en mecanografía mediante pruebas orientadas a medir la velocidad y precisión de escritura. A través de diferentes ejercicios, los usuarios pueden identificar su progreso, comprobar la estabilidad de su rendimiento y reconocer aspectos que requieren mejora. Los resultados obtenidos facilitan el seguimiento de los avances alcanzados y contribuyen al fortalecimiento continuo de las habilidades de digitación.



2. Encuesta

Universidad Estatal de Bolivar

Facultad de las Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas- Informática

Encuesta Dirigida a los estudiantes de Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe San Juan Bosco

Esta encuesta está Diseñada para recopilar la información de los estudiantes, sobre la plataforma Agile Fingers utilizada como estrategia de enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura, de este modo se busca diagnosticar indicadores clave como el estímulo motivacional e interés y el grado de participación interactiva, el entendimiento de las temáticas y su experiencia con las dinámicas digitales de la aplicación.

Instrucciones de la encuesta

Por favor lee cada pregunta con atención y marca la opción que mejor te describa lo que piensas.

- Marca solamente una opción.
- Recuerda que la escala de valoración es la siguiente:

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

1. **¿Con qué frecuencia utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)?**

Alternativas	
Nunca	
Casi nunca	
A veces	
Casi siempre	
Siempre	

2. **¿Ha interactuado previamente con plataformas o herramientas digitales con fines educativos?**

Alternativas	
Nunca	
Casi nunca	
A veces	
Casi siempre	
Siempre	

3. **¿Te interesaría hacer uso de herramientas tecnológicas en la asignatura de lengua y literatura?**

Alternativas	
Nunca	
Casi nunca	
A veces	
Casi siempre	
Siempre	

4. **¿Estás de acuerdo en que al usar recursos digitales el rendimiento mejora en la clase de lengua y literatura?**

Alternativas	
Nunca	
Casi nunca	
A veces	
Casi siempre	
Siempre	

5. **¿Crees que la comprensión de las temáticas de lengua y literatura mejorarían si aprenden mediante el uso de actividades prácticas?**

Alternativas	
Nunca	
Casi nunca	

A veces	
Casi siempre	
Siempre	

6. **¿El uso de recursos tecnológicos interactivos incrementaría tu motivación para aprender?**

Alternativas	
Nunca	
Casi nunca	
A veces	
Casi siempre	
Siempre	

7. **¿Está de acuerdo con que los docentes incorporen nuevas estrategias educativas tecnológicas?**

Alternativas	
Nunca	
Casi nunca	
A veces	
Casi siempre	
Siempre	

8. **¿Estás de acuerdo en que se agregue actividades digitales e interactivas de aprendizaje por parte del docente?**

Alternativas	
Nunca	
Casi nunca	
A veces	
Casi siempre	
Siempre	

9. **¿Crees en la importancia de considerar la integración de recursos en la asignatura de lengua y literatura para enriquecer la participación estudiantil?**

Alternativas	
Nunca	
Casi nunca	
A veces	
Casi siempre	
Siempre	

10. **¿Está de acuerdo con que las herramientas tecnológicas se empleen en todas las clases de Lengua y Literatura?**

Alternativas	
Nunca	
Casi nunca	

A veces	
Casi siempre	
Siempre	

3. Plan de capacitación al docente

PLAN DE CAPACITACIÓN A DOCENTE Y ESTUDIANTES

Universidad Estatal de Bolivar

Facultad de las Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas- Informática

1. Presentación

Con el propósito de fortalecer la integración de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se propone una capacitación dirigida al docente de Noveno Año de Educación General Básica sobre el uso de la plataforma Agile Fingers como recurso didáctico de apoyo en el área de Lengua y Literatura.

2. Objetivo General

Capacitar al docente en el uso de la plataforma Agile Fingers para fortalecer las actividades de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

3. Cronograma de Capacitación

Sesión	Tema	Actividades	Duración
1	Introducción a Agile Fingers	Presentación de la plataforma, beneficios educativos y exploración de sus funciones principales.	2 horas
2	Aplicación didáctica de Agile Fingers	Desarrollo de actividades prácticas y diseño de ejercicios para su implementación en clase.	2 horas

4. Recursos

- Computador
- Conexión a internet
- Plataforma Agile Fingers
- Material digital de apoyo

4. **Material de apoyo**

Herramienta AgileFingers

AgileFingers es una plataforma integral de mecanografía que permite aprender las bases de la escritura en teclado mediante juegos interactivos, ejercicios con textos extensos, y pruebas para evaluar el nivel de desempeño del usuario.



Zona del Profesor

En la zona del profesor puedes realizar las siguientes acciones básicas:
+ clase
Después de crear una clase, serás redirigido a su vista. La lista de todas las clases que has creado y sus códigos de acceso aparece en la hoja rayada situada a la derecha de la pantalla.
+ estudiante
Añadir manualmente un estudiante a una clase.
+ tarea
Crear y asignar una tarea a toda la clase.



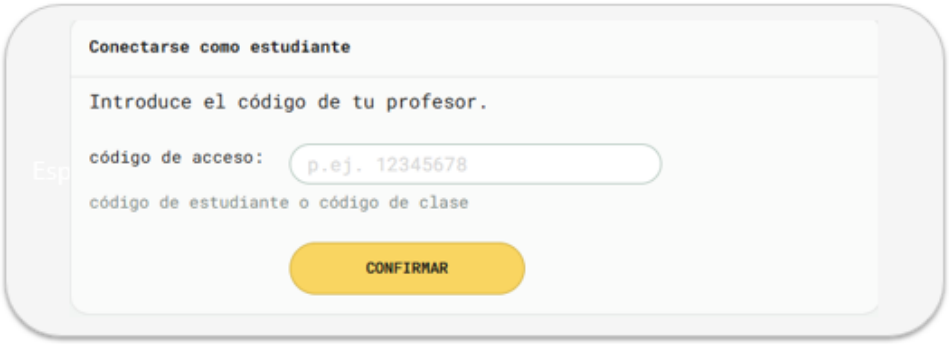
Zona del Profesor

La zona del profesor te permite crear clases, asignar ejercicios de mecanografía y seguir los resultados obtenidos en esos ejercicios. Los estudiantes se unen a la clase desde la zona del estudiante, y tú puedes decidir cómo acceden a ella.



Zona del Estudiante

Aquí encuentras las tareas que te asignó tu profesor, empiezas tus ejercicios y sigues tu progreso.
Puedes ver rápidamente qué ya has completado, revisar tus resultados y comprobar cómo mejora tu escritura. Así te resulta más fácil mantener tu trabajo de clase ordenado y claro.



Comodidad

Empezando por su accesibilidad, ya que no requiere ninguna descarga, es una herramienta totalmente online.
Nos ofrece textos literarios para practicar nuestra mecanografía y ortografía, pero mejor aún, podemos agregar nuestro propio texto.



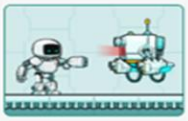
Juego Interactivos

AgileFingers permite elegir distintos juegos según el tipo de práctica que se necesite, ya sea para letras, números o palabras completas. Cada actividad ofrece una respuesta inmediata al escribir, ayudando a mejorar la velocidad y precisión en la mecanografía. Además, estos juegos educativos son útiles tanto para niños como para adultos, siempre promoviendo una práctica cuidadosa y precisa en lugar de enfocarse únicamente en la puntuación.



Juegos Interactivos

Cada juego te da una respuesta rápida, porque la pantalla reacciona a lo que escribes. Una tecla o palabra correcta hace avanzar la partida, mientras que un error puede costarte puntos, tiempo, una vida o toda la ronda, según las reglas del juego.



Robot Rebelde



Rescate de ovejas



Saltador de palabras



Palabras estrella

TIC en Lengua y Literatura

Las TIC en la enseñanza de Lengua y Literatura

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han transformado los procesos educativos al proporcionar recursos digitales que favorecen aprendizajes más dinámicos e interactivos. En el área de Lengua y Literatura, estas herramientas contribuyen al desarrollo de habilidades de lectura, escritura y comunicación, al tiempo que incrementan la motivación y participación de los estudiantes. En este contexto, AgileFingers se incorporó como una herramienta tecnológica orientada al fortalecimiento de la escritura mediante la práctica de la mecanografía, promoviendo un aprendizaje más activo y significativo.



5. Fotografías











