DOI: https://doi.org/10.46296/yc.v7i12.0284

HERRAMIENTAS DIGITALES COMO RECURSO DE APRENDIZAJE INNOVADOR EN LOS ESTUDIANTES DE LENGUA Y LITERATURA

DIGITAL TOOLS AS AN INNOVATIVE LEARNING RESOURCE IN LANGUAGE AND LITERATURE STUDENTS

Vélez-De La Cruz Mónica Dolores [1]*; Delgado-Cedeño Letty Araceli [2];

[1] Estudiante de Maestría con Trayectoria Profesional en Educación, Mención Pedagogía en Entornos Digitales del Instituto de Posgrado de la Universidad Técnica de Manabí. Portoviejo, Ecuador. Correo: mdvelez@utm.edu.ec. ORCID ID: https://orcid.org/0000-0002-1887-6495.

[2] Docente de la Maestría con Trayectoria Profesional en Educación, Mención Pedagogía en Entornos Digitales del Instituto de Posgrado de la Universidad Técnica de Manabí. Portoviejo, Ecuador. Correo: letty.delgado@utm.edu.ec. ORCID ID: https://orcid.org/0000-0002-3034-1282.

Resumen

El objetivo del presente artículo fue 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.

Palabras claves: Herramientas Digitales, Estrategia Pedagógica, Recursos de Aprendizajes Innovadores.

Abstract

The objective of this article was to design a pedagogical proposal as an innovative learning resource in the area of Language and Literature with the application of digital tools. A mixed, descriptive, field and documentary approach methodology was applied. The techniques used were the observation of students, interviews with teachers and survey of parents, as instruments the observation sheet and questionnaire of questions. The population 421 students and 19 teachers, the intentional non-probabilistic type sample made up of 37 students, 37 parents and 2 teachers of the third basic year. The results showed that the application of digital tools is limited by teachers, therefore, children show low performance in Language and Literature. It is concluded that there is a need in the application of a pedagogical proposal as an innovative learning resource in the area of Language and Literature using digital tools.

Keywords: Digital Tools, Learning Resource, Innovation.

Información del manuscrito:
Fecha de recepción: 05 de octubre de 2022.
Fecha de aceptación: 04 de enero de 2023.
Fecha de publicación: 10 de enero de 2023.

1. Introducción

Las herramientas tecnológicas se han convertido en un instrumento útil, necesario y estratégico en todos los aspectos inherentes a la vida del hombre, dado que actualmente la mayoría de las cosas funcionan a través de la tecnología; por tanto, la mayoría de los procesos se encuentran digitalizados y su uso se convierte en un elemento clave para el desarrollo humano.

Para Toledo y Hervás (2009) las herramientas digitales son todos los recursos de software. En este nuevo paradigma educativo, el ordenador tiene un papel fundamental como herramienta de aprendizaje.

El maestro también tiene delante un nuevo desafío para articular todo el proceso de enseñanza y de aprendizaje, debiendo ser capaz de integrar las TIC en ese proceso, propiciando espacios alternativos, motivadores y facilitadores del aprendizaje (García et al., 2014, p. 242).

Por otro lado, Morimoto et al., (2015) expresa que “son programas o sistemas de información a los cuales se tienen acceso a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) usando ordenadores, tabletas electrónicas y/o tecnología móvil” (p. 1097).

Según Padilla Tacuri, (2021), las herramientas digitales tienen la característica de ser multimediales, puesto que permite integrar componentes, como: fotografía, videos, música, animaciones que mediante el internet posibilitan una participación activa.

En el sistema educativo se hace indispensable hoy en día la implementación de la cultura nativo-digital dentro del proceso académico, de acuerdo con las necesidades de los estudiantes del siglo XXI y de las exigencias del rol docente, así mismo lo afirma Barrero Fernández, (2018), que la formación en el uso de técnicas y procedimientos para la enseñanza en consonancia con los tiempos modernos y la promoción y transformación de la práctica pedagógica con incorporación de las innovaciones tecnológicas es condición ineludible para los docentes de hoy (p. 3).

Sustentación Teórica

Herramientas Digitales

En ese sentido las herramientas digitales son recursos tecnológicos que brindan al docente una forma de enseñar a distancia y al estudiante la opción de aprender de manera diferente en cualquier momento y lugar, donde el tiempo y el espacio dejan de ser gestionados para pasar a ser transformados por sus actores, ofreciendo un nuevo estilo de aprendizaje (Menéndez Santos & Concheiro Coello, 2018).

Estas herramientas pueden ser desplegadas mediante entornos virtuales que se utilizan en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de la mensajería de correo electrónico, WhatsApp, redes sociales (Twitter, Instagram, Facebook o telegram), contenidos generados en blog, aplicaciones como Widgets o padlet, así como gestores o plataformas educativas como Moodle, Google classroom, edMode, tutoriales, simuladores, repositorios, plataformas de búsqueda y herramientas de construcción, entre otros. (Lagos Reinoso et al., 2020).

Considerando todo lo manifestado en relación con las diversidades de aplicaciones digitales que ofertan las Tic, en una era de transformación, aprendizajes e innovación, es menester que el ser humano se prepare actualizando sus saberes acordes a las exigencias del contexto mundial (Mero-Ponce, 2021).

Por consiguiente, las herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes son aquellos programas de software que propician el aprendizaje activo y colaborativo, simplifican las tareas de aprendizaje y junto con los repositorios constituyen un acervo que evita a los docentes preparar material que ya existe en la red, constituyen así, una herramienta de gestión del tiempo (Carcaño Bringas, 2021).

Por lo tanto, es necesario que los docentes hagan uso de este tipo de software, ya que pueden ser utilizados, tanto en un ordenador como en sus teléfonos celulares, lo que facilita su uso, por otra parte, el tutor tiene la oportunidad de personalizar estas herramientas según los contenidos que imparte de acuerdo con el nivel que cursan sus estudiantes, lo que garantiza que los

aprendizajes sean potencialmente significativos.

De lo expuesto se determina la importancia de la aplicación de herramientas digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que posee beneficios si es aplicado de manera adecuada, desarrollando en los estudiantes su competencia digital y fortaleciendo el aprendizaje en las diferentes competencias o habilidades inmersos en Lengua y Literatura.

Recurso de Aprendizaje Innovador

Los recursos de aprendizaje son medios didácticos que pueden definirse según Cacheiro González, (2011) como cualquier recurso que el profesor prevea emplear en el diseño o desarrollo del currículo (por su parte o la de los alumnos) para aproximar o facilitar los contenidos, mediar en las experiencias de aprendizaje, provocar encuentros o situaciones, desarrollar habilidades cognitivas, apoyar sus estrategias metodológicas, o facilitar o enriquecer la evaluación (p. 70).

En ese sentido manifiesta que los recursos TIC para el aprendizaje posibilitan el llevar a cabo los procesos de adquisición de conocimientos, procedimientos y actitudes previstas en la planificación formativa. Cacheiro González, (2011) Tanto los medios didácticos tradicionales como los recursos TIC permiten ofrecer distintas formas de trabajar los contenidos y actividades (p. 75). Por otra parte, Gutiérrez Escobar et al., (2013) indica que los recursos del aprendizaje son importantes componentes del proceso docente educativo que favorecen la concepción científica del mundo y la asimilación de los conocimientos.

Además, han ido evolucionando en la misma medida en que la sociedad ha avanzado en su desarrollo científico y tecnológico hasta incorporar las tecnologías educativas, lo cual ha propiciado la creación de soportes tecnológicos diseñados con el fin de hacer los conocimientos más objetivos y asimilables.

Cabe destacar, que en la medida que la sociedad va evolucionando en el campo de la ciencia y la tecnología, mismo que se incorporan

en el sistema educativo en especial y genera una gama de aplicaciones digitales que facilitan potenciar las habilidades y destrezas de los seres humanos, por ende, se hace imprescindible contar con estas herramientas tecnologías para contribuir el proceso de interaprendizaje en los estudiantes, de tal manera, que los saberes deben ser fortalecidos en toda su dimensión.

De acuerdo con lo manifestado por Cruz, M., & Martínez, S. (2014) completa diciendo que los recursos de aprendizaje son el conjunto de estrategias activas para la educación a distancia o enseñanza virtualizada. Esta modalidad existe con el desarrollo de las tecnologías de la comunicación e información (TCI) promovidas por las industrias culturales, las que permiten el acceso al conocimiento, capacitación o instrucción sin la presencia del docente.

Basado en lo que indica el autor en mención al respecto de los recursos de aprendizajes, se considera que no solamente es un conjunto de estrategias como lo señala, sino más bien que se constituyen en los pilares del proceso de enseñanza aprendizaje donde el estudiante se inserta para enriquecer su intelecto. Es preciso resaltar la importancia de la utilización de recursos de aprendizaje, su utilización fomentará un buen desarrollo del proceso educativo, pronosticando de esta forma la participación activa de los estudiantes.

La utilización de softwares en el aula accede a una educación de excelencia, determinando de esta manera el mejoramiento de la adquisición de competencias en los estudiantes (Nicola, 2015). Un esfuerzo por mejorar las condiciones de los estudiantes en esta modalidad requiere no sólo atender estas problemáticas que los estudiantes enfrentan, sino también cuidar el perfil del docente que imparte estos cursos, ya que éste no sólo debe poseer conocimientos sobre conducción de cursos en línea y de la asignatura a impartir, debe también contar con un diseño instruccional claro, concreto y preciso, así como amplios conocimientos y habilidades didáctico–pedagógicas (Miramontes Arteaga et al., 2019, p. 201).

Cabe destacar que la Tecnología oferta a la sociedad un mundo digital

gratuito, donde se cuentan con diversidades de insumos y/o aplicaciones que pone a consideración de los usuarios para que puedan acceder al mundo digital de manera permanente, lo que facilita el desempeño académico en la formación en línea, y conlleva al educando desarrollar su ingenio, creatividad, autonomía, destrezas y/o capacidades que coadyuvan a insertarse en una sociedad exigente y novedosa.

Por tal razón, los estudiantes suelen utilizar los recursos tecnológicos bajos diferentes modalidades que van desde individual a en grupo, desde recursos para la obtención de la información a su movilización para la investigación e indagación, de jugar con ellos un papel de receptor de información, a ser productores y creadores con ellas de la misma (Barroso Osuna & Gallego Pérez, 2017, p. 4).

Los recursos de aprendizaje tienen la finalidad de proporcionar el acceso abierto a una variedad de recursos en línea con fines educativos, los cuales están a disposición en la red para todas las personas que deseen utilizarlos. Estos recursos de aprendizaje tiene como característica principal contar con una licencia de uso, los cuales pueden ser editados y compartidos con la comunidad educativa (Colomé, 2019).

En la actualidad los docentes tienen a su disposición una gran variedad de recursos de aprendizaje, considerando que las TIC son una herramienta que les puede facilitar su labor, que por ser algo con lo que los adolescente manejan diariamente, el proceso de enseñanza y aprendizaje mejorará (Romero y Moreira, 2020); sin embargo, a medida que se van implementando y se las va incorporando, se está observando que no se debe tomar en cuenta como forma de transferencia de conocimientos, sino más bien es considerada como un excelente recurso innovador, que tiene como fin la promoción de entornos de aprendizajes que fomenten la colaboración.

En el contexto del aprendizaje, la accesibilidad a los recursos educativos se le confiere una gran importancia. Ello se debe a que en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes intervienen disímiles recursos provenientes de

varias fuentes y medios que enriquecen su continua formación y generación de conocimientos para la resolución de problemas sociales ((Cueva et al., 2016); (Orozco Moreno, 2020); (Mar-Cornelio et al., 2021)).

En conclusión, se puede considerar que los recursos de aprendizajes innovadores son herramientas trascendentales y de suma importancia para la labor pedagógica en el docente, mismo que facilita cada una de las actividades propuestas en el diseño de la planificación curricular que debe estar inmerso en las diferentes adaptaciones curriculares dando oportunidades a todos los educandos sin distinción, sólo así, las herramientas digitales se encuentran al alcance de manera general, de tal forma que los educandos se motiven para que los saberes impartidos por su tutor/a o guía pedagógico logren los aprendizajes de manera efectiva y eficaz; para el cual puede hacer uso de ellos y adaptarlos a las necesidades según el entorno donde pernocte el ser humano en este caso los estudiantes, logrando de esa manera que sus clases sean más participativas, creativas, innovadoras y generadoras de un verdadero aprendizaje.

2. Metodología (Materiales y métodos)

El enfoque de la investigación fue mixto es decir cualitativo y cuantitativo, en tanto el problema manifestado en la Unidad Educativa Fiscal “Lorenzo Luzuriaga “es de contexto social debido a que los niños no logran alcanzar un buen aprendizaje en la lecto-escritura. Mediante lo cual se efectuó un proceso de revisión de literatura para la fundamentación de contenidos teóricos relacionados con las variables del tema de estudio.

Además, se realizó un diagnóstico de la realidad presente en el contexto investigativo. En este enfoque se utilizó métodos y fuentes de datos para examinar un mismo fenómeno, a través del cual se pudo considerar aquellos aspectos fundamentales para el estudio, permitiendo un análisis riguroso de los datos, por tanto, ha sido elegido porque integra o relaciona de forma simultánea la recolección y el

análisis de dos tipos de datos y estos quedan ajustados (Núñez, 2017).

La investigación que se desarrolló corresponde a una investigación de carácter descriptivo, porque se trabaja sobre situaciones de hechos, y su característica esencial es la de presentar un comentario correcto. Hernández, Fernández, & Baptista (2014) indican que el propósito de este nivel es dar un panorama del fenómeno al que se hace referencia. Ante este enunciado especifica la incidencia de las herramientas digitales y recursos de aprendizaje de los estudiantes de tercer año básico. De esta forma se pueden conseguir los resultados que determinan la realidad estudiada.

La investigación es de Campo y Documental, ya que por medio de esta investigación se puede obtener datos fidedignos acerca de la problemática que servirá para el desarrollo profesional de la autora y colegas que tengan los mismos problemas en sus instituciones, dando soluciones a las causas y los efectos en el proceso de aprendizaje de los niños.

Los métodos teóricos empleados son el inductivo-deductivo que permitirá el desarrollo del razonamiento partiendo de indicios particulares para generar conclusiones generales, y de hechos generales a específicos. Y el método análisis y síntesis que permite narrar, caracterizar y detallar fundamentos relacionados con los ejes temáticos de la investigación.

Población y muestra

La población estudiada consta de 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.

Técnicas de acopio de la información

Las técnicas seleccionadas para la recolección de datos fue la Observación y la Encuesta:

a) La observación se realizó con el objetivo de conocer el estado actual del aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de tercer grado básico, a través de una guía de observación.

b) Al mismo tiempo se aplicó la entrevista, a las 2 docentes de tercer año básico para conocer la

percepción de los docentes sobre las herramientas digitales como recurso de aprendizaje innovador en los estudiantes de Lengua y Literatura de tercer año básico.

c) La encuesta fue dirigida a los padres de familia para conocer el estado actual del aprendizaje de Lengua y Literatura de tercer año básico y el uso de herramientas digitales de parte del docente según la perspectiva de sus padres. El instrumento básico empleado en la investigación es el cuestionario. El objetivo que se persigue con el cuestionario es traducir variables empíricas, sobre las que se desea información, en preguntas concretas capaces de suscitar respuestas fiables, válidas y susceptibles de ser cuantificadas.

3. Resultados y discusión

Los resultados fueron obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos a la población escogida y recabar los datos respectivos para su análisis.

Tabla 1. *Resultados de entrevista a docentes de tercer año básico*

Preguntas	Respuestas
1) ¿Qué son recursos de aprendizaje?	Las docentes coinciden en que recursos de aprendizaje son todos aquellos que se utilizan para enseñar, los mismos que pueden ser materiales o digitales, es decir con uso de la tecnología como videos, juegos, audios, cuestionarios en línea entre otros.
2) ¿Emplea usted recursos de aprendizaje en sus horas clases?	De las 2 docentes entrevistadas una indicó que utiliza recursos físicos como carteles, pictogramas, láminas, material didáctico a partir del reciclaje entre otros, mientras la docente 2 manifiesta que en ocasiones utiliza videos o películas con el fin de enseñar.
3) ¿Utiliza la tecnología dentro de sus clases?	Docente 1, no las utilizo porque considero que los estudiantes son muy pequeños para utilizarlos. Docente 2 si, utilizo en ocasiones cuando necesito salir de la rutina del aula los llevo al laboratorio de computación y les proyecto algún video.
4) ¿Cuál es el proceso que usted aplica con el uso de herramientas digitales en el aula?, descríbalo.	Docente 1 no las utilizo. Docente 2 escojo un video de YouTube que sea educativo y se relacione con algún tema de aprendizaje, los llevo al laboratorio de computación, les proyecto el video y luego hago una retroalimentación en base a pregunta a mis estudiantes.
5) ¿Con qué frecuencia ha integrado las actividades con herramientas digitales como recurso de aprendizaje?	Docente 1 nunca. Docente 2 utilizo 2 veces al mes.
6) ¿Cuáles son los factores que impiden la aplicabilidad de herramientas digitales como recurso innovador en los estudiantes?	Docente 1 el desconocimiento del uso de la tecnología. Docente 2 tiempo de preparación.

7) ¿Considera usted que las herramientas digitales se utilizan como recurso de aprendizaje innovador?	Docente 1 si considero que es un recurso innovador. Docente 2 si considero que es un recurso innovador, es oportuno utilizarla para innovar la clase y motivar a los estudiantes y de esa manera mejorar el aprendizaje.
8) ¿Posee usted los conocimientos necesarios para aplicar herramientas digitales con sus estudiantes?	Docente 1 no. Docente 2 si, sé lo básico como buscar información en internet y enviar a los estudiantes o proyectar en el laboratorio.
9) ¿Qué recursos de aprendizaje utiliza para enseñar Lengua y Literatura con los estudiantes de tercer año básico?	Docente 1 utilizo recursos físicos como carteles, pictogramas, láminas, cuentos, rompecabezas. Docente 2 videos de cuentos, de lectura comprensiva.
10) ¿Los recursos de aprendizaje que emplea actualmente motivan a los estudiantes a participar activamente en el proceso de interaprendizaje?	Docente 1 si, aunque a veces se notan aburridos en clase, considero que esperan algo más de la clase. Docente 2 si me doy cuenta de que cuando los llevo al laboratorio de computación se muestran motivados para aprender y su participación es más activa.

Fuente: *Autoría propia*

Las docentes entrevistadas coinciden que todo material que se emplee para el proceso de la enseñanza-aprendizaje, sirven como recursos para enseñar, los mismos que pueden ser físicos o digitales, es decir, con uso de la tecnología como: videos, juegos, audios, cuestionarios en línea, entre otros. De las dos docentes entrevistadas una de ellas indicó que utiliza recursos físicos como: carteles, pictogramas, láminas, material didáctico a partir del reciclaje entre otros, mientras la segunda docente manifestó que en ocasiones utiliza videos o películas con el fin de que los niños desarrollen su pensamiento y las destrezas que le ayudarán a expresar sus emociones y de esta forma descubran nuevas maneras de aprender.

Una de las docentes indicó que no utiliza la tecnología dentro de sus clases porque considera que sus estudiantes son muy pequeños para utilizarlas, la docente 2 si utiliza, según su respuesta solo en ocasiones cuando necesita salir de la rutina del aula, la misma docente indica que el proceso para la utilización de herramientas digitales consiste en escoger un video de YouTube que sea educativo y que tenga que ver con el tema de aprendizaje, luego los trasladan al laboratorio de computación, les proyecta el video y para finalizar les hace una retroalimentación y preguntas a los estudiantes.

En cuanto a la frecuencia de la utilización de herramientas digitales la docente 1 manifiesta que nunca los usa, la docente 2 indica que 2 veces al mes, los factores que impiden la aplicabilidad de herramientas digitales como recurso innovador en los estudiantes es el desconocimiento de la tecnología y el tiempo de preparación. Al mismo tiempo ambas docentes responden que si consideran que las herramientas digitales son un recurso innovador y que es oportuno utilizarla para innovar la clase, motivar a los estudiantes, y mejorar el aprendizaje.

En relación con los conocimientos necesarios para aplicar herramientas digitales con sus estudiantes la docente 1 indica que no cuenta con ese tipo de conocimiento y la docente 2 considera que sabe lo básico como buscar información en internet y enviar a los estudiantes o proyectar en el laboratorio.

En cuanto a los recursos de aprendizaje que utilizan para enseñar Lengua y Literatura con los estudiantes de tercer año básico, la docente 1 utiliza recursos físicos como carteles, pictogramas, láminas, cuentos, rompecabezas, la docente 2 hace uso de videos de cuentos y de lectura comprensiva.

Con respecto a si los recursos de aprendizaje que emplean actualmente motivan a los estudiantes a participar activamente en el proceso de interaprendizaje la docente 1 indica que sí, y que siempre es bueno motivar más a los estudiantes para que aprendan. La docente 2 indica que evidencia cuando los lleva al laboratorio de computación a los educandos se muestran motivados para aprender y su participación es más activa.

Con relación a la ficha de observación aplicada a los 37 estudiantes de tercer año básico en una clase de Lengua y Literatura con la docente 2 entrevistada quien en esta ocasión usó un cuento animado por medio de un video para la clase, los resultados fueron los siguientes:

Tabla 2. *Guía de observación*

Indicadores		SI	NO	A VECES
1	Omite letras o palabras al momento de escribir.	**25**	**00**	**12**
2	Cambia el orden de las letras o sílabas al leer	**27**	**00**	**10**
3	Escribe las letras de forma correcta	**00**	**09**	**28**
4	Comprende correctamente lo que lee	**00**	**13**	**24**
5	Manifiesta interés por el estudio	**25**	**00**	**12**
6	Participación con el uso recurso de aprendizaje	**37**	**00**	**00**
7	Demuestra motivación	**07**	**10**	**20**
8	Sabe el manejo de la computadora	**06**	**31**	**00**
9	Se distrae fácilmente	**30**	**00**	**07**
10	Trabajan con repeticiones de palabras	**37**	**00**	**00**

Fuente: *Autoría propia*

En base a los instrumentos aplicados y como resultados de este trabajo de estudio, se pudo evidenciar un bajo nivel de aprendizaje de acuerdo con la edad en la asignatura de Lengua y Literatura, debido a que un alto número de estudiantes observados omiten letras o palabras al momento de escribir, además no siempre escriben las letras de forma correcta, así mismo solo a veces comprenden lo que leen, lo que se visualizó un desinterés por el estudio.

Al momento de la proyección del video del cuento se pudo observar que los estudiantes demostraron motivación y participación, sin embargo, solo una minoría sabe el manejo de la computadora, por lo cual se distraen fácilmente, es importante destacar que en la clase se evidenció que se trabajaba mucho con repeticiones de palabras.

En relación con la encuesta aplicada en los padres de familia de los estudiantes de tercer año básico, se la realizó por medio de un formulario de Google, enviándose el link correspondiente para que ingresen y atiendan las interrogantes presentadas en dicho formulario, a través de la mensajería del WhatsApp, y cuyos resultados son determinados en siguiente tabla:

Tabla 3. *Encuesta a padres de familia*

Ítems	Preguntas	Opciones	Frecuencia
1	¿La enseñanza que recibe su representado por parte del docente es de forma dinámica?	Siempre A veces Nunca	0% 100% 0%
2	¿Le gustaría que su representado desarrolle la comprensión de conocimientos con el uso de conocimientos con el uso de herramientas digitales?	Siempre A veces Nunca	0% 100% 0%

3	Considera que el uso de los recursos de aprendizaje en la educación es necesario para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.	Siempre A veces Nunca	100% 0% 0%
4	¿Los docentes utilizan herramientas digitales como recursos de aprendizaje en las clases?	Siempre A veces Nunca	0% 100% 0%
5	¿Le gustaría que su representado aprenda de manera significativa para desenvolverse en la vida?	Siempre A veces Nunca	0% 54% 46%
6	¿Con qué frecuencia su representado ha recibido clases con el uso de herramientas digitales?	Siempre A veces Nunca	3% 94% 3%
7	¿Su representado adquiere nuevos aprendizajes cuando trabaja con herramientas digitales como recurso de aprendizaje?	Siempre A veces Nunca	76% 24% 0%
8	¿Presta usted las facilidades a su representado/a para que haga uso de las herramientas digitales?	Siempre A veces Nunca	0% 54% 46%

Fuente: *Autoría propia*

Por medio de la encuesta se pudo obtener resultados importantes para la presente investigación, ya que las respuestas dadas por los padres de familia evidencian escasa aplicación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de tercer año básico de parte del docente, lo que indica que se aplicaba una metodología tradicional, al mismo tiempo se puede manifestar que la información recabada sirve de base para una propuesta pedagógica como recurso de aprendizaje innovador en el área de Lengua y Literatura con la aplicación de herramientas digitales.

En ese sentido Berrocal Hernández & Aravena Domich, (2021) aporta a esta investigación manifestando que:

La implementación de herramientas digitales en educación, en especial en las escuelas, se convierte en una estrategia innovadora para aquellas instituciones que requieren aumentar el desarrollo de habilidades comunicativas entre sus estudiantes para fortalecerse educativamente y ser referente en el uso y apropiación de las TIC, motivando de forma indefinida el análisis del conocimiento desde las diferentes ópticas escolares.

De la misma manera, Medina Oviedo, (2018) afirman que la lectura

y la escritura como estrategia pedagógica apoyada en TIC, afianza los procesos cognitivos básicos que hacen parte de las competencias comunicativas desarrolladas en los estudiantes desde la educación básica, para el desarrollo de dichos procesos el docente debe emplear estrategias pedagógicas que favorezcan su interiorización.

El profesorado ha experimentado la frustración de enfrentarse en el aula a tabletas o móviles; considerados como distractores porque desvían la atención durante la clase; la teoría de la actividad de Vygotsky ubica a estos dispositivos tecnológicos dentro de la categoría de herramientas, estas sirven al alumnado y el profesorado para realizar las actividades de aprendizaje en el marco de un ambiente sociocultural definido; al conocer al alumnado y el contexto en el que se desenvuelve solo resta conocer las herramientas digitales adecuadas a ellos (Carcaño Bringas, 2021, p. 1).

Finalmente se diseñó una herramienta didáctica digitales para estimular y fomentar el aprendizaje virtual.

Carballo Vera & Orellana Álvarez, (2013) realizó una investigación está orientada a contribuir en el proceso pedagógico impulsando las herramientas tecnológicas direccionadas al área de Lengua y Literatura en el aprendizaje de los ejes integradores (escuchar, hablar, leer y escribir) de esta asignatura. Con los múltiples beneficios que ofrece la tecnología en la enseñanza-aprendizaje se convierte en soporte fundamental para los docentes del segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Miguel Andrade Vicuña. En este trabajo se enfatiza las variadas aplicaciones y software educativos gratuitos que se encuentran a disposición en la web; en el desarrollo de las macro destrezas de Lengua y Literatura, convirtiéndose en una herramienta dinamizadora en el desempeño profesional del docente. Mediante el estudio realizado se empela metodologías útiles que ayudan a entender las necesidades en la práctica educativa entre educando y educador, proponiendo mejores oportunidades en el campo educativo.

Presentación de la Propuesta

Por motivo de la emergencia sanitaria por el Covid 19, se vivió un confinamiento para proteger a docentes, estudiantes y a su familia, por esa razón se presentó la necesidad de clases virtuales, por tanto, los docentes como los estudiantes e incluso padres de familia, se vieron obligados a utilizar la tecnología para continuar con la educación. La realidad que se tuvo que enfrentar fue muy drástica, debido a que en primer lugar no se tenía los conocimientos necesarios para dar clases como para asistir a ellas y en segundo lugar la crisis económica afectó a los padres de familia que en ocasiones no tenían el dinero suficiente para tener acceso a internet y sus hijos pudieran entrar a sus clases o recibir la información.

La realidad que se vivió a partir de esa experiencia dejó secuelas en el aprendizaje de los estudiantes de tercer grado, puesto que prácticamente primero y segundo año básico fue en la virtualidad, sabiendo que esos años son muy importantes para sentar bases en el aprendizaje, por lo cual los conocimientos en relación con la lectura y escritura no es la misma que si hubiera sido de forma presencial, lo mismo que se ve reflejado en la observación aplicada a los estudiantes de tercer año básico.

Al mismo tiempo, ahora que la emergencia está controlada se hace uso de una diversidad de herramientas digitales que pueden ser usadas para enseñar y desarrollar el aprendizaje de los estudiantes, sin embargo, no siempre son utilizadas por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por consiguiente, esta propuesta consiste en la aplicación de herramientas digitales como recurso pedagógico de aprendizaje digitalizado, de manera innovadora y dinámica para mejorar el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de tercer año básico.

Propuesta pedagógica como recurso de aprendizaje innovador en el área de Lengua y Literatura con la aplicación de herramientas digitales

Los resultados obtenidos evidencian que existe un bajo nivel de aprendizaje de acuerdo con la edad en la asignatura de Lengua y

Literatura, esto observado en clase, además evidencian escasa aplicación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de parte del docente.

Esta propuesta está direccionada a la aplicación de herramientas digitales como recurso de aprendizaje innovador en el área de Lengua y Literatura, se propone las siguientes herramientas:

Gramaticas.net.

http://www.gramaticas.net/ En esta aplicación puedes encontrar toda la gramática de la lengua española, lo que la hace tan eficaz es que esta aplicación explica de manera sencilla y con numerosos ejemplos. Esta aplicación es bastante completa, ya que incluye una sección de juegos y ejercicios. Se realiza de una manera realmente dinámica, aparece un personaje medieval, el caballero gramático, se guía por una gran variedad de actividades interactivas (Comunicación y Lenguaje, 2022).

Sirve para diseñar una serie de actividades la cual les permite a los estudiantes desarrollar la escritura en un texto práctico apoyado en las TIC.

Analizador morfosintáctico.

http://recursos.cnice.mec.es/analisis_sintactico/secundaria/repaso2.php?enlace=1&prev=2. Aplicación para repasar gramática y analizar todo tipo de oraciones: Introduce una frase compuesta o texto y obtendrás el análisis morfológico de cada una de las palabras que la componen. El programa detecta automáticamente cada uno de los términos que componen la frase y logra identificar su categoría gramatical. Las etiquetas utilizadas para describir las categorías gramaticales son un subconjunto del corpus Ancora (Biblioteca virtual Miguel de Cervantes, 2023).

¿Cómo dice que dijo?

http://www.comodicequedijo.com/

Juego online disponible también como app de Android e iOS. Propone frases que hay que completar con la

palabra que tiene la ortografía correcta.

A través de esta aplicación podemos diferenciar y escoger cuales son las palabras homófonas, conjugación de verbos, acentuación de palabras y adivinar las banderas de diferentes países.

Storybird. http://storybird.com/

Storybird es una herramienta fantástica para crear cuentos e historias online con los que trabajar la escritura, la lectura y la creatividad con las niñas y los niños de la casa (U. C. y D. Consejería de Educación, 2020).

Testeando.
http://www.testeando.es/

Testeando es una plataforma educativa y lúdica pensada para profesores y estudiantes de los colegios españoles y latinoamericanos, que ofrece juegos on line de preguntas y respuestas tipo test o trivial agrupadas por cursos y asignaturas del currículo del sistema educativo, desde primaria a bachillerato (Vicepresidencia tercera del Gobierno de España, 2014).

Aula de Letras http://www.auladeletras.net/Aula_de_Letras/Inicio/Inicio.html es una web, que contiene diversos materiales para la didáctica del área de Lengua Castellana y Literatura: apuntes y esquemas, comentarios de texto, temas para estudio, webquest, ejercicios interactivos con Hot Potatoes, etc.

Pixton https://www.pixton.com/es/

Pixton es una aplicación online que nos permite crear y compartir comics e historias a partir de diseños prediseñados.

Utilidades didácticas

Utilizar los comics para presentaciones en el aula, proyectos finales o exposiciones personales de una forma amena e inspiradora.

Incentivar el uso de herramientas creativas como Pixton para el desarrollo de historias, cuentos o experiencias personales (U. y D. Consejería de Educación, n.d.).

Blogger

Permite producir un material digital en el que se integran texto, imágenes, audio y video para la facilitación de los aprendizajes de forma creativa e interactiva (Franco-García & Pinargote-Ortega, 2022)

Cazas del tesoro

Son hojas de trabajo o páginas web con una serie de preguntas y un listado de direcciones en la Red en las que los alumnos-as han de buscar las respuestas. Al final se debe incluir la «gran pregunta», cuya respuesta no aparece directamente en las páginas web visitadas, la cual exige integrar y valorar lo aprendido durante la búsqueda.

Al mismo tiempo es importante reconocer que ante la presencia de dos docentes de tercer año básico, una que no utiliza herramientas digitales para su proceso de enseñanza, y otra que la utiliza medianamente se obtienen como resultados un nivel de aprendizaje bajo en el área de Lengua y Literatura, por tal motivo como investigadora se sugiere que aparte de la propuesta diseñada, realizar un conversatorio con las autoridades de la institución educativa con la finalidad de dar a conocer los resultados de la investigación y sugerir que los docentes deban ser capacitados en el uso de las herramientas digitales en sus clases, además de la autoformación de las docentes de tercer año básico y de

manera general a todos los docentes.

Para lo cual se propone la autoformación desde la plataforma del gobierno Mecapacito en https://eva-mecapacito.educacion.gob.ec/login/index.php donde se pueden inscribir y ser parte de un proceso de autoformación que además de servir de conocimiento importante para aplicar en el aula, sirve como puntaje para la recategorización y ascenso docente, también cuenta con cursos gratuitos y virtuales, que facilitan dicho proceso, ya que pueden acceder según su horario y capacidad de conexión, a continuación una propuesta de cursos relacionados al tema de investigación para fortalecer las competencias digitales en los docentes:

Curso	Duración	Modalidad
Innovación tecnológica y creación de contenidos digitales	70 horas	Virtual
Metodologías activas de enseñanza y aprendizaje	70 horas	Virtual
Competencias digitales docentes II (CDII)	20 horas	Virtual
Educar en la era digital	5 horas	Virtual
Flipped classroom (FLCL)	30 horas	Virtual
Competencias digitales docentes I (CDDI)	30 horas	Virtual
Ruta Tic: nivel básico P1	20 horas	Virtual

Discusión

(Miramontes Arteaga et al., 2019) y (Paidicán Soto, n.d.), la educación on-line no se limita a proporcionar instrumentos para la mejora didáctica porque ya es parte de la realidad de este nuevo milenio, y destaca la importancia de que el profesor desarrolle competencias que le permitan transitar a nuevos entornos tecnológicos de manera éxitos

Por otra parte, (García et al., 2014) y (López Simó et al., 2017) la inclusión de las TIC y de las funcionalidades de la Web 2.0 en el aula, ha venido a cambiar la forma de aprender y enseñar y esto no implica una mejora de los procesos de enseñanza ya que incluso existe el riesgo que según como se incorpora esta tecnología esto pueda suponer una vuelta a enfoques pedagógicos más tradicionales o transmisivos.

Así mismo, (Gallego Trijueque & Vinader Segura, 2019) y (Vaillant et al., 2020), actualmente en el hábitat virtual en el que vivimos, tanto Internet como diferentes

herramientas digitales, junto con la filosofía 2.0, el uso de herramientas digitales se asocia a la Enseñanza de conceptos específicos de cualquier campo de la educación.

4. Conclusiones

Finalmente se puede concluir que las docentes de tercer año básico no están utilizando adecuadamente las herramientas digitales como recursos de aprendizaje innovador en Lengua y Literatura, debido al escaso conocimiento del uso de la tecnología y del tiempo de preparación de estos.

Se evidencia un bajo nivel de aprendizaje de acuerdo con la edad en la asignatura de Lengua y Literatura, debido a que un alto número de estudiantes observados omiten letras o palabras al momento de escribir, además no siempre escriben las letras de forma correcta, así mismo solo a veces comprenden lo que leen, manifestando un desinterés por el estudio. Sin embargo, al momento de la proyección del video del cuento se evidenció que el total de los estudiantes observados demostraron motivación y participación, por lo tanto, solo una minoría sabe el manejo de la computadora, además se distraen fácilmente, por otro lado, es importante destacar que en la clase se evidenció que se trabajaba mucho con repeticiones de palabras.

Por medio de la encuesta se obtuvo resultados importantes para la presente investigación, ya que las respuestas dadas por los padres de familia evidencian escasa aplicación de herramientas digitales en el proceso académica de los estudiantes de tercer año básico de parte del docente, por tanto se evidencia una metodología tradicional, al mismo tiempo se puede manifestar que la información recabada sirve de base para una propuesta pedagógica como recurso de aprendizaje innovador en el área de Lengua y Literatura con la aplicación de herramientas digitales.

Bibliografía

Barrero Fernández, B. (2018). ESTUDIOS SOBRE PROPUESTAS Y EXPERIENCIAS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA. Profesorado Revista de Curriculum y Formación Del Profesorado, 22(4), 1–10.

https://recyt.fecyt.es/index.php/profesorado/article/view/69442/41889

Barroso Osuna, J. M., & Gallego Pérez, Ó. M. (2017). Producción de recursos de aprendizaje apoyados en Realidad Aumentada por parte de estudiantes de magisterio. Edmetic, Revista de Educación Mediática y TIC, 6(1), 23–38. https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/edmetic/article/view/5806/5440

Berrocal Hernández, Á. A., & Aravena Domich, M. A. (2021). Herramientas digitales como recurso de interacción comunicativa en escuelas de Colombia. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 5(4), 7302–7320. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i5.848

Biblioteca virtual Miguel de Cervantes. (2023). Analizador morfológico - BVMC.Labs. BVMC. https://data.cervantesvirtual.com/analizador

Cacheiro González, L. M. (2011). RECURSOS EDUCATIVOS TIC DE INFORMACIÓN, COLABORACIÓN Y APRENDIZAJE. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 39, 69–81. https://www.redalyc.org/pdf/368/36818685007.pdf

Carballo Vera, M. J., & Orellana Álvarez, A. M. (2013). "Herramientas tecnológicas en el aprendizaje de los ejes integradores en el área de Lengua y Literatura" [Tesis, UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO]. https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/1175/HERRAMIENTAS%20TECNOL%c3%93GICAS%20EN%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LOS%20EJES%20INTEGRADORES%20EN%20EL%20%c3%81REA%20DE%20LENGUA%20Y%20LITERATURA.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Carcaño Bringas, E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. Revista Vinculando, 1–12. https://vinculando.org

Comunicación y Lenguaje. (2022). GRAMATICA.NET - Herramientas Digitales. Gramatica.Net. https://www.herramientasdigitales.org/listing/gramatica-net/

Consejería de Educación, U. C. y D. (2020, April 27). Storybird: una herramienta fantástica para crear e ilustrar cuentos | Blog del Área de Convivencia. Gobierno de Canarias. https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/convivencia/2020/04/27/storybird-una-herramienta-

fantastica-para-crear-e-ilustrar-cuentos/

Consejería de Educación, U. y D. (n.d.). Herramienta: Pixton » Recursos educativos digitales. Gobierno de Canarias. Retrieved January 7, 2023, from https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2015/09/29/herramienta-pixton/

Cueva, S., Torres, R., Rodríguez, G., Rojas, C., & Marbán, Ó. (2016). Producción de Cursos Educativos Abiertos con Herramientas Sociales. Revista Politécnica, 37(1). http://campus.oui-iohe.org/forotics/?p=14

Franco-García, L. F., & Pinargote-Ortega, M. (2022). GOOGLE SITES COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE BÁSICA MEDIA. Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN, 6(11), 81–99. https://doi.org/10.46296/yc.v6i11edespnov.0245

Gallego Trijueque, S., & Vinader Segura, R. (2019). Capital social digital: las herramientas digitales como amplificadoras de la sociedad civil. Barataria. Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales, 26, 31–48. https://doi.org/10.20932/barataria.v0i26.458

García, C., Días, P., Sorte, A., Díaz-Pérez, J., Rita Leal, A., & Gandra, M. (2014). EL USO DE LAS TIC Y HERRAMIENTAS DE LA WEB 2.0 POR MAESTROS PORTUGUESES DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA Y EDUCACIÓN ESPECIAL: LA IMPORTANCIA DE LAS COMPETENCIAS PERSONALES. Profesorado, Revista de Currículo y Formación Del Profesorado, 18(1), 241–255. http://www.ugr.es/local/recfpro/rev181COL3.pdf

Gutiérrez Escobar, M., López Fernández, R., Yanes Seijo, R., Llerena Bermúdez, M., Numancia, M., Rodríguez, R., & Olano Rivalta, M. (2013). Medios de enseñanza con nuevas tecnologías versus preparación de los docentes para utilizarlos. Medisur, 11(2), 167–175. http://scielo.sld.cu/pdf/ms/v11n2/ms09211.pdf

Lagos Reinoso, G., Espinosa Izquierdo, J. G., Nivela Cornejo, M. A., Lagos Reinoso, B. G., & Alonzo Ganchozo, J. (2020). Plataformas y herramientas digitales enfocadas a la educación (G. Lagos

Reinoso, J. G. Espinosa Izquierdo, M. A. Nivela Cornejo, B. G. Lagos Reinoso, & J. Alonzo Ganchozo, Eds.; Primera edición). Editorial Grupo Compás. http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/443/1/Listo%202.pdf

López Simó, V., Couso Lagarón, D., Simarro Rodríguez, C., Garrido Espeja, A., Grimalt Álvaro, C., Hernández Rodríguez, M. I., & Pintó Casulleras, R. (2017). PRÁCTICA CIENTÍFICA. X CONGRESO INTERNACIONAL SOBRE INVESTIGACIÓN EN DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS, 691–697.

Mar-Cornelio, O., Ramírez-Pérez, J. F., López-Cossio, F., Muñoz Morejón, M., & Orellana-García, A. (2021). Impacto de la Maestría en Informática Médica Aplicada en la informatización de la salud pública cubana. Revista Información Científica, 100(2), 1–13. www.revinfcientifica.sld.cu

Medina Oviedo, E. (2018). Lectura y escritura mediante investigación como estrategia pedagógica apoyada en TIC. Cultura Educación y Sociedad, 9(3), 893–904. https://doi.org/10.17981/culteducsoc.9.3.2018.106

Menéndez Santos, M. D. C., & Concheiro Coello, M. D. P. (2018). USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA ESCRITURA COLABORATIVA EN LÍNEA: EL CASO DE “PADLET.” MarcoELE REVISTA DE DIDÁCTICA ELE , 27, 1–17.

Mero-Ponce, J. I. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. Revista Científica Dominio de Las Ciencias, 7(1), 712–724. https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1735

Miramontes Arteaga, Ma. A., Castillo Villapudua, K. Y., & Macías Rodríguez, H. J. (2019). Estrategias de aprendizaje en la educación a distancia. Revista de Investigación En Tecnologías de La Información, 7(14), 199–214. https://doi.org/10.36825/riti.07.14.017

Morimoto, Y., Pavón Lucero, M. V., & Santamaría Martínez, R. (2015). La Enseñanza de ELE centrada en el alumno Madrid, 2014. Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera.

Orozco Moreno, A. L. (2020). Modelo para evaluación de accesibilidad web orientado por tipos de discapacidad.

Padilla Tacuri, D. K. (2021). Herramientas digitales educativas en el aprendizaje de ciencias naturales para estudiantes de séptimo de básica B de la unidad educativa Santo Domingo de Guzmán, año lectivo 2022-2021 [Tesis, Universidad Politécnica Salesiana Ecuador]. https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21556/1/UPS-CT009478.pdf

Paidicán Soto, Á. M. (n.d.). El uso de las TIC para enriquecer los aprendizajes a través de la Gestión del Curriculum. Revista DIM-36 Colaboraciones. http://orcid.org/0000-0003-0696-054X

Vaillant, D., Zidán, E. R., & Biagas, G. B. (2020). The use of platforms and digital tools for the teaching of mathematics. Ensaio, 28(108), 718–740. https://doi.org/10.1590/S0104-40362020002802241

Vicepresidencia tercera del Gobierno de España. (2014, August 14). Testeando. Ministerio Para La Transición Ecológica y El Reto Demográfico. https://www.miteco.gob.es/es/ceneam/recursos/pag-web/testeando.aspx