



Herramientas digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes del tercer año de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra

Digital tools in the learning of language and literature of the students of the third year of the Educational Unit Ibarra City

Elvia Alicia Bastidas Chamorro¹ (elvita_1205@hotmail.com) (<https://orcid.org/0009-0001-4056-3807>)

Meiber Mireya Caicedo Angulo² (meibermirey@gmail.com) (<https://orcid.org/0009-0009-9443-243X>)

Wilber Ortiz Aguilar³ (wortiza@ube.edu.ec) (<https://orcid.org/0000-0002-7323-6589>)

Resumen

La integración de herramientas digitales en la enseñanza es una temática de creciente relevancia en el ámbito educativo. En este estudio, se tuvo como objetivo diseñar y evaluar un sistema de acciones dirigido a fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, mediante el uso del potencial que ofrecen las herramientas digitales. La muestra comprendió a 18 docentes y a 64 estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra, durante el periodo académico 2022-2023. Se empleó un enfoque mixto que combinó la recopilación de datos cuantitativos y cualitativos, así como la evaluación por criterio de expertos. Los resultados revelaron un nivel diverso de competencia en el uso de herramientas digitales por parte de los docentes, y una experiencia variada de los estudiantes en actividades digitales escolares. Se diseñó un sistema de acciones que incluye actividades como lectura en línea, ejercicios interactivos y videoconferencias. La evaluación por criterio de expertos demostró que las acciones propuestas eran coherentes con los principios pedagógicos, relevantes curricularmente y efectivas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. A pesar de los desafíos identificados, como la necesidad de formación continua, este estudio subraya la importancia de la integración de tecnología en la educación y su potencial para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura. Estos hallazgos

¹ Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra", Ibarra, Ecuador.

² Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra", Ibarra, Ecuador.

³ Universidad Bolivariana del Ecuador, 092405 Durán, Ecuador.

contribuyen al creciente cuerpo de conocimientos sobre la implementación exitosa de herramientas digitales en el contexto educativo.

Palabras clave: herramientas digitales, lengua y literatura, educación, tercer grado, enseñanza-aprendizaje.

Abstract

The integration of digital tools in teaching is a topic of growing relevance in the educational field. The objective of this study was to design and evaluate a system of actions aimed at strengthening the teaching-learning process in the area of Language and Literature, through the use of the potential offered by digital tools. The sample comprised 18 teachers and 64 third grade students of the Ciudad de Ibarra Educational Unit, during the 2022-2023 academic period. A mixed approach was employed, combining quantitative and qualitative data collection, as well as evaluation by expert judgment. The results revealed a diverse level of competence in the use of digital tools by teachers, and a varied experience of students in school digital activities. A system of actions was designed that included activities such as online reading, interactive exercises and videoconferences. The evaluation by expert criteria showed that the proposed actions were coherent with pedagogical principles, curricularly relevant and effective in improving the teaching-learning process. Despite the challenges identified, such as the need for ongoing training, this study underscores the importance of technology integration in education and its potential to enrich the learning experience of students in the area of Language and Literature. These findings contribute to the growing body of knowledge on the successful implementation of digital tools in the educational context.

Key words: digital tools, language and literature, education, third grade, teaching-learning.

Introducción

En el actual panorama educativo, marcado por avances tecnológicos y desafíos pedagógicos en constante evolución, el uso efectivo de las herramientas digitales se ha convertido en un factor determinante para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Sandoval, 2020). La educación se encuentra en un punto de inflexión en el que la integración de la tecnología puede abrir nuevas

fronteras para el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias en los estudiantes (Córdova et al., 2020).

La integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha convertido en una necesidad imperante en la educación actual. Según Genova (2019), en los últimos años, los sistemas educativos han experimentado una transformación significativa en respuesta a la proliferación de las tecnologías modernas de la información y la comunicación (TIC) a nivel global. Estas tecnologías han revolucionado la forma en que las personas acceden a la información, interactúan y participan en la sociedad, lo que incluye el ámbito educativo. La facilidad de acceso a una abundante cantidad de información, independientemente de la ubicación geográfica, ha abierto nuevas oportunidades para la enseñanza y el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades colaborativas, reflexivas y críticas (Haleem et al., 2022).

En este contexto, las herramientas digitales se han convertido en elementos fundamentales en el proceso educativo. Fawns (2022) subraya que la tecnología digital es esencial en todos los aspectos de la vida actual, ya que la mayoría de las actividades se han vuelto digitalizadas. En el ámbito educativo, esta transformación ha dado lugar a nuevas formas de aprendizaje que aprovechan la multimedia y la interconexión que ofrecen las TIC. La capacidad de integrar componentes como fotografías, videos, música y animaciones a través de Internet fomenta la participación activa de los estudiantes (Jiménez et al., 2023).

Según Siteal (2019), la Agenda Educación 2030 se enfoca en la necesidad de desarrollar una ciudadanía plena, responsable, comprometida y transformadora, para lo cual es esencial trabajar en políticas digitales que promuevan la integración efectiva de las tecnologías en la gestión institucional, el currículo, las estrategias pedagógicas, el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje y una evaluación integral y sistemática.

En el contexto ecuatoriano, el Ministerio de Educación (Mineduc) ha reconocido la importancia de la tecnología en la educación. Según el Mineduc (2012, citado por Mendieta & García, 2018), las TIC han transformado los entornos educativos, permitiendo un intercambio de conocimientos inmediato entre docentes y estudiantes, así como la construcción colaborativa de nuevos aprendizajes. El Mineduc implementó el Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la



Comunidad (Sitec), con el objetivo de mejorar el aprendizaje digital y democratizar el acceso a la tecnología en las instituciones educativas (Loja, 2020).

La enseñanza de la Lengua y la Literatura ocupa un lugar privilegiado en el desarrollo integral de los estudiantes, ya que no solo promueve la comunicación efectiva, sino que también nutre su capacidad de análisis crítico, creatividad y comprensión del mundo que les rodea (Paladines & Galeano, 2022). La incorporación de herramientas digitales en este proceso educativo ofrece oportunidades sin precedentes para enriquecer la experiencia de aprendizaje, mejorar la comprensión lectora, fomentar la creatividad y promover la participación activa de los estudiantes (Aguza, 2020).

La falta de conocimiento en el uso de herramientas tecnológicas especializadas para la enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura, tanto por parte de docentes, padres de familia y estudiantes, representa un obstáculo significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este déficit conduce a una escasa motivación para emplear estas herramientas, lo que resulta en un aprendizaje poco significativo (Adoumieh, 2021). La limitada comprensión de estas herramientas tecnológicas también contribuye a que los estudiantes adquieran conocimientos a través de la memorización y la repetición, dando lugar a clases monótonas y carentes de innovación (Macías & Acuña, 2022).

El propósito de este estudio es concebir y evaluar un conjunto de acciones dirigidas a fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, haciendo uso del potencial que ofrecen las herramientas digitales. Esta investigación se centra, específicamente, en el tercer año de educación general básica (EGB) de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra (UECI), ubicada en el Cantón Ibarra.

Es esencial destacar que este enfoque de estudio se alinea con la necesidad de adaptar la educación a las demandas de la sociedad del siglo XXI, en la cual la tecnología desempeña un papel central. Los estudiantes actuales no solo requieren habilidades literarias tradicionales, sino también competencias digitales que les permitan desenvolverse de manera efectiva en un entorno cada vez más digitalizado. A través del diseño y evaluación de un sistema de acciones apropiadas, se busca aprovechar al máximo el potencial de las Tecnologías de la Información y

Comunicación (TIC) para enriquecer el proceso de aprendizaje y, preparar a los estudiantes de la UECI para enfrentar los desafíos de una sociedad cada vez más digitalizada.

Materiales y métodos

La metodología de esta investigación se basó en un enfoque mixto (González & Ricalde, 2021) que integró la recopilación de datos cuantitativos y cualitativos relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. Además, se llevó a cabo el diseño y la evaluación por criterio de expertos de un sistema de acciones diseñado para la utilización de herramientas digitales en dicho contexto educativo.

La población de estudio estuvo compuesta por un total de 18 profesores y 931 estudiantes de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra, durante el periodo académico 2022-2023. La muestra seleccionada para este estudio consistió en 64 estudiantes pertenecientes al tercer año de educación básica elemental, abarcando los tres paralelos correspondientes a este nivel y los 18 docentes.

Se identificaron dos variables principales en esta investigación. Variable dependiente: el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. Variable independiente: la implementación de herramientas digitales como elemento de intervención.

Para obtener información relevante se aplicaron cuestionarios dirigidos tanto a docentes como a estudiantes, con el objetivo de evaluar las competencias de los docentes en el uso de herramientas digitales y obtener las percepciones de los estudiantes sobre su experiencia educativa en relación con el uso de dichas herramientas. Los resultados de las pruebas de fiabilidad revelaron una consistencia interna adecuada, respaldada por coeficientes alfa de Cronbach de 0.85 y 0.79, respectivamente. Estos valores indican una fiabilidad interna satisfactoria en las respuestas de los participantes, lo que valida la calidad de los datos recopilados y fortalece la evaluación de las competencias de los docentes y las percepciones de los estudiantes en relación con el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. También se realizó una revisión documental exhaustiva para recabar información relevante de la literatura académica relacionada con el ámbito de estudio.

En el proceso de evaluación por criterio de expertos participaron un total de cinco expertos altamente calificados en el campo de la educación y la utilización de herramientas digitales. Estos expertos fueron seleccionados cuidadosamente en función de su experiencia profesional y sus logros en áreas relevantes para la investigación.

La selección de los expertos se llevó a cabo siguiendo criterios rigurosos que garantizaron la representación de diversas perspectivas y conocimientos especializados. Los criterios utilizados para su selección incluyeron los siguientes aspectos.

1. Experiencia educativa: se priorizó la selección de expertos con una sólida experiencia en la enseñanza y la educación en el contexto ecuatoriano, especialmente, en el área de Lengua y Literatura.
2. Experiencia en tecnología educativa: se consideró la experiencia previa de los expertos en la incorporación de herramientas digitales en entornos educativos, así como su conocimiento sobre las mejores prácticas en este campo.
3. Formación académica: se evaluó la formación académica de los expertos, incluyendo títulos y posgrados relacionados con la pedagogía, la tecnología educativa o campos afines.
4. Publicaciones y contribuciones previas: se tuvo en cuenta la producción académica y las contribuciones previas de los expertos en forma de investigaciones, publicaciones, conferencias o proyectos relacionados con la educación y las herramientas digitales.

Según estos criterios, fue asignado un peso (w_i) a cada experto (siendo que $\sum_{i=1}^n w_i = 1$). Una vez seleccionados los expertos, se les proporcionó una descripción detallada del sistema de acciones planificado para la implementación de herramientas digitales en el entorno educativo del área de Lengua y Literatura. Los expertos evaluaron cada componente del sistema en función de los siguientes criterios.

1. Coherencia pedagógica: se evaluó la coherencia de las acciones propuestas con los principios pedagógicos y objetivos educativos.
2. Relevancia curricular: se consideró si las acciones eran relevantes y alineadas con el currículo y los estándares educativos nacionales.

3. Eficacia educativa: se evaluó la capacidad de las acciones para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y el logro de los objetivos de aprendizaje.
4. Adecuación al contexto: se analizó si las acciones eran adecuadas y adaptadas a las necesidades y características de los estudiantes de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra, en el año lectivo 2022-2023.

Para la evaluación de los componentes según cada criterio, se utilizó una escala Likert de 5 puntos entre Muy adecuado (5 puntos) y Muy poco adecuado (1 punto). Para obtener las evaluaciones de cada elemento y el sistema de acciones en general, se utilizó el operador de agregación Media ponderada, mediante la ecuación (1).

$$M_w(x_1, \dots, x_n) = \left(\sum_{i=1}^n w_i x_i\right) \quad (1)$$

Los expertos también proporcionaron comentarios detallados y recomendaciones específicas en función de estos criterios, lo que contribuyó de manera significativa a la validación y mejora del sistema de acciones propuesto para la implementación de herramientas digitales en el contexto educativo.

Resultados y discusión

Los resultados de la encuesta realizada a un total de 18 docentes de la enseñanza de Lengua y Literatura en tercer año de EGB, revelaron que la mayoría (60%) tiene más de 5 años de experiencia, mientras que un 25% tiene entre 2 y 5 años de experiencia, y un 15% tiene menos de 2 años de experiencia. En cuanto a la capacitación en la integración de tecnología en la enseñanza, el 70% de los docentes ha recibido capacitación previa en este campo, mientras que el 30% restante no ha recibido dicha capacitación.

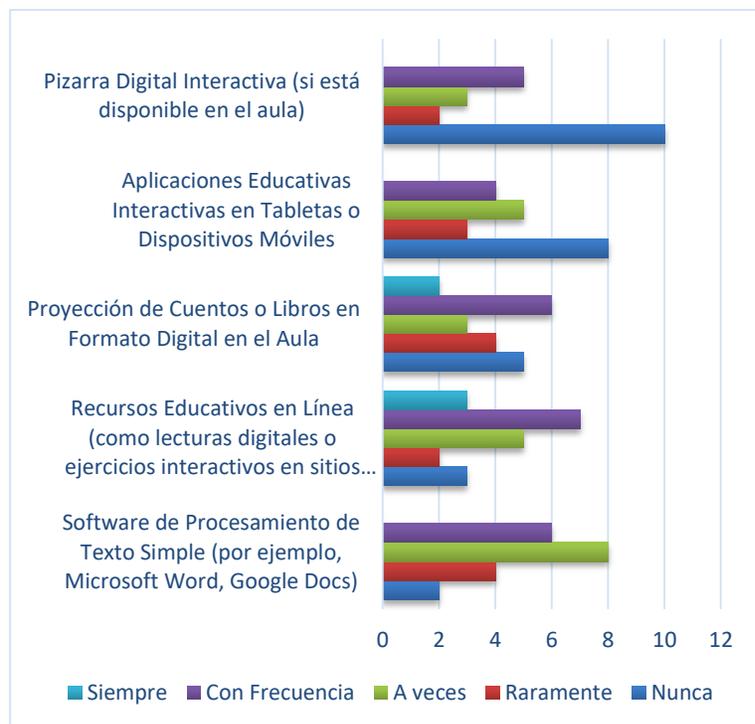
Las herramientas digitales más utilizadas por los docentes de Lengua y Literatura para estudiantes de tercer grado incluyen los siguientes elementos.

1. Software de procesamiento de texto simple, como Microsoft Word y Google Docs, que fue utilizado por el 85% de los docentes encuestados.

2. Recursos educativos en línea, como lecturas digitales y ejercicios interactivos en sitios web educativos, que fueron empleados por el 70% de los docentes.
3. La proyección de cuentos o libros en formato digital en el aula, que fue una práctica utilizada por el 60% de los docentes.
4. Aplicaciones educativas interactivas en tabletas o dispositivos móviles, que fueron empleadas por el 45% de los docentes.
5. La pizarra digital interactiva, si estaba disponible en el aula, fue utilizada por el 30% de los docentes.

Además, algunos docentes mencionaron otras herramientas digitales específicas que utilizaron en su enseñanza de Lengua y Literatura, como programas de animación de cuentos digitales y plataformas de lectura en línea. Estos resultados reflejan una variedad de herramientas digitales utilizadas en el aula para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. La Figura 1 muestra la frecuencia de uso de cada herramienta digital por parte de los docentes encuestados en su enseñanza de Lengua y Literatura.

Figura 1. Frecuencia de uso de herramientas digitales por los docentes.

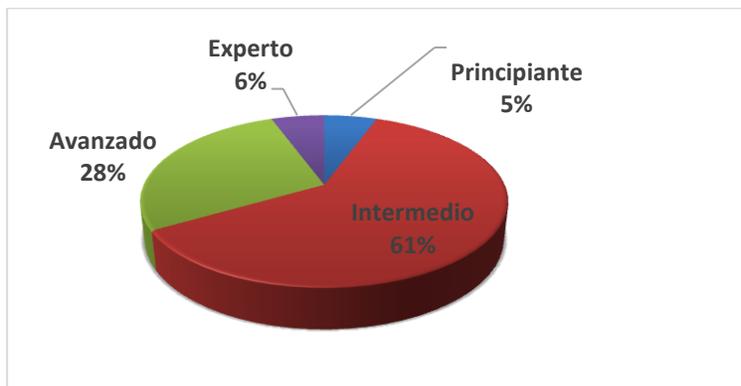


Fuente: elaboración propia.

Se puede observar que los docentes de tercer grado muestran una variabilidad significativa en el uso de herramientas digitales en su enseñanza de Lengua y Literatura. Mientras que algunas herramientas, como el software de procesamiento de texto simple y la proyección de cuentos o libros en formato digital en el aula, se utilizan con mayor frecuencia. Otras, como las aplicaciones educativas interactivas en tabletas o dispositivos móviles y la pizarra digital interactiva, se emplean de manera menos habitual. Esto sugiere que existe un potencial para una mayor integración de tecnología en el aula, especialmente, en lo que respecta a herramientas interactivas y dispositivos móviles. Además, es importante destacar que un número significativo de docentes aún no ha utilizado algunas de estas herramientas en su enseñanza, lo que sugiere la necesidad de brindar capacitación y apoyo adicional para fomentar su adopción en el futuro.

Los docentes encuestados evaluaron su nivel de dominio en el uso de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura de la siguiente manera (Figura 2).

Figura 2. Nivel de competencia autocalificado por los docentes en el uso de herramientas digitales.



Fuente: elaboración propia

La mayoría se encuentra en el nivel intermedio, seguido de un grupo significativo en el nivel avanzado, mientras que un pequeño porcentaje se considera principiante o experto en el manejo de estas herramientas. Los docentes han integrado las herramientas digitales de manera adaptada al nivel de desarrollo cognitivo y habilidades tecnológicas de los estudiantes en esa temprana

edad. Algunos ejemplos concretos incluyen el uso de recursos educativos en línea, como cuentos interactivos en sitios web educativos diseñados para niños de esa edad. Los docentes también han proyectado cuentos o libros en formato digital en el aula para fomentar la lectura compartida, utilizando dispositivos como tabletas o proyectores. Además, se han empleado aplicaciones educativas interactivas en tabletas para actividades de comprensión lectora, ortografía y escritura creativa, adaptadas al nivel de tercer grado. Estas actividades digitales se han incorporado de manera complementaria a las lecciones tradicionales de Lengua y Literatura, brindando a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más diversificada y atractiva.

Los principales desafíos que identificaron los docentes al utilizar herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura para estudiantes de tercer grado incluyen la necesidad de adaptar el contenido digital a su nivel de comprensión, garantizar la supervisión y seguridad en línea, y asegurarse de que las actividades sean educativas y no solo de entretenimiento (Figura 3). Además, se destacó la importancia de capacitar a los docentes en el uso efectivo de estas herramientas, ya que algunos pueden sentirse menos familiarizados con la tecnología.

Figura 3. Desafíos identificados por los docentes al utilizar herramientas digitales.



Fuente: elaboración propia

Por otro lado, los beneficios observados por los profesores al utilizar herramientas digitales en la enseñanza incluyen el aumento del interés y la motivación de los estudiantes, la posibilidad de personalizar el aprendizaje según las necesidades individuales, y el acceso a una amplia gama de recursos educativos en línea (Figura 4).

Figura 4. Beneficios de utilizar herramientas digitales, identificadas por los docentes



Fuente: elaboración propia

Además, los docentes señalaron que las herramientas digitales pueden hacer que las lecciones sean más interactivas y atractivas, lo que facilita la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, los resultados de la encuesta realizada a 64 estudiantes de tercer grado, que tienen una edad promedio de 8 años, indican que la gran mayoría de ellos, específicamente 58 estudiantes (equivalente al 90.6% de los encuestados), ha utilizado en algún momento una computadora, tableta o teléfono para realizar actividades escolares. Esto refleja una amplia familiaridad y experiencia de los estudiantes, a pesar de su corta edad, con el uso de dispositivos digitales en el contexto educativo. En la Figura 5, se presenta la frecuencia de los tipos de actividades que estos estudiantes han realizado en sus dispositivos digitales para la escuela.

Figura 5. Tipo de actividades realizadas en computadora o dispositivo digital para la escuela.



Fuente: elaboración propia

Estos resultados subrayan la sorprendente versatilidad y adaptación de estos estudiantes de tercer grado en la utilización de dispositivos digitales para llevar a cabo diversas actividades escolares, incluso a su temprana edad (Pérez-Escoda, 2016).

El 100% de los estudiantes encuestados (64 en total) participó en clases en línea desde sus hogares durante el período de la pandemia. Esto indica que la enseñanza a distancia fue la norma para estos estudiantes durante un período significativo de su experiencia escolar. En relación con lo que sintieron al tener clases en la computadora o tableta, la mayoría de los estudiantes respondió de manera positiva. Concretamente, el 67.2% de los encuestados (43 estudiantes) manifestó que le gustó mucho tener clases en línea, mientras que el 28.1% (18 estudiantes) indicó que le gustó un poco. Solo el 4.7% de los estudiantes (3 estudiantes) expresó que no le gustó mucho, y ninguno seleccionó la opción "No me gustó para nada". Estos resultados sugieren que la gran mayoría de los estudiantes tuvo una experiencia positiva en cuanto a la enseñanza en línea, lo que podría indicar una adaptación exitosa a esta modalidad educativa durante la pandemia.

De igual manera, el 100% de los encuestados participó en actividades como escribir en la computadora o ver videos educativos. Además, el 95.3% de los estudiantes (61 estudiantes)

afirmó que, estas actividades en línea le ayudaron a aprender más sobre Lengua y Literatura, lo que indica que estas actividades fueron percibidas como beneficiosas para su aprendizaje.

En cuanto a los juegos educativos, el 45.3% de los estudiantes (29 estudiantes) indicó que a veces juega juegos educativos en línea o en la computadora. En cuanto a si les gustan estos juegos, el 59.4% de los encuestados (38 estudiantes) manifestó que le encantan, el 25% (16 estudiantes) dijo que le gustan, el 14.1% (9 estudiantes) expresó que no le gustan mucho, y ningún estudiante seleccionó la opción "No me gustan para nada". Estos resultados sugieren un alto nivel de interés y aceptación hacia los juegos educativos en línea entre los estudiantes, lo que podría ser una oportunidad para utilizar este enfoque en la enseñanza de Lengua y Literatura.

Los resultados de la encuesta indican que el 96.9% de los estudiantes de tercer grado (62 estudiantes) cree que aprender sobre Lengua y Literatura puede ser divertido con la ayuda de la computadora o la tableta. Esto refleja una percepción positiva hacia el uso de la tecnología digital como un medio de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

En cuanto a si les gustaría hacer más actividades relacionadas con Lengua y Literatura en la computadora o tableta en clase, el 96.9% de los estudiantes (62 estudiantes) expresó un interés positivo en hacer más actividades relacionadas con Lengua y Literatura en dispositivos digitales. Esto sugiere una alta disposición por parte de los estudiantes para incorporar herramientas digitales en su proceso de aprendizaje en esta área.

En resumen, los resultados de las encuestas realizadas a docentes y estudiantes arrojan una visión, generalmente, positiva hacia la integración de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura en tercer grado. Los docentes, en su mayoría con experiencia y capacitación en tecnología educativa, han utilizado diversas herramientas digitales en sus clases. Se destaca el uso de software de procesamiento de texto y recursos en línea. Mencionan desafíos como la accesibilidad y la adaptación del contenido, pero también reconocen beneficios como el aumento de la participación de los estudiantes. Por otro lado, los estudiantes, en su mayoría, han utilizado dispositivos digitales para actividades escolares, participaron en clases en línea durante la pandemia y muestran una actitud favorable hacia las actividades en línea y los juegos educativos. En general, existe un interés positivo en continuar integrando herramientas digitales en la

enseñanza de Lengua y Literatura, con el reconocimiento de que pueden hacer que el aprendizaje sea más interactivo y divertido.

Sistema de acciones para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura mediante herramientas digitales

1. Plataforma Educativa Google Classroom: implementar Google Classroom como plataforma educativa principal para el área de Lengua y Literatura. Los docentes crearán clases virtuales específicas para cada grupo de estudiantes, donde cargarán material de lectura, como cuentos y poemas, así como actividades interactivas relacionadas con la comprensión lectora.
2. Uso de Khan Academy Kids: introducir Khan Academy Kids como una herramienta complementaria para actividades de escritura creativa y desarrollo de habilidades lingüísticas. Los estudiantes podrán acceder a actividades interactivas que refuercen conceptos de gramática y vocabulario de manera lúdica.
3. Biblioteca Digital Epic!: integrar Epic! como una fuente adicional de lectura en línea, que brinda a los estudiantes acceso a una amplia variedad de libros digitales enriquecedores. Los docentes guiarán a los estudiantes en la selección de libros adecuados para su nivel.
4. Herramientas de Creación de Cuentos Digitales: utilizar aplicaciones como Book Creator o StoryJumper para permitir que los estudiantes creen sus propios cuentos digitales. Estas aplicaciones les ofrecerán la posibilidad de escribir, ilustrar y publicar sus obras literarias en línea.
5. Sesiones de Videoconferencia Zoom: organizar sesiones de videoconferencia en vivo a través de Zoom, donde los estudiantes participarán en discusiones literarias, compartirán sus creaciones y tendrán la oportunidad de interactuar con autores invitados y expertos en literatura infantil.
6. Herramientas de Evaluación EdTech: emplear herramientas de evaluación en línea como Kahoot o Quizlet para crear cuestionarios interactivos y ejercicios de ortografía y gramática que permitan a los estudiantes evaluar su comprensión y practicar habilidades clave.
7. Blog Literario Escolar: establecer un blog literario escolar donde los estudiantes puedan publicar sus escritos y reseñas de libros. Esto promoverá la escritura, la retroalimentación entre pares y el fomento de la lectura.

8. Colaboración con Autores Locales: invitar a autores locales a participar en charlas virtuales con los estudiantes, donde compartan sus experiencias y consejos sobre la escritura y la importancia de la literatura.
9. Planes de Lectura Personalizados: utilizar la plataforma digital Reading Rockets para crear planes de lectura personalizados para cada estudiante, recomendando libros que se adapten a sus intereses y niveles de lectura.
10. Grupos de Discusión en Edmodo: establecer grupos de discusión literaria en la plataforma Edmodo, donde los estudiantes puedan comentar y analizar libros de lectura conjunta, facilitando la interacción y la reflexión crítica.
11. Formación Continua en EdTech: proporcionar capacitación continua a los docentes en el uso efectivo de estas herramientas digitales, incluyendo sesiones de desarrollo profesional y recursos de apoyo.
12. Evaluación y Adaptación: realizar evaluaciones periódicas para medir el impacto de estas acciones en el aprendizaje de los estudiantes y adaptarlas según los resultados y las retroalimentaciones obtenidas de los docentes y los estudiantes.

El sistema de acciones propuesto tiene el potencial de enriquecer significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura para estudiantes de tercer grado. Al integrar herramientas digitales específicas y recursos en línea, se busca fomentar la comprensión lectora, el desarrollo de habilidades de escritura, la creatividad y la participación activa de los estudiantes en un entorno virtual. A través de la selección de plataformas educativas como Google Classroom y herramientas interactivas como Khan Academy Kids, se promueve un aprendizaje más dinámico y motivador (Guamán & Carmona, 2021).

La inclusión de una biblioteca digital en línea como Epic! y la creación de cuentos digitales permiten ampliar las opciones de lectura y escritura, adaptándose a los diferentes niveles de competencia de los estudiantes (Kucirkova & Cremin, 2018). Además, la interacción en sesiones de videoconferencia y grupos de discusión literaria facilita la comunicación entre pares y la exploración de la literatura de manera colaborativa (Moreira & Bravo, 2022).

Sin embargo, es fundamental tener en cuenta que la implementación exitosa de este sistema de acciones requerirá un apoyo continuo en términos de capacitación docente, acceso a dispositivos

y conectividad a Internet para garantizar que todos los estudiantes puedan participar activamente. Además, se debe monitorear y evaluar constantemente el impacto de estas acciones en el aprendizaje de los estudiantes para realizar ajustes necesarios y asegurarse de que estén alcanzando los objetivos de mejora en el área de Lengua y Literatura.

Validación de la propuesta

Los resultados de la evaluación realizada por los expertos revelaron una valoración general positiva de las acciones propuestas en el sistema en función de los criterios establecidos. En términos de coherencia pedagógica, las acciones fueron consideradas coherentes con los principios pedagógicos y los objetivos educativos, se obtuvo una puntuación promedio de 4.3 puntos. En cuanto a la relevancia curricular, se determinó que las acciones estaban en consonancia con el currículo y los estándares educativos nacionales, con una puntuación promedio de 4.2 puntos.

En lo que respecta a la eficacia educativa, los expertos evaluaron positivamente la capacidad de las acciones para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y el logro de los objetivos de aprendizaje, otorgando una puntuación promedio de 4.4 puntos. Finalmente, en cuanto a la adecuación al contexto, se destacó que las acciones estaban adecuadamente adaptadas a las necesidades y características de los estudiantes de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra" en el año lectivo 2022-2023, con una puntuación promedio de 4.1 puntos.

En resumen, los resultados de la evaluación por criterio de expertos indican que las acciones propuestas en el sistema muestran coherencia pedagógica, relevancia curricular, eficacia educativa y adecuación al contexto, lo que respalda su viabilidad y pertinencia para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra.

En la tabla 1 se refleja la evaluación final de cada acción según cada criterio, utilizando la media ponderada de las evaluaciones de los 5 expertos, donde se asignó un peso específico a cada experto ($w_1=0,30$; $w_2=0,25$; $w_3=0,2$; $w_4=0,15$; $w_5=0,10$).

Tabla 1. Puntuaciones finales de cada acción, según el criterio de los expertos consultados.

Acción	Coherencia Pedagógica	Relevancia Curricular	Eficacia Educativa	Adecuación al Contexto	Evaluación Final
Google Classroom	4.4	4.2	4.5	4.3	4.35
Khan Academy Kids	4.2	4.3	4.4	4.1	4.25
Biblioteca Digital Epic!	4.3	4.4	4.2	4.2	4.275
Herramientas de Creación de Cuentos Digitales	4.1	4.1	4.3	4.0	4.075
Sesiones de Videoconferencia Zoom	4.5	4.3	4.4	4.4	4.4
Herramientas de Evaluación EdTech	4.2	4.0	4.2	4.1	4.125
Blog Literario Escolar	4.3	4.3	4.1	4.2	4.225
Colaboración con Autores Locales	4.4	4.5	4.3	4.3	4.375
Planes de Lectura Personalizados	4.3	4.4	4.2	4.1	4.25
Grupos de Discusión en Edmodo	4.2	4.1	4.3	4.0	4.15
Formación Continua en EdTech	4.4	4.2	4.4	4.2	4.3
Evaluación y	4.3	4.3	4.4	4.3	4.325

Adaptación

Fuente: elaboración propia

Se puede observar que todas las acciones recibieron una evaluación positiva por parte de los expertos en términos de coherencia pedagógica, relevancia curricular, eficacia educativa y adecuación al contexto. Las puntuaciones finales reflejan un alto grado de viabilidad y pertinencia de las acciones propuestas para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

A pesar de ello, los expertos identificaron algunas áreas de mejora en cada criterio evaluativo.

1. Coherencia pedagógica: los expertos destacaron la necesidad de asegurar que las acciones estén completamente alineadas con los objetivos pedagógicos y que se promueva una transición fluida entre las actividades en línea y las actividades en el aula. Recomendaron un mayor énfasis en la adaptabilidad de las acciones a diferentes estilos de aprendizaje.
2. Relevancia curricular: se enfatizó la importancia de garantizar que las acciones estén estrechamente relacionadas con el currículo nacional y los estándares educativos. Los expertos sugirieron una mayor integración de las acciones con los contenidos curriculares específicos del área de Lengua y Literatura para tercer grado.
3. Eficacia educativa: los expertos resaltaron la necesidad de proporcionar evidencia más sólida de la efectividad de las acciones propuestas en términos de mejora del aprendizaje de los estudiantes. Se sugirió llevar a cabo evaluaciones de impacto y seguimiento para medir los resultados de manera más precisa.
4. Adecuación al contexto: los expertos enfatizaron la importancia de adaptar las acciones al entorno educativo específico de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra. Se recomendaron ajustes para abordar las necesidades y características particulares de los estudiantes de tercer grado en esta institución.

En general, los comentarios de los expertos proporcionaron una orientación valiosa para perfeccionar el sistema de acciones y garantizar su efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. Las recomendaciones específicas serán tomadas en cuenta en la fase de implementación y seguimiento del sistema.



Conclusiones

En conclusión, este estudio se ha centrado en diseñar y evaluar un sistema de acciones destinadas a fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, aprovechando el potencial de las herramientas digitales, específicamente, para estudiantes de tercer grado en la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra, durante el año lectivo 2022-2023. Los resultados de las encuestas a docentes y estudiantes proporcionaron información valiosa sobre el nivel de competencia en el uso de herramientas digitales, las actividades realizadas y las percepciones de los estudiantes. La evaluación por criterio de expertos validó y mejoró el sistema de acciones propuesto y aseguró su coherencia pedagógica, relevancia curricular, eficacia educativa y adecuación al contexto.

Este estudio destacó la importancia de integrar de manera efectiva las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, reconociendo el papel crucial que desempeñan en el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias de los estudiantes. Las acciones propuestas, como la implementación de Google Classroom, el uso de Khan Academy Kids y la colaboración con autores locales, prometen enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes y fomentar su participación activa en la literatura y la escritura.

Sin embargo, se identificaron desafíos significativos, como la necesidad de formación continua para los docentes en el uso de estas herramientas y la adaptación de las acciones al contexto tecnológico de la escuela. A pesar de estos desafíos, el sistema de acciones diseñado representa un paso importante hacia la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. Se espera que esta investigación inspire futuros esfuerzos para fortalecer la educación a través de la integración efectiva de la tecnología y promover un amor duradero por la lectura y la escritura en los estudiantes.

Referencias

Adoumieh, N. (2021). La didáctica de la lengua mediada por las TIC Storyjumper como propuesta innovadora en la creación de cuentos. *Revista Perspectivas*, 6(1), 101–113.
<https://doi.org/10.22463/25909215.2928>

- Aguza, L. M. A. (2020). Hacia una didáctica de la lengua y la literatura comunicativa. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (92), 628-650.
- Arcentales-Fajardo, M., García-Herrera, D., Cárdenas-Cordero, N., & Erazo-Álvarez, J. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 115-138. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.393>
- Cervatos, T. (2022). Una pedagogía enredada: una mirada más allá de la dicotomía pedagogía-tecnología. *Ciencia y Educación Postdigital*, 4 (3), 711-728.
- Córdova, C. A. V., Salazar, A. Z. C., Álvarez, J. C. E., & Herrera, D. G. G. (2020). Retos de docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en tiempos de pandemia. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5), 200-232.
- Fawns, T. (2022). An Entangled Pedagogy: Looking Beyond the Pedagogy—Technology Dichotomy. *Postdigit Sci Educ* 4, 711–728. <https://doi.org/10.1007/s42438-022-00302-7>
- Genova, M. M. (2019). 21st century language classroom with digital tools and resources. *Industry 4.0*, 4(3), 142-145.
- González, R. O., & Ricalde, D. C. (2021). Aproximaciones a una metodología mixta. *NovaRua: Revista Universitaria de Administración*, 13(22), 65-84.
- Guamán, C. A. L., & Carmona, C. S. V. (2021). Estrategias lúdicas para el aprendizaje de las macro destrezas en Lengua y Literatura. *Uniandes Episteme. Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación.*, 8(4), 552-566.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275-285.
- Jiménez, R. B. R., Quingaluiza, J. R. S., Naranjo, W. A. N., & Chagñay, P. G. B. (2023). Explorando la aplicación de los recursos audiovisuales como Material Didáctico para la enseñanza de Leyendas Tradicionales. *Polo del Conocimiento*, 8(8), 811-843.

- Kucirkova, N., & Cremin, T. (2018). Personalised reading for pleasure with digital libraries: towards a pedagogy of practice and design. *Cambridge Journal of Education*, 48(5), 571-589. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2017.1375458>
- Loja, E. (2020). Diseño de políticas de TIC para la educación en el Ecuador: el caso de la Agenda Educativa Digital 2017-2021. *Revista Estudios de Políticas Públicas*, 6(1), 1-19.
- Macías, Y. M., & Acuña, R. W. (2022). El uso de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes de segundo de básica. *MQRInvestigar*, 6(4), 621–645. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.621-645>
- Mendieta, G. N., & García, R. C. M. (2018). Las TIC y la educación ecuatoriana en tiempos de internet: breve análisis. *Espiraes Revista Multidisciplinaria e Investigación*, 2(15), 1-15.
- Moreira, H. J., & Bravo, R. (2022). Estrategias didácticas creativas que inciden en el aprendizaje significativo en ambientes virtuales de lengua y literatura. *Revista Innova Educación*, 4(4), 167-177.
- Paladines, L., & Galeano, M. F. Á. (2022). La enseñanza de la Lengua y la Literatura en tiempos de pandemia en la Región Sur de Ecuador. *Revista de Educación*, (25.1), 379-395.
- Pérez-Escoda, A., Castro-Zubizarreta, A., & Fandos-Igado, M. (2016). La competencia digital de la Generación Z: claves para su introducción curricular en la Educación Primaria. *Comunicar*, 24(49), 71-79. <https://doi.org/10.3916/C49-2016-07>
- Selwyn, N., Hillman, T., Bergviken Rensfeldt, A. , & Perrotta, C. (2023). Digital Technologies and the Automation of Education — Key Questions and Concerns. *Postdigit Sci Educ* 5, 15–24 <https://doi.org/10.1007/s42438-021-00263-3>
- So, W.W., Chen, Y. & Wan, Z. (2019). Multimedia e-Learning and Self-Regulated Science Learning: a Study of Primary School Learners' Experiences and Perceptions. *J Sci Educ Technol* 28, 508–522. <https://doi.org/10.1007/s10956-019-09782-y>



Herramientas digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes del tercer año de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra

Elvia Alicia Bastidas Chamorro,
Meiber Mireya Caicedo Angulo,
Wilber Ortiz Aguilar



Recepción: 17-07-2023
Aprobación: 08-10-2023

Volumen: 6. N^o: 4
Año: 2023