



Universidad  
Nacional  
de Loja

## **Universidad Nacional de Loja**

**Facultad de Educación, el Arte y la Comunicación**

**Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales**

**Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo en el año lectivo 2023-2024.**

**Trabajo de Integración Curricular,  
previo a la obtención del título de  
Licenciada en Pedagogía de la  
Informática.**

**AUTORA:**

Jenny Rocio Armijos Pereira

**DIRECTORA:**

Ing. Fanny Soraya Zúñiga Tinizaray Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2024

## Certificación

Loja 17 de julio de 2024

Ing. Fanny Soraya Zúñiga Tinizaray Mg. Sc.

**DIRECTORA DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

### **CERTIFICO:**

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del trabajo de Integración Curricular: **Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo en el año lectivo 2023-2024** de autoría la estudiante Jenny Rocio Armijos Pereira, previa a la obtención del título de **Licenciada en Pedagogía de la Informática**, de autoría de la estudiante **Jenny Rocio Armijos Pereira**, con **cédula de identidad Nro. 1105562472**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.

  
Ing. Fanny Soraya Zúñiga Tinizaray Mg.Sc.  
**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

## Autoría

Yo, **Jenny Rocio Armijos Pereira**, declaro ser autora del presente trabajo de integración curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mí del trabajo de integración curricular en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

**Firma:**



**Cédula de Identidad:** 1105562472

**Fecha:** 17 de julio de 2024

**Correo electrónico:** [jenny.r.armijos@unl.edu.ec](mailto:jenny.r.armijos@unl.edu.ec)

**Teléfono:** 0967617075


**Carta de autorización por parte de la autora, para consulta reproducción parcial y total, y/o publicación electrónica de texto completo.**

Yo **Jenny Rocio Armijos Pereira** declaro ser autora del trabajo de integración curricular: denominado: **Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo en el año lectivo 2023-2024.** como requisito para optar el título de Licenciada **en Pedagogía de la Informática**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del trabajo de integración curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los diecisiete días del mes de julio del dos mil veinticuatro.

**Firma:** 

**Autor:** Jenny Rocio Armijos Pereira

**Cédula:** 1105562472

**Dirección:** Cantón Loja, Ciudadela la Cascarilla.

**Correo electrónico:** [jenny.r.armijos@unl.edu.ec](mailto:jenny.r.armijos@unl.edu.ec)

**Teléfono:** 0967617075

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Director del Trabajo de Integración Curricular:** Fanny Soraya Zúñiga Tinizaray. Mg. Sc.

## **Dedicatoria**

El presente Trabajo de Integración Curricular dedico primeramente a Dios por darme fortaleza y sabiduría para poder afrontar los problemas que se me presentaron durante el transcurso de la carrera, a mis padres y a mi hermano por siempre brindarme el apoyo emocional las veces que he querido rendirme.

*Jenny Rocio Armijos Pereira*

## **Agradecimiento**

Expreso mis más sinceros agradecimientos a la Universidad Nacional de Loja en especial a la planta docente de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, quienes siempre fueron fuente del saber, guía en mi desarrollo académico, ya que gracias a su paciencia y sabiduría fueron los mejores mentores ya que no solo me han enriquecido en el ámbito del saber, sino que también han dejado una huella significativa en mi crecimiento humano.

Deseo expresar mi más profundo agradecimiento a la Ing. Soraya Fanny Zúñiga Tinizaray, Mg. Sc., quien ha sido mi directora de Trabajo de Integración Curricular. Su generosidad al compartir su tiempo, paciencia y vasto conocimiento durante el desarrollo de mi investigación ha sido invaluable. Siempre estuvo dispuesta a orientarme y asesorarme, proporcionándome recomendaciones de gran valor. Sin lugar a dudas, su contribución ha sido fundamental para la exitosa culminación de mi trabajo de investigación.

Finalmente agradezco sinceramente a mis apreciados compañeros y amigos, con especial reconocimiento a Karina y Daniela, quienes invariablemente me ofrecieron su apoyo y aliento, impulsándome a perseverar. Les estoy profundamente agradecido por todo.

***Jenny Rocio Armijos Pereira.***

## Índice de contenidos

<b>Portada</b> .....	<b>1</b>
<b>Certificación</b> .....	<b>ii</b>
<b>Autoría</b> .....	<b>iii</b>
<b>Carta de autorización</b> .....	<b>iv</b>
<b>Dedicatoria</b> .....	<b>v</b>
<b>Agradecimiento</b> .....	<b>vi</b>
<b>Índice de contenidos</b> .....	<b>vii</b>
Índice de tablas.....	viii
Índice de figuras.....	viii
Índice de anexos.....	viii
<b>1.Título</b> .....	<b>1</b>
<b>2.Resumen</b> .....	<b>2</b>
Abstract.....	3
<b>3.Introducción</b> .....	<b>4</b>
<b>4.Marcoteórico</b> .....	<b>6</b>
4.1. Tecnologías de la Información y la Comunicación.....	6
4.1.1. Tecnologías del Conocimiento y el Aprendizaje.....	8
4.1.2. La importancia de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento en la educación.....	10
4.1.3. Ventajas y desventajas de las TAC.....	11
4.1.4. Características de las TAC.....	11
4.1.5. Clasificación de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento.....	12
4.1.6. Herramientas TAC.....	14
4.1.7. Uso didáctico de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento.....	16
4.2. Lengua y la Literatura.....	18
<b>5.Metodología</b> .....	<b>23</b>
Área de Estudio.....	23
<b>6.Resultados</b> .....	<b>25</b>
<b>7.Discusión</b> .....	<b>46</b>
<b>8.Conclusiones</b> .....	<b>49</b>
<b>9.Recomendaciones</b> .....	<b>50</b>
<b>10.Bibliografía</b> .....	<b>51</b>
<b>11.Anexos</b> .....	<b>58</b>

## Índice de tablas:

<b>Tabla 1.</b> Herramientas TAC .....	15
<b>Tabla 3.</b> Clasificación de las Herramientas TAC .....	27
<b>Tabla 4.</b> Selección de las herramientas TAC que cumplen con las características .....	29
<b>Tabla 5.</b> Selección de las Herramientas TAC para Lengua y Literatura. ....	31
<b>Tabla 6.</b> Datos informativos de los agentes investigados.....	33

## Índice de Figuras:

<b>Figura 1.</b> Subdivisión de las Tecnologías de la Educación.....	7
<b>Figura 2.</b> Características de las TAC.....	12
<b>Figura 3.</b> Ubicación de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo.....	23
<b>Figura 4.</b> Uso de las herramientas y recursos tecnológicos en la educación. .....	34
<b>Figura 5.</b> Utilización de las tecnologías para el aprendizaje de los estudiantes.....	35
<b>Figura 6.</b> Conocimiento de las Siglas TAC.....	35
<b>Figura 7.</b> TAC en la comprensión y análisis de textos literarios. ....	36
<b>Figura 8.</b> TAC a mejorar las habilidades de comunicación oral de los estudiantes.....	36
<b>Figura 9.</b> Fomentación de las To en la lectura crítica de los estudiantes. ....	37
<b>Figura 10.</b> Las TAC facilitando el desarrollo de habilidades de escritura s .....	38
<b>Figura 11.</b> Apoyo de las TAC búsqueda y exploración de temas de lengua y cultura.....	38
<b>Figura 12.</b> Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento por su Naturaleza.....	39
<b>Figura 13.</b> Clasificación de las TAC por su función.....	41
<b>Figura 14.</b> Clasificación de las TAC por su función (Herramientas de colaboración) .....	42
<b>Figura 15.</b> Clasificación de las TAC por su función.....	43
<b>Figura 16.</b> Clasificación de las TAC por su nivel de interacción.....	44

## Índice de Anexos:

<b>Anexo 1.</b> Designación de Directora de Trabajo de Integración Curricular .....	58
<b>Anexo 2.</b> Informe de Estructura y Coherencia. ....	59
<b>Anexo 3.</b> Autorización para elaborar Proyecto de Investigación.....	60
<b>Anexo 4.</b> Instrumento de Investigación. ....	61
<b>Anexo 5.</b> Encuestas Aplicadas.....	70
<b>Anexo 6.</b> Traducción de Ingles .....	79



## **1. Título**

**Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo en el año lectivo 2023-2024.**

## 2. Resumen

Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), son fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje centrada en el estudiante, facilitando su participación activa en la construcción del conocimiento. En este contexto el docente actúa como mediador y su rol es guiar y potenciar el aprendizaje significativo de los estudiantes en un entorno digital en constante evolución a través de orientaciones y metodologías que promuevan el pensamiento crítico, la autonomía y la reflexión. El presente trabajo de Integración Curricular analiza el uso de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento por parte del docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo en el año lectivo 2023-2024, para ello, se llevó a cabo una revisión bibliográfica exhaustiva utilizando diversos documentos de repositorios y buscadores académicos, para identificar las características de las herramientas TAC y su uso en parte de los docentes para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura. La metodología que se empleó es de enfoque cuantitativo de tipo exploratorio-descriptivo, la muestra contó con la participación de 7 docentes, el instrumento utilizado en la recolección de datos es el cuestionario estructurado compuesto de preguntas dicotómicas Si/No y preguntas en la escala de Likert; Se concluye que las TAC son utilizadas para la enseñanza del Lengua y Literatura son: plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones educativas y contenido interactivo, así mismo se confirma que los docentes si utilizan en sus tareas en su mayoría las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento.

**Palabras Claves:** Tecnologías del Aprendizaje Enseñanza-aprendizaje, Lengua-Literatura.

## **Abstract**

Learning and Knowledge Technologies (TAC) are fundamental in the teaching-learning process student-centered, facilitating their active participation in knowledge construction. In this context, the teacher acts as a mediator and his or her role is to guide and enhance the meaningful learning of students in a digital environment in constant evolution through guidelines and methodologies that promote critical thinking, autonomy, and reflection. The present work on Curricular Integration analyzes the use of Learning and Knowledge Technologies by teachers in the teaching-learning process of the Language and Literature subject at the high school level in the Adolfo Valarezo Educational Unit in the academic year 2023-2024. For this, an exhaustive bibliographic review was carried out using various documents from repositories and academic search engines, to identify the characteristics of the TAC tools and their use by teachers for teaching the Language and Literature subject. The methodology employed is a quantitative approach of exploratory-descriptive type, the sample include the participation of 7 teachers, the instrument used for data collection was a structured questionnaire composed of Yes/No dichotomous questions and Likert scale questions; It is concluded that the TACs are used for teaching Language and Literature: online learning platforms, educational applications, and interactive content. It is also confirmed that teachers mostly use Learning and Knowledge Technologies in their tasks.

**Keywords:** Learning Technologies, Teaching-Learning, Language-Literature.

### 3. Introducción

El avance tecnológico está transformando diversos aspectos de la vida humana, y la educación es un ámbito crucial que ha experimentado cambios significativos. La introducción de tecnología e información en la enseñanza ha brindado herramientas que ayudan a la construcción del conocimiento, mejorando la concentración y participación de los estudiantes. Se debe considerar que las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento engloban una variedad de elementos específicos diseñados para optimizar la adquisición de conocimientos. Desde las plataformas virtuales de aprendizaje hasta recursos interactivos, estas tecnologías están cambiando la dinámica tradicional del aula y ofreciendo a docentes y estudiantes nuevas formas de explorar y entender el mundo que les rodea, pues como lo menciona Pérez et al. (2018), quienes destacan que el uso de estas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje ha transformado los modelos educativos, al permitir el empleo de contenidos didácticos digitales flexibles, se han multiplicado las ventajas y promoviendo un aprendizaje más significativo.

Por lo tanto, la problemática nace de conocer si los docentes están empleando herramientas tecnológicas para facilitar el aprendizaje y el conocimiento en su práctica profesional. Según la revisión bibliográfica el uso de las TAC es limitado, Hernández (2019), señala que la mayoría de los docentes muestran un dominio restringido sobre la utilización, en la planeación de los contenidos de sus clases. Yoza y Vélez (2021), enfatizan que el análisis continuo de estas tecnologías promueve una implementación efectiva, mejorando así la calidad educativa y preparando a los estudiantes para desenvolverse en un mundo digital que cada día está en una continua evolución, mejorando de esta manera el proceso de enseñanza-aprendizaje y tener una educación de alta calidad.

A partir de este problema surge la siguiente pregunta de investigación ¿De qué manera se utilizan las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo del año lectivo 2023-2024? Y para poder responder adecuadamente esta interrogante se generan preguntas secundarias ¿Qué dispositivos y herramientas tecnológicas ayudan al aprendizaje y el conocimiento en ambientes educativos? y ¿Cómo los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura del nivel de bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo utilizan las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en el aula?

Por consiguiente, se plantea el objetivo general en que consiste en analizar las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento utilizadas por parte del docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo en el año lectivo 2023-2024.

De lo antes mencionado se justificada esta investigación con lo que indica el Ministerio de Educación (2021), donde afirma que “la implementación de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento implica un cambio en el comportamiento de la comunidad educativa hacia una actitud innovadora, que promueva la transformación y el desarrollo de capacidades para el aprendizaje. Esta perspectiva es respaldada por los autores Vélez y Yoza (2021), quienes subrayan la necesidad de crear y aplicar las TAC en las aulas, aprovechando la gran variedad de estas herramientas disponibles que se ajusten a las necesidades específicas de las materias y contenidos.

Es por ello, la presente investigación se limita a la recopilación y análisis de datos relacionado con el uso de las TAC por parte de los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura en un contexto específico. El método deductivo, permitió obtener una visión general basada en las variables planteadas en la investigación. Este estudio se caracteriza por ser de naturaleza cuantitativa. En consecuencia, el tipo de investigación se define como descriptiva y exploratoria, ya que durante su desarrollo se obtuvo la información necesaria para comprender, registrar, analizar e interpretar los datos. Se analizaron las variables, objeto de estudio, recopilando información relevante mediante una revisión bibliográfica de diversas fuentes de información.

A partir de esta investigación se recomienda a los docentes de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo integrar de manera proactiva las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en sus prácticas pedagógicas. Sería beneficioso recibir capacitaciones continuas para utilizar plenamente las herramientas digitales, adaptándolas según las necesidades específicas de los estudiantes, permitiendo así dotar a los docentes de experiencias educativas relevantes y de calidad.

Este estudio proporciona una base para futuras investigaciones en el campo de las TAC y la educación. Algunas posibles líneas de investigación incluyen investigar y comparar diferentes enfoques y estrategias utilizadas por los docentes para integrar las TAC en la enseñanza de la Lengua y Literatura. Es crucial la formación y capacitación de los docentes para utilizar eficazmente las TAC en sus prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **4. Marco teórico**

### **4.1. Tecnologías de la Información y la Comunicación.**

En la actualidad, las tecnologías desempeñan un lugar central en prácticamente todos los aspectos de la vida humana. Desde la forma en que nos comunicamos y trabajamos hasta como, aprendemos, nos relacionamos con nuestro entorno y cuidamos de nuestra salud, las tecnologías han transformado la sociedad como nunca antes. Este cambio ha sido posible gracias a la constante evolución de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

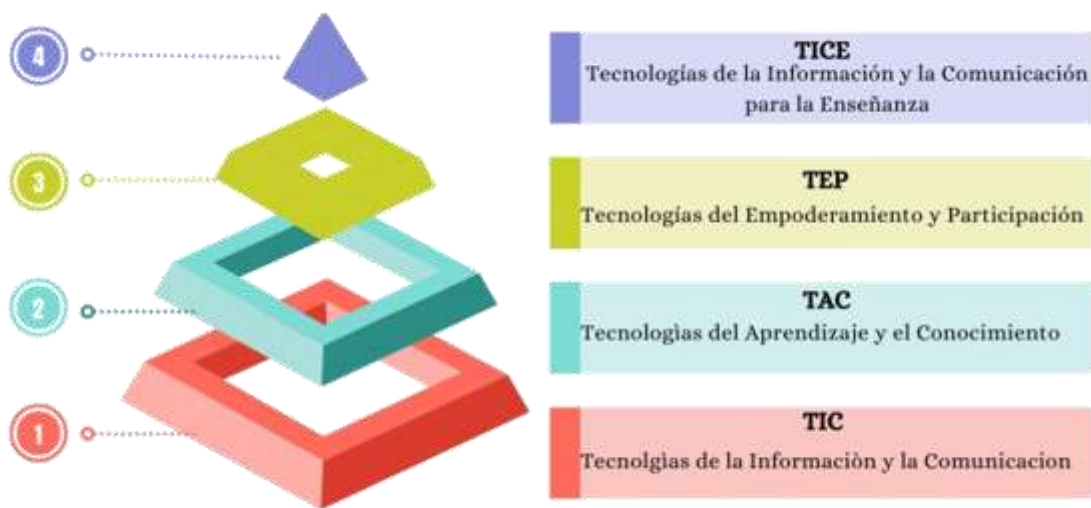
Comprender este tipo de tecnologías es esencial para participar plenamente en la sociedad actual, ya que permite aprovechar las oportunidades y enfrentar los desafíos que su uso implica. Según Montalvo, Torres y Parra (2021), las Tecnologías de la Información y Comunicación son herramientas y recursos utilizados para gestionar y compartir información a través de diversos medios tecnológicos, con el fin de mejorar tanto el proceso enseñanza-aprendizaje como en la vida cotidiana.

Estas tecnologías facilitan el acceso a la información, mejorando la comunicación, también ofrecen recursos multimedia, adaptan el aprendizaje a las necesidades de cada individuo, promueven la colaboración y proporcionan retroalimentación, así como evaluaciones formativas. El constante avance tecnológico ha generado un cambio significativo en el ámbito educativo, impulsando la incorporación de nuevas herramientas y recursos con el objetivo claro de mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.

Este impulso hacia la mejora continua ha dado lugar a diversas subdivisiones dentro del amplio espectro de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). En particular, se han identificado y conceptualizado subdivisiones específicas, entre las cuales destacan las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación (TEP), y las Tecnologías de la Información y Comunicación Educativa (TICE).

En la figura 1 se ilustra claramente esta categorización, proporcionando una visión integral de las diferentes dimensiones tecnológicas que se han incorporado al ámbito educativo contemporáneo

**Figura 1.**  
*Subdivisión de las Tecnologías de la Educación.*



**Nota.** Adaptado de López. (2023)

La clasificación de las TIC ha permitido identificar herramientas, recursos y características específicas para cada una de ellas. Las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC), según Valarezo y Santos (2019), son un conjunto de herramientas, recursos, dispositivos y métodos que facilitan, respaldan y mejoran el proceso educativo y la gestión y la compartición del conocimiento. Estas tecnologías incluyen desde plataformas en línea hasta software educativo y dispositivos móviles, las TAC abarcan una amplia variedad de recursos multimedia.

Por otro lado, Orosco y Pomasunco (2018) describen las Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP) como herramientas digitales que fomentan la participación ciudadana, la cohesión social y la construcción social del conocimiento en comunidades. Estas tecnologías permiten a los usuarios participar activamente y el dominio de los estudiantes en el proceso educativo.

Medina et al. (2023) argumentan que las Tecnologías del Empoderamiento y Participación (TEP) destacan por su capacidad para marcar diferencias significativas en términos de independencia, informalidad, rapidez y fluidez. No solo facilitan la comunicación, sino que también generan tendencias y transforman el entorno, promoviendo la concientización y coordinación social en respuesta a diversas problemáticas comunitarias. Por lo tanto, estas

tecnologías desempeñan un papel crucial al fomentar la autodeterminación y la realización efectiva de los valores personales.

Por último, Hernández define las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Enseñanza, TICE, como un conjunto de herramientas, recursos y procesos tecnológicos empleados en el ámbito educativo para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esta definición incluye cualquier tecnología, plataformas y aplicaciones utilizadas para la obtención de conocimiento, interrelación docente y estudiante y para la gestión de información en contextos educativos. La enseñanza con TICE se basa en las herramientas de la tecnología para optimizar la eficiencia del proceso educativo, adaptarse a las necesidades de cada estudiante y prepararlos para desenvolverse en una sociedad digital.

#### **4.1.1. Tecnologías del Conocimiento y el Aprendizaje.**

Esta investigación se enfoca en las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), que buscan gestionar el conocimiento en diferentes modalidades educativas y han cambiado cómo los estudiantes y docentes interactúan y acceden a la información para fines pedagógicos. Según Pérez y sus colegas (2018), el uso de estas tecnologías en la enseñanza ha transformado los modelos educativos. Al emplear contenidos digitales flexibles, se han multiplicado las ventajas y se ha fomentado un aprendizaje más significativo.

González y et al. (2020) argumentan que las TAC surgieron en el ámbito educativo para dirigir las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) hacia usos formativos, beneficiando tanto a docentes como a estudiantes, y mejorando el proceso de aprendizaje. En esencia, las TAC buscan transformar el aprendizaje de la tecnología en aprendizaje con la tecnología.

Por otro lado, Rodríguez (2017), mencionan que las TAC cambian la educación al ubicar al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje. Estas tecnologías redefinen los roles tradicionales de las instituciones educativas, los docentes y los estudiantes, proporcionando oportunidades de aprendizaje más amplias y accesibles, superando las limitaciones institucionales y geográficas.

Valarezo y Santos (2019) describen las TAC como herramientas didácticas que facilitan el aprendizaje. Su uso permite gestionar la información de una manera formativa, asegurando la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades técnicas. Así, las TAC transforman el



trabajo del docente en la creación de espacios colaborativos, convirtiendo al estudiante en el protagonista de su propio conocimiento, adaptando el proceso a su estilo y de aprendizaje.

Girón (2021) caracteriza las TAC como tecnologías presentes en entornos digitales de aprendizaje, que pueden ser implementadas mediante diversas actividades que van más allá del simple uso de las TIC. Estas tecnologías facilitan la adquisición de nuevos conocimientos, permitiendo la incorporación de materiales y recursos en la didáctica empleada por parte de los docentes. En este contexto, la tecnología actúa como mediadora en el proceso de formación académica, contribuyendo a un aprendizaje significativo en la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura. La investigación de Zulaica y Villagómez (2019), demuestran que las TAC han tenido un gran impacto significativo en la educación actual, convirtiéndose en herramientas fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, abriendo nuevos caminos para mejorarlo. Para lograr esto, es importante considerar los contenidos educativos digitales, cómo se integran en las aulas y su correcta utilización.

Ureta y Rosseti (2020) afirman que las TAC son esenciales para incorporar prácticas pedagógicas. Estas herramientas digitales fomentan aprendizajes significativos y crean una dinámica en la que los roles en el proceso educativo se entrecruzan. El docente supervisa el aprendizaje, guía a los estudiantes en la resolución de problemas y los motiva tanto en la generación de conocimiento como en la expresión de sus opiniones. Por su parte, el estudiante asume la responsabilidad de su propio aprendizaje, adquiriendo habilidades para gestionar y regular su conocimiento utilizando diversos recursos.

En resumen, las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) buscan gestionar el conocimiento en distintas modalidades educativas y han transformado cómo se accede y se relaciona la información con fines pedagógicos. Su uso en la enseñanza ha transformado los modelos educativos, beneficiando tanto a estudiantes como a docentes y mejorando el proceso de aprendizaje.

Los objetivos de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) según Zeballos (2020), se centra situar el aprendizaje de los estudiantes en el núcleo del proceso educativo, otorgándoles responsabilidad en la construcción, generación y aplicación del conocimiento. Además, delinear nuevos roles para docentes, estudiantes, y establecimientos educativos. Simultáneamente, abren nuevas oportunidades de aprendizaje para la sociedad, superando tanto las limitaciones de las instituciones educativas como las barreras geográficas.

González et al. (2020) señalan que los objetivos de las TAC son: proporcionar e integrar herramientas tecnológicas tanto a estudiantes como a docentes, con el fin de facilitar un aprendizaje más significativo en la era digital. Asimismo, buscan respaldar la formación integral de los estudiantes, promoviendo una reconfiguración del currículo adaptada al contexto. Por ende, tienen como propósito garantizar la competitividad del docente en el contexto ante la educación actual.

Estos objetivos reflejan el crecimiento importante de las TAC en la educación moderna y la necesidad de adaptarse a un mundo cada vez más interconectado y digitalizado. Es crucial que los docentes adquieran la capacitación necesaria para seleccionar y utilizar eficazmente las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en el aula, permitiendo a los alumnos y docentes mantenerse competitivos en el contexto educativo actual y adaptando las estrategias didácticas a las necesidades específicas de cada estudiante y al entorno de enseñanza.

#### **4.1.2. La importancia de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento en la educación.**

Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) es fundamental para de esta manera mejorar la calidad y la eficacia de la enseñanza y el aprendizaje. Según Zulaica y Villagómez (2019), las TAC representa un cambio importante en la educación y son esenciales para el proceso de enseñanza- aprendizaje. Utilizadas correctamente, esto puede ayudar a los estudiantes a alcanzar el máximo potencial en el mundo virtual.

Yoza y Vélez (2021) resaltan la relevancia del TAC por su capacidad para mejorar el rendimiento académico y fortalecer las habilidades digitales. Es importante que los docentes seleccionen las herramientas adecuadas para continuar enseñando de manera efectiva. Valarezo y Santos (2019), sugieren que es necesario reestructurar la formación de los docentes basándose en métodos constructivistas para promover el aprendizaje activo y ayuden a los estudiantes a desarrollar sus habilidades necesarias para utilizar la tecnología de manera efectiva y responsable.

Por ende, las TAC son una parte esencial de la educación actual. Proporcionando una oportunidad importante para mejorar el proceso educativo y preparar a los estudiantes para un mundo digital en constante evolución.

### **4.1.3. Ventajas y desventajas de las TAC.**

Según Ibarra (2021), son destacables los beneficios de las tecnologías en el ámbito educativo, al incorporarlo en el proceso de enseñanza- aprendizaje por lo que no sólo simplifica el desarrollo de habilidades digitales, sino que también facilita la adquisición de habilidades clave en un entorno tecnológico. Algunos de estos beneficios se enumeran a continuación.

- Facilita la comunicación y la colaboración.
- Proporciona un espacio digital para colaborar desde cualquier lugar.
- Mayor autonomía.
- Se fomenta la creatividad.
- Desarrolla la iniciativa.

Por otra parte, las TAC poseen algunas desventajas,

- Puede interrumpir la dinámica normal de competencias en el entorno educativo.
- Escasez de dispositivos tecnológicos en instituciones.
- Deficiencia de acceso a internet en los estudiantes.

La incorporación de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en las aulas es vital para mejorar la educación, especialmente para estudiantes que ven la tecnología parte integral de su vida diaria. Estas tecnologías no solo facilitan el desarrollo de habilidades digitales, sino que también fomentan competencias claves, como la comunicación, la interacción, la creación de espacios digitales colaborativos, la autonomía, la creatividad, y la iniciativa, transformando el rol pasivo del estudiante en uno más activo. Aunque pueden existir desventajas, integrar las TAC es fundamental para avanzar en la educación moderna y promover habilidades esenciales.

### **4.1.4. Características de las TAC**

Según Villareal et al. (2019) y Alcívar et al. (2023), el uso de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), va más allá de la formación académica en el aula, extendiéndose también a la administración de la educación fuera del entorno escolar. Esto ayuda a los estudiantes a desarrollar un sentido crítico y objetivo sobre el entorno que les rodea. En consecuencia, las TAC exhiben características que se ilustran en la figura 2.

**Figura 2.**  
*Características de las TAC*



**Nota.** Adaptado según Villareal et al., (2019) y Alcívar et al. (2023)

#### **4.1.5. Clasificación de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento.**

Según la investigación de Silvay (citada por Pimbo 2022), las técnicas educativas digitales pueden clasificarse según su naturaleza, función y nivel de interacción. Es fundamental que los docentes estén bien preparados para seleccionar y utilizar estas herramientas en el aula, ajustándolas a las situaciones y necesidades únicas de cada estudiante. La implementación de herramientas digitales como estrategia educativa no solo puede mejorar el proceso de aprendizaje, sino también contribuir a una educación integral y personalizada de los estudiantes.

Las herramientas digitales ofrecen una amplia gama de recursos y metodologías que pueden transformar el entorno de aprendizaje, haciéndolo más dinámico y participativo. Por ejemplo, plataformas interactivas, aplicaciones educativas y recursos multimedia pueden ayudar a los

estudiantes a comprender conceptos complejos, fomentar la colaboración entre ellos y desarrollar habilidades críticas y creativas.

Además, la capacidad de adaptar estas herramientas a las necesidades individuales de cada estudiante permite una enseñanza más inclusiva y equitativa. Esto significa que se respetan y valoran las diferencias en ritmos de aprendizaje y estilos cognitivos. Como resultado, los estudiantes pueden sentirse más motivados y comprometidos, lo que tiene un impacto positivo en su rendimiento académico y desarrollo personal. Por ende Silvay (citada por Pimbo 2022) muestran la siguiente clasificación de las TAC.

#### **Según su naturaleza:**

- **Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC):** Uso de dispositivos electrónicos y tecnologías de la comunicación, como computadoras, internet, software educativo, entre otros, para de esta manera facilitar el aprendizaje y el acceso al conocimiento.
- **Tecnologías Educativas:** Herramientas y recursos diseñados para el ámbito educativo, como son: pizarras interactivas, simuladores, plataformas de aprendizaje en línea, etc.

#### **Según su función:**

- **Tecnologías de apoyo al aprendizaje:** Estas ofrecen herramientas y recursos que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje, como plataformas de gestión del aprendizaje, sistemas de evaluación en línea, herramientas de colaboración.
- **Tecnologías de acceso al conocimiento:** Herramientas y recursos que permiten acceder a información y conocimiento de manera rápida y eficiente, como motores de búsqueda, bibliotecas digitales, repositorios en línea, entre otros

#### **Según su nivel de interacción:**

- **Tecnologías pasivas:** Aquellas que se utilizan de manera más tradicional, donde el estudiante es un receptor pasivo de la información, como la proyección de diapositivas o la visualización de videos
- **Tecnologías interactivas:** Permiten una mayor interacción y participación del estudiante, como lo son: juegos educativos, simulaciones, actividades en línea, entre otros.

Según Girón (2021), las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) se refieren a las tecnologías presentes en entornos digitales de aprendizaje. Estas tecnologías van más allá del simple uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y se utilizan para desarrollar diversas actividades que facilitan la adquisición de nuevos conocimientos. Además, estos recursos permiten a los docentes utilizar materiales y recursos en sus métodos de enseñanza, lo que conduce a un aprendizaje significativo.

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2017), las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) desempeñan un papel fundamental en el avance de la educación. Para ello, se plantean diversos modelos innovadores que integran estas tecnologías en los procesos educativos. Se hace énfasis en el desarrollo de competencias digitales, lo que permite a las instituciones educativas transformarse en instituciones digitales y adaptarse a la sociedad del conocimiento. Por lo tanto, al enfatizar el papel fundamental que desempeñan en el avance de la educación y la transformación de las instituciones educativas en entidades digitales.

La implementación de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en la enseñanza de los estudiantes permitirá una adquisición de conocimientos más efectiva y dinámica. Al usar correctamente estas herramientas y profundizar en los contenidos, el docente podrá comunicarse de manera más clara y efectiva con los estudiantes. Además, adoptará un enfoque constructivista al compartir ideas fundamentales en relación con el entorno social y vinculándose con el contenido, permitiendo así que el estudiante construya su propio aprendizaje.

#### **4.1.6. Herramientas TAC.**

Las herramientas TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) son recursos digitales creados para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, beneficiando tanto a docentes y estudiantes. Según Yoza y Vélez (2021), su principal objetivo es elevar la calidad educativa mediante el uso de las tecnologías digitales que faciliten el acceso a información, promueven la colaboración y el empoderamiento, aumenta la motivación y retención, y permiten la personalización y adaptación del aprendizaje según a las necesidades individuales de cada estudiante. A continuación, se presentan algunas de estas herramientas TAC que favorecen la adquisición de conocimientos, como se muestra en la Tabla 1

**Tabla 1.**  
*Herramientas TAC*

Herramienta	Aplicación	Descripción
Edición vídeo	Quik, Splice, Stupeflix	Crean y editan vídeos de una forma sencilla.
Vídeos interactivos	Vizia y EDpuzzle	Convierten cualquier vídeo en una lección interactiva que captará la atención e interés del alumnado.
Audio	SoundCloud, Audacity, Peggo y Vocaroo.	Crean archivos de audio que se pueden compartir.
Imagen Infografías	Genially, Typorama, Fotojet y Piktochart	Crean infografías de cualquier tipo.
Gestión del aula	iDoceo y Additio	Ayudan a gestionar a un docente listas, evaluación, rubricas, organización de grupos, entre otros
Gamificación	Cerebriti Edu, Quizizz, Trivinet, Jeopardy Rocks, Playbuzz, Triventy y Arcademic.	Sirven para gamificar el aula y dar vida a los contenidos curriculares.
Evaluación	Apester, Kahoot, Google Forms y Quiz Revolution.	Permiten verificar los aprendizajes adquiridos por los alumnos.
Comunicación	Homeroom, Otter y Blogger	Establecen una comunicación fluida entre los miembros de la comunidad educativa.
Presentaciones	Emaze, Genially, Powtoon, Sparkol y Haiku Deck	Permiten realizar presentaciones de una forma sencilla y con resultados atractivos y profesionales.
Generadores de Actividades	Educaplay y Kubbu	Crean sus propias actividades interactivas de modo personalizado.
Trabajo Colaborativo	Padlet, Team Maker, Team week, Meeting Word y Quip.	Facilitan el trabajo colaborativo.
Buscadores y Navegación	YouTube y Kiddle.	Permite buscar vídeos e información con total seguridad.
Mapas mentales	Coggle y WiseMapping	Crean mapas mentales digitales.
Matemáticas	GeoGebra, Desmos, Mathgraph, graspable math	Permite graficar, calcular funciones y editar ecuaciones.
Pizarra	Openboard	Permite interactuar con los estudiantes.
Otras	Small pdf, Refme, Videociborg y Jumpshare.	Facilitan la tarea diaria de los docentes

#### **4.1.7. Uso didáctico de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) por parte de los docentes en Educación**

El uso educativo de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) por parte de los docentes es fundamental para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y preparar a los estudiantes para los retos de la sociedad digital. Según Hernández (2019), la tecnología en la educación ofrece una gran variedad de opciones didácticas que enriquecen el proceso de enseñanza, facilitando una comunicación más cercana con los estudiantes y ayudando a guiar nuevos contenidos mediante diversas actividades. Hernández destaca cuatro maneras en que se pueden utilizar las TAC:

**Recursos multimedia:** Permite a los docentes planificar, registrar calificaciones buscar información, actualizar contenidos, y presentar información de una manera más dinámica.

**Facilitación de la comunicación:** La tecnología permite a los protagonistas educativos expresar sus ideas, solicitar información, orientar contenidos, ejercicios didácticos, e intercambiar las diversas experiencias.

**Fortalecimiento de actividades didácticas:** Esto ayuda a dar a conocer conceptos, aclarar dudas y hacer seguimiento de las actividades planteadas.

**Configuración de entornos de trabajo y aprendizaje:** Aquí se pueden crear videotutoriales, utilizando plataformas como Moodle, establecer redes de intercambio de información entre pares y organizar diversas actividades en línea.

En resumen, el objetivo principal del docente y de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) es hacer que las clases sean más participativas e interactivas, involucrando a todos los estudiantes en el contenido que se está tratando en el aula de clases. Al utilizar estas herramientas, se promueve la aplicación de una teoría ya conocida: la constructivista. Desde esta perspectiva, el docente actúa como un facilitador para que el estudiante adquiera conocimientos, lo que también motiva al docente a implementar estas tecnologías en el aula

Según los autores Mallo y Bertazzi (2019), la utilización efectiva de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) implica que los docentes adopten enfoques pedagógicos innovadores y estrategias que aprovechen el potencial de estas herramientas., con el objetivo de proporcionar una enseñanza eficaz y ofrecer a los estudiantes una experiencia de aprendizaje innovadora. Es esencial que el docente se enfoque en garantizar que estas herramientas promuevan el aprendizaje de los estudiantes en lugar de distraerlos.



A continuación, se presentan algunas recomendaciones para garantizar un buen uso de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento por parte de los docentes en el aula:

- **Planificación:** Es importante planificar cómo se van a emplear las TAC en el aula. Los docentes deben tener en cuenta los objetivos de aprendizaje, las necesidades individuales de los estudiantes y las herramientas digitales más apropiadas para integrarlas en el entorno educativo.
- **Formación:** Los docentes deben estar bien capacitados en el uso de las TAC y conocer su utilidad pedagógica. La formación continua es esencial para mantenerse actualizado en el uso de las nuevas tecnologías. lingüística, sus intereses y su contexto sociocultural, para diseñar estrategias de enseñanza adecuadas
- **Innovación:** Es primordial que los docentes deben ser innovadores en la forma en que utilizan las TAC en el aula. Deben explorar nuevas formas de enseñar y aprender, utilizando herramientas digitales que estimulen la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes.
- **Rol guía:** Los docentes deben actuar como guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje con las TAC. Deben ayudar a los estudiantes a utilizar eficazmente las herramientas y comprender su valor pedagógico.
- **Equidad:** Es de suma importancia que todos los estudiantes tengan acceso a las TAC y que se utilicen de manera equitativa en el aula. Los docentes deben asegurarse de que todos los estudiantes tengan acceso a todas las herramientas digitales necesarias para el aprendizaje.
- **Colaboración:** Las TAC ayudan a la colaboración y el trabajo en equipo. Los docentes deben utilizar herramientas digitales que permitan a los estudiantes trabajar juntos y compartir ideas.
- **Motivación:** Las TAC pueden ser una herramienta poderosa para motivar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Los docentes deben utilizar herramientas digitales que sean interesantes y atractivas para de esta manera llamar la atención de los estudiantes.

Cabe enfatizar que los docentes deben estudiar cuidadosamente cómo van a utilizar las TAC en el aula, estar capacitados en su uso, ser innovadores en su aplicación, asumir el papel de guía, estar seguro de que todos los estudiantes tendrán acceso a las herramientas digitales necesarias, fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, y utilizar herramientas digitales que sean

interesantes y atractivas para los estudiantes, para de esta manera tener una educación de alta calidad.

## **4.2. Lengua y la Literatura.**

Según Sánchez y Torres (2023), la enseñanza de la Lengua y Literatura es fundamental en el currículo por varias razones. En primer lugar, el español es uno de los idiomas más hablados en el mundo, lo que lo hace esencial para tener una comunicación efectiva. Estudiar literatura y lengua fomenta el pensamiento crítico y analítico, permitiendo a los estudiantes formular preguntas, argumentar, evaluar evidencias y desarrollar la capacidad de razonamiento.

La literatura refleja la diversidad de experiencias humanas, culturas y realidades sociales, lo que permite a los estudiantes explorar diferentes contextos históricos, sociales y culturales. Esto les ayuda a desarrollar una mayor conciencia del mundo que les rodea y fomenta la empatía hacia otras personas y culturas. Además, la literatura como forma de arte también estimula la imaginación y la creatividad, ayudando a los estudiantes a desarrollar su pensamiento abstracto. Finalmente, el estudio del español proporciona a los educandos las herramientas necesarias para expresarse correctamente, tanto por escrito como verbalmente siendo fundamental para su crecimiento personal y profesional.

El propósito principal de enseñar Lengua y Literatura es desarrollar habilidades comunicativas y comprensión de textos, literarios y no literarios. Para lograr este objetivo, se debe utilizar estrategias didácticas como objetos virtuales de aprendizaje, aula invertida y herramientas digitales interactivas. Estas herramientas pueden mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y motivar a los educandos a mejorar académicamente. Además, es crucial que los docentes se mantengan actualizados y capacitados en estrategias educativas para promover un aprendizaje más significativo.

Según Saltos, Cobeña y Zambrano (2022), los docentes de Lengua y Literatura han tenido que adaptarse rápidamente al uso de plataformas digitales para fortalecer el pensamiento crítico, prácticas de lectura, destrezas orales y habilidades gramaticales de los estudiantes. El propósito de la enseñanza de esta asignatura es desarrollar habilidades comunicativas y fomentar el pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes, y para lograrlo se pueden utilizar diversas estrategias didácticas modernas para hacer las clases más llamativas e interactivas.

Por otro lado, la asignatura de Lengua y Literatura tiene como objetivo proporcionar al estudiante las habilidades necesarias para comunicarse de manera efectiva en diferentes disciplinas académicas. Esto implica desarrollar competencias en lectura, escritura y comunicación, que son fundamentales para su participación plena en otras áreas del conocimiento. Además, se sugiere utilizar internet y las redes sociales como recursos educativos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Vega, García, Castro y Erazo, 2020).

En el contexto actual de la educación no presencial, la escritura y la conversación son medios esenciales para expresar emociones, reflexionar y comprender las experiencias. La lectura de textos literarios y no literarios brinda más oportunidades para encontrar un equilibrio emocional a través de momentos de disfrute, aprendizaje y placer estético. En este contexto, el docente de Lengua y Literatura juega un papel crucial en la vida del estudiante

La didáctica de la Lengua y la Literatura se enfoca en estudiar y aplicar las estrategias y métodos que permiten una enseñanza efectiva del lenguaje y la literatura. Entre sus aspectos más relevantes se encuentran:

- **Enfoque en el proceso de enseñanza-aprendizaje:** Se centra en entender cómo los estudiantes desarrollan habilidades lingüísticas y literarias, y cómo los docentes pueden facilitar este proceso de aprendizaje más significativo.
- **Desarrollo de competencias comunicativas:** Busca fomentar el desarrollo de habilidades de comunicación oral y escrita en los estudiantes, incluyendo la comprensión y producción de textos, la expresión oral y la interpretación de mensajes.
- **Uso de recursos y materiales didácticos:** Los docentes emplean diversos recursos y materiales didácticos como libros de texto, lecturas literarias, actividades interactivas, multimedia y tecnologías digitales, para enriquecer la experiencia de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.
- **Fomento de la lectura y la escritura:** Promueve en los estudiantes, el interés por la lectura y el desarrollo de habilidades de escritura, a través de actividades como la lectura de obras literarias, la escritura creativa y la reflexión sobre textos.
- **Adaptación a las necesidades y características de los estudiantes:** Los docentes deben considerar las características individuales que poseen los estudiantes, como su nivel de

competencia lingüística, sus intereses y su contexto sociocultural, para diseñar estrategias de enseñanza más adecuadas.

Es así que la didáctica de la Lengua y la Literatura se enfoca en enseñar de manera efectiva el lenguaje y la literatura, promoviendo el desarrollo de competencias comunicativas, el fomento de la lectura y la escritura, y la adaptación a las necesidades de los estudiantes, tal como menciona Faican (2020).

La integración de las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC) en la enseñanza de Lengua y Literatura es fundamental en la educación actual. Estas tecnologías, que abarcan herramientas digitales y estrategias pedagógicas, tienen como objetivo maximizar el aprendizaje y el conocimiento. Según Oña, Cujano y Morales (2022), las TAC no solo facilitan el uso efectivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), sino que también promueven la participación activa y el empoderamiento de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

En el ámbito de la enseñanza de Lengua y Literatura, las TAC son especialmente valiosas para desarrollar habilidades como la lecto comprensión. Asimismo, permiten a los docentes a implementar metodologías de enseñanza más dinámicas y adaptadas a las necesidades individuales y preferencias de los estudiantes del siglo XXI.

Según Álvarez (2022) y el Ministerio de Educación (2017), el uso de las TAC en Lengua y Literatura implica integrar recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza-aprendizaje relacionados con el estudio de la lengua y la literatura. Para de esta manera mejorar el aprendizaje en esta área, es crucial considerar los siguientes indicadores:

- **Lectura crítica y análisis literario:** Fomentar la comprensión profunda de textos literarios a través del análisis de elementos como la trama, los personajes, el estilo del autor y las temáticas.
- **Escritura creativa y ensayos:** Aquí permite estimular la expresión escrita de los estudiantes, concediéndoles crear sus propios textos literarios y ensayos sobre obras literarias.
- **Debates y discusiones:** Organizar debates y discusiones sobre temas literarios y lingüísticos para mejorar las habilidades de argumentación y análisis crítico.

- **Análisis gramatical:** Abordar conceptos gramaticales y lingüísticos para mejorar la comprensión de la estructura de la lengua y su aplicación en la escritura.
- **Lecturas variadas:** Exponer a los estudiantes a una variedad de géneros literarios y estilos de escritura para ampliar su horizonte literario.
- **Tecnología educativa:** Utilizar herramientas digitales como plataformas en línea, recursos multimedia y aplicaciones interactivas para enriquecer la experiencia de aprendizaje.
- **Trabajo en grupo:** Fomentar la colaboración entre estudiantes en proyectos literarios y actividades de análisis, lo que puede promover la discusión y la construcción colectiva de conocimiento.

Por lo tanto, las TAC tienen el potencial de enriquecer la enseñanza y el aprendizaje de la Lengua y Literatura, al proporcionar nuevas formas de explorar y entender los textos literarios. Sin embargo, es importante que se utilicen de manera efectiva y considerada, para que todos los estudiantes tengan la oportunidad de beneficiarse de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento.

La enseñanza de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato es de suma importancia por diversas razones fundamentales, según lo señalan Sánchez y Torres (2023). En primera instancia, el dominio del idioma y la comprensión de la literatura son destrezas esenciales para la comunicación más apropiada en la sociedad actual. El Bachillerato representa un momento crucial en la vida de los estudiantes, donde están en proceso de maduración académica y personal. El desarrollo de habilidades lingüísticas sólidas les proporciona las herramientas necesarias para expresarse con claridad y precisión tanto en el ámbito académico como en el profesional.

Por otro lado, el estudio de la literatura en el Bachillerato promueve el desarrollo del pensamiento crítico y analítico, donde los estudiantes se enfrentan a una amplia gama de textos literarios que los desafían a interpretar, analizar y evaluar diferentes perspectivas y mensajes. Esta habilidad crítica es muy importante en la formación de ciudadanos informados y reflexivos que pueden participar de manera activa y significativa ante la sociedad.

En el contexto del Bachillerato, donde los estudiantes están preparándose para ingresar a la educación superior o al mundo laboral, el dominio del lenguaje escrito y oral es esencial. La enseñanza de la lengua castellana en este nivel les proporciona las diferentes habilidades necesarias

para expresarse correctamente, tanto en la redacción de ensayos y trabajos académicos como en la comunicación oral en presentaciones y debates.

En resumen, la enseñanza de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato no solo es importante para el desarrollo lingüístico y académico de los estudiantes, sino que también contribuye a su formación como individuos críticos, cultos y comprometidos con su entorno social y cultural.

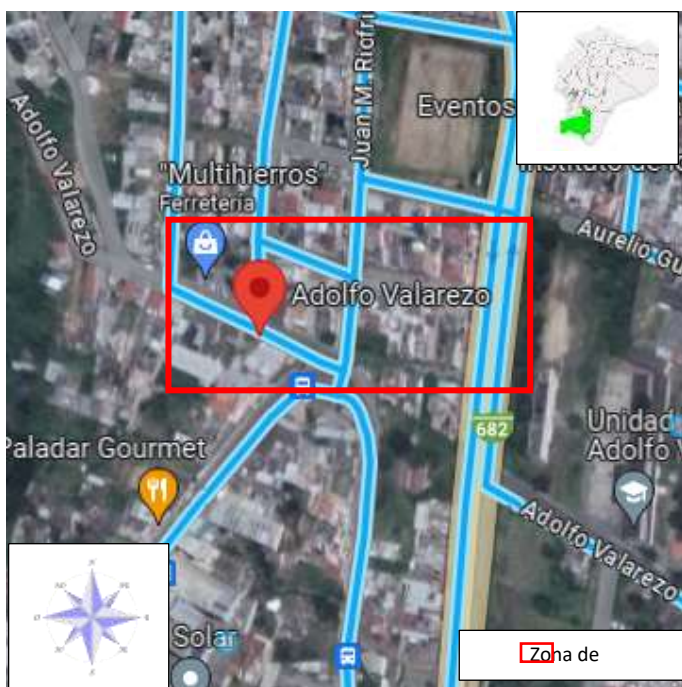
## 5. Metodología

### Área de Estudio

El presente trabajo de investigación curricular se llevó a cabo en la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, el código AMIE asignado 11H00164; se encuentra localizada en la provincia y cantón Loja, parroquia Sucre, calles Carlos Román Hinostroza Adolfo Valarezo y Manuel Carrión Pinzano como se muestra en la figura 3. La institución educativa pertenece a la Zona 7 del Ministerio de Educación, labora en el régimen Sierra, es a una Institución Fiscal; su oferta académica es Educación Inicial, Educación General Básica y Bachillerato. Además, cuenta con la jornada matutina y vespertina en sus programas académicos.

### Figura 3.

*Ubicación de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo.*



*Nota:* La figura muestra el área de estudio. Fuente Google (s.f.)

### Procedimiento

El método que se utilizó en el presente proyecto de Integración Curricular es método deductivo, este método ayudo a tener una noción general basadas en las variables planteadas en la presente investigación. El enfoque de la investigación es de carácter cuantitativo, con un tipo de investigación descriptiva ya que permitió recabar información relevante a partir de una revisión

bibliográfica de diferentes fuentes de información. Así mismo se utilizó un Diseño transversal, dentro de este estudio, la información fue recolectada en un tiempo y momento determinado. En cuanto al tipo de muestra, se trabajó con 7 docentes nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo.

En relación con la metodología que se planteó con la finalidad de dar cumplimiento a los objetivos es la siguiente:

**Objetivo 1.** Caracterizar los Recursos Educativos Digitales que ayudan al aprendizaje y el conocimiento de ambientes educativos.

**Actividad 1.1.** Se realizó una exploración sistemática con el motor de búsqueda Google Académico sobre las herramientas y dispositivos que se utilizan en la educación y que apoyan el aprendizaje y conocimiento.

**Actividad 1.2.** Se elaboró una ficha de registro de las características de las Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento como se muestra en el Anexo 3.

**Objetivo 2.** Diagnosticar la utilización de las Tecnologías del Aprendizaje y conocimiento y el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo en el primer semestre del año lectivo 2023-2024.

**Actividad 2.1.** Se elaboró un instrumento que permitió conocer la utilización de las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento por parte de los docentes de la Asignatura de Lengua y Literatura en nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo en el primer semestre del año lectivo 2023-2024, reflejado en el Anexo 4

**Actividad 2.2.** Se procedió al análisis e interpretación de los resultados obtenidos aplicados a los docentes de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo.

Se procedía a la redacción del informe de Trabajo de Integración Curricular en sus diferentes apartados.



## 6. Resultados

Para abordar el primer objetivo, caracterizar los Recursos Educativos Digitales que ayudan al aprendizaje y el conocimiento de ambientes educativos, se llevó a cabo una exhaustiva búsqueda en Google Académico que incluyó la exploración de revistas científicas y tesis de cuarto nivel, entre otras fuentes relevantes. Con el propósito de garantizar la vigencia de la información en relación con el tema de investigación, se restringió la selección de publicaciones a los últimos 5 años.

Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) engloba a un conjunto de herramientas digitales y recursos tecnológicos utilizados para facilitar y enriquecer el proceso educativo. Estas tecnologías tienen como objetivo mejorar la enseñanza, promover la adquisición de conocimientos y cultivar habilidades digitales en el contexto educativo. Como punto de partida de este análisis se consideró el trabajo del autor Velasco (2017), el cual presenta una exploración detallada de diversas herramientas de Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), destacando su capacidad para facilitar la adquisición de conocimientos, centrándose en diversos estilos de aprendizaje. Además, se incorporó la investigación de Silvay (citado en Pimbo 2022), que propone tres formas de clasificación de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento: según su naturaleza, su función y su nivel de interacción. Esta clasificación proporciona un marco conceptual valioso para comprender la diversidad y alcance de las TAC.

En el mismo contexto, se consultó los estudios de Villareal et al. (2019) y Alcívar et al. (2023), los cuales permitieron evidenciar las características de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento, contribuyendo así a una comprensión más completa de este ámbito de investigación.

Dentro del ejercicio de clasificación se encojen varias herramientas y aplicaciones como se lo indica en la Tabla 2.

**Tabla 2.***Herramientas que son consideradas como TAC*

<b>Herramienta</b>	<b>Aplicación</b>	<b>Descripción</b>
Edición vídeo	Quik, Splice, Stupeflix	Crean y editan vídeos de una forma sencilla.
Vídeos interactivos	Vizia y EDpuzzle	Convierten cualquier vídeo en una lección interactiva que captará la atención e interés del alumnado.
Audio	SoundCloud, Audacity, Peggo y Vocaroo.	Crean archivos de audio que se pueden compartir.
Imagen Infografías	Genially, Typorama, Fotojet y Piktochart	Crean infografías de cualquier tipo.
Gestión del aula	iDoceo y Additio	Ayudan a gestionar a un docente listas, evaluación, rubricas, organización de grupos, entre otros
Gamificación	Cerebriti Edu, Quizizz, Trivinet, Jeopardy Rocks, Playbuzz, Triventy y Arcademic.	Sirven para gamificar el aula y dar vida a los contenidos curriculares.
Evaluación	Apester, Kahoot, Google Forms y Quiz Revolution.	Permiten verificar los aprendizajes adquiridos por los alumnos.
Comunicación	Homeroom, Otter y Blogger	Establecen una comunicación fluida entre los miembros de la comunidad educativa.
Presentaciones	Emaze, Genially, Powtoon, Sparkol y Haiku Deck	Permiten realizar presentaciones de una forma sencilla y con resultados atractivos y profesionales.
Generadores de Actividades	Educaplay y Kubbu	Crean sus propias actividades interactivas de modo personalizado.
Trabajo Colaborativo	Padlet, Team Maker, Team week, Meeting Word y Quip.	Facilitan el trabajo colaborativo.
Buscadores y Navegación	YouTube y Kiddle.	Permite buscar vídeos e información con total seguridad.
Mapas mentales	Coggle y WiseMapping	Crean mapas mentales digitales.
Matemáticas	GeoGebra, Desmos, Mathgraph, graspable math	Permite graficar, calcular funciones y editar ecuaciones.
Pizarra	Openboard	Permite interactuar con los estudiantes.
Otras	Small pdf, Refme, Videociborg y Jumpshare.	Facilitan la tarea diaria de los docentes

*Nota:* Elaborado a partir de Velasco (2017).

Luego de búsqueda de las herramientas procede a clasificarlas según la división lo descrito en la investigación de Silvay (citado en Pimbo 2022). Como se detalla en Tabla 3. -Herramientas TAC se describen las mismas según su naturaleza, su función y su nivel de interacción.

**Tabla 3.**

*Clasificación de las Herramientas TAC*

<b>CLASIFICACION</b>	<b>HERRAMIENTAS</b>
<b>SEGÚN SU NATURALEZA</b>	Internet.
	Computadoras.
	Impresoras.
	Pizarras interactivas.
	Simuladores.
	Plataformas de aprendizaje en línea.
	Pictogramas.
<b>SEGÚN SU FUNCIÓN</b>	Libros digitales.
	Chamilo
	Moodle
	Google Classroom
	Educar Ecuador
	Apester
	Kahoot
	Showme
	Quizizz
	Google Forms
	Quiz Revolution
	Google Docs
	Microsoft Teams
	Homeroom
	Otter
	Padlet,
	Team Maker
	Team week
	Meeting Word
	Quip
	Blogger
	Zoom
	Google Meet
	Google
	Bing
	Microsoft Edge
	Mozilla Firefox
Biblioteca Benjamín Carrión	
Biblioteca Digital Mundial.	
Biblioteca Digital Hispánica	

Continuación de la Tabla 3. Clasificación de las Herramientas TAC

---

	Biblioteca Miguel de Cervantes
	Google Drive
	Dropbox
	Zenodo
	Genially
	Typorama,
	Fotojet
	Piktochart
	PowerPoint
	Canva
	Vizia
	Edpuzzle
<b>SEGÚN EL NIVEL DE INTERACCIÓN.</b>	Vocaroo
	YouTube
	Audacity
	Peggo
	SoundCloud
	Quik
	Stupeflix
	Wordwall
	El juego del ahorcado
	Cerebriti
	Educaplay

---

Nota. Adaptado de Silvay (citado en Pimbo 2022).

En la Tabla 4, se presenta el análisis de características de cada herramienta que permiten confirmar que son herramientas TAC

**Tabla 4.**

*Selección de las herramientas TAC que cumplen al 100% con las características*

HERRAMIENTA	CARACTERÍSTICAS							FRECUENCIA	PORCENTAJE
	Orientadas a un uso Formativo	Ayudan a conseguir los objetivos educativos	Fomentan el Aprendizaje de las TIC	Permiten una educación más accesible e innovadora	Son dinámicas y permiten una comunicación activa.	Proporciona aprendizaje significativo	Permiten la interacción y colaboración entre los individuos.		
Internet.	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Computadoras.	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Impresoras.	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Pizarras interactivas.	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Simuladores.	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Plataformas de aprendizaje en línea.	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Pictogramas.	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Libros digitales.	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Chamilo	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Moodle	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Google Classroom	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Educar Ecuador	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Apester	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Kahoot	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Showme	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Quizizz	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Google Forms	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Quiz Revolution	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Google Docs	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Microsoft Teams	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Zoom	1	1	1	1	1	1	1	7	100%

Google Meet	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Google	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Bing	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Microsoft Edge	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Mozilla Firefox	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Biblioteca Benjamín Carrión	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Biblioteca Digital Mundial.	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Biblioteca Digital Hispánica	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Biblioteca Miguel de Cervantes	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Google Drive	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Dropbox	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Zenodo	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Genially	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
PowerPoint	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Canva	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Vizia	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Edpuzzle	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Vocaroo	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
YouTube	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Wordwall	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
El juego del ahorcado	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Cerebriti	1	1	1	1	1	1	1	7	100%
Educaplay	1	1	1	1	1	1	1	7	100%

*Nota:* Adaptada de Velasco (2017), Villareal et al. (2019), y Alcívar et al. (2023).

Luego de haber realizado la selección de las herramientas TAC, teniendo en cuenta las características mencionadas en la Figura 2, y en cumplimiento al segundo objetivo de diagnosticar la utilización de las Tecnologías del Aprendizaje y conocimiento y el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo del año lectivo 2023-2024, se procedió a realizar la selección de las herramientas TAC, considerando característica como: lectura crítica y análisis literario, escritura creativa y ensayos, debates y discusiones, análisis gramatical, lecturas variadas, tecnología educativa, trabajo en grupo se evidencio lo siguiente resultados, los cuales presenta en la Tabla 5. Selección de las Herramientas TAC para Lengua y Literatura.

**Tabla 5.**

*Selección de las Herramientas TAC para Lengua y Literatura.*

<b>Caracterización de las herramientas TAC para la Asignatura de Lengua y Literatura</b>									
<b>SEGÚN SU NATURALEZA</b>									
<b>HERRAMIENTA</b>	<b>Lectura crítica y análisis literario</b>	<b>Escritura creativa y ensayos</b>	<b>Debates y discusiones</b>	<b>Análisis gramatical</b>	<b>Lecturas variadas</b>	<b>Tecnología educativa</b>	<b>Trabajo en grupo</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Internet.	1	1	1	1	1	1	1	7	<b>100%</b>
Computadoras.	1	1	1	1	1	1	1	7	<b>100%</b>
Plataformas de aprendizaje en línea.	1	1	1	1	1	1	1	7	<b>100%</b>
Pictogramas.	1	1	1	1	1	1	1	7	<b>100%</b>
<b>SEGÚN SU FUNCIÓN</b>									
Apester	1	1	1	1	1	1	1	7	<b>100%</b>
Kahoot	1	1	1	1	1	1	1	7	<b>100%</b>
Quizizz	1	1	1	1	1	1	1	7	<b>100%</b>
Google Forms	1	1	1	1	1	1	1	7	<b>100%</b>
Google Docs	1	1	1	1	1	1	1	7	<b>100%</b>
Google	1	1	1	1	1	1	1	7	<b>100%</b>
Microsoft Edge	1	1	1	1	1	1	1	7	<b>100%</b>
Mozilla Firefox	1	1	1	1	1	1	1	7	<b>100%</b>
Google Drive	1	1	1	1	1	1	1	7	<b>100%</b>

Dropbox	1	1	1	1	1	1	1	7	<b>100%</b>
<b>SEGÚN SU NIVEL DE INTERACCIÓN</b>									
Genially	1	1	1	1	1	1	1	7	<b>100%</b>
PowerPoint	1	1	1	1	1	1	1	7	<b>100%</b>
Canva	1	1	1	1	1	1	1	7	<b>100%</b>
El juego del ahorcado	1	1	1	1	1	1	1	7	<b>100%</b>
Cerebriti	1	1	1	1	1	1	1	7	<b>100%</b>
Educaplay	1	1	1	1	1	1	1	7	<b>100%</b>



Tras el análisis, se confirma que las Herramientas TAC, que cumplen al 100% con las siete características según su naturaleza son internet, computadoras, plataformas de aprendizaje en línea, pictogramas. Según su función Apester, Kahoot, Quizizz, Google Forms, Google Docs, Google, Microsoft Edge, Mozilla Firefox, Google Drive, Dropbox. Finalmente, según su nivel de interacción Genially, PowerPoint, Canva, El juego del ahorcado, Cerebriti, Educaplay. El resto de las herramientas se encuentran detalladas en el Anexo 3.

Luego de análisis de las herramientas se eligió para esta investigación las que cumplen el 100% de características para ser considerada una herramienta TAC. Las cuales son 44 para referencia se puede revisar la Tabla 5.

Una vez identificadas las herramientas y recursos TAC que cumplen con las características requeridas para la asignatura de Lengua y Literatura, se procede a la recolección de datos en la institución educativa. Este proceso de expositivo se inicia con la descripción de los resultados, contextualizando la muestra seleccionada.

### **Caracterización de la muestra de investigación**

En primera instancia se describe las características de la población específica y el entorno en el que se desarrolló la investigación, información descrita en la Tabla 6, se presenta los datos presentados relacionados con el género, las edades, nivel de estudios, curso o grado que enseñan y años de experiencia como docente

**Tabla 6.**

*Datos informativos de los agentes investigados*

1. Perfil del Participante			
<b>Nivel/ Grado</b>	<b>1ero BGU</b>	<b>2do BGU</b>	<b>3ero BGU</b>
	29%	42%	29%
<b>Sexo</b>	<b>Masculino</b>	<b>Femenino</b>	<b>Otro</b>
	57%	43%	
<b>Edad (Años)</b>	<b>25-35 años</b>	<b>36-45 años</b>	<b>46 años en adelante</b>
		43%	57%
<b>Nivel de Estudios</b>	<b>Tercer Nivel</b>	<b>Posgrado</b>	<b>Doctorado</b>
	29%	42%	29%
<b>Años de Especialidad</b>	15 a 25 años	26 a 35 años	36 a 45
	100%	0%	0%

Los docentes participantes en la investigación pertenecen al género masculino en un 57% y al género femenino 43%. El 43% de los encuestados está en un rango edad de 36 a 45 años y el

57% de 46 años en adelante, siendo los rangos más representativos. El 29% de los docentes tienen título de tercer nivel, el 42% de Posgrado y un 2

9% posee un doctorado. Así mismo con un 29% los docentes dictan clases a 1ero y 3ero BGU y con un 42% de docentes a 2do de BGU.

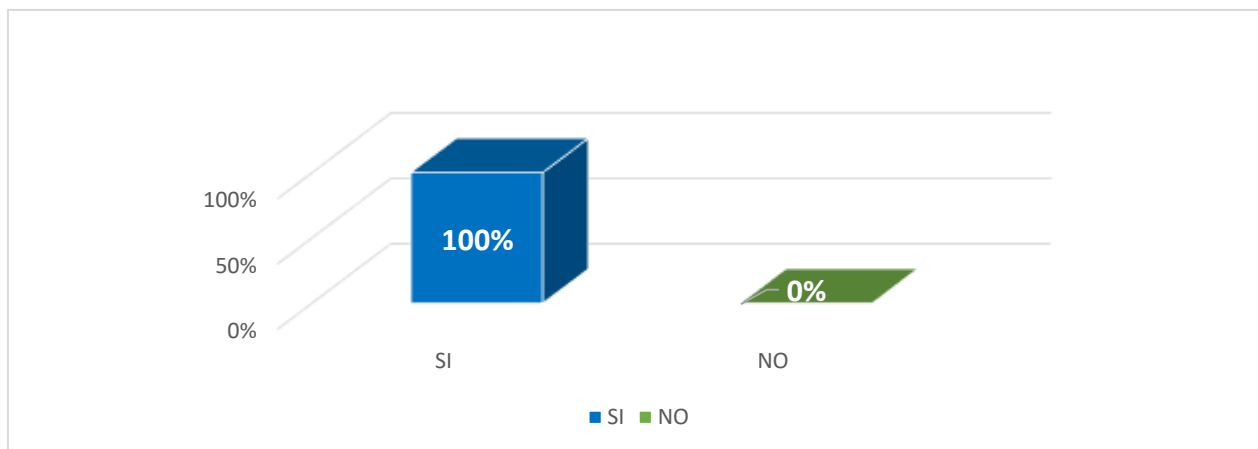
La muestra de docentes de lengua y literatura en su mayoría (80%) es de género masculino, la edad comprendida es 46 años en adelante, poseen estudios de posgrado, su experiencia profesional como docente corresponde de 15 años en adelante.

### **Herramientas TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) en la enseñanza de Lengua y Literatura**

El diagnóstico del uso de las herramientas TAC, se presentan en la Figura 4.

**Figura 4.**

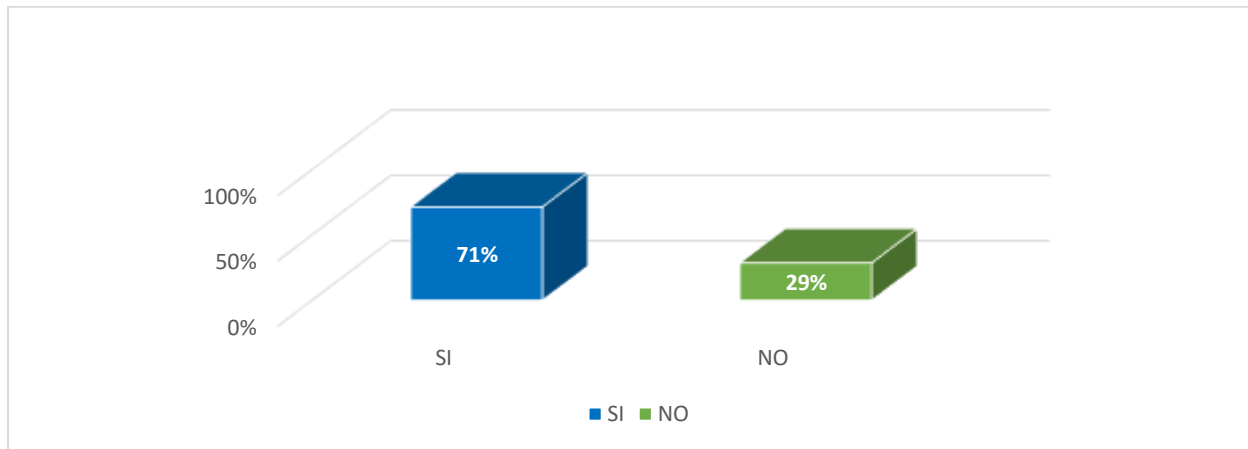
*Uso de las herramientas y recursos tecnológicos en la educación.*



Los datos obtenidos se muestran que en un 100% de los docentes mencionan que si hacen uso de las herramientas y recursos en la educación.

Se analizó también si los docentes utilizan las tecnologías para que sus estudiantes aprendan en el aula obteniendo los siguientes resultados como se presenta en la Figura 5.

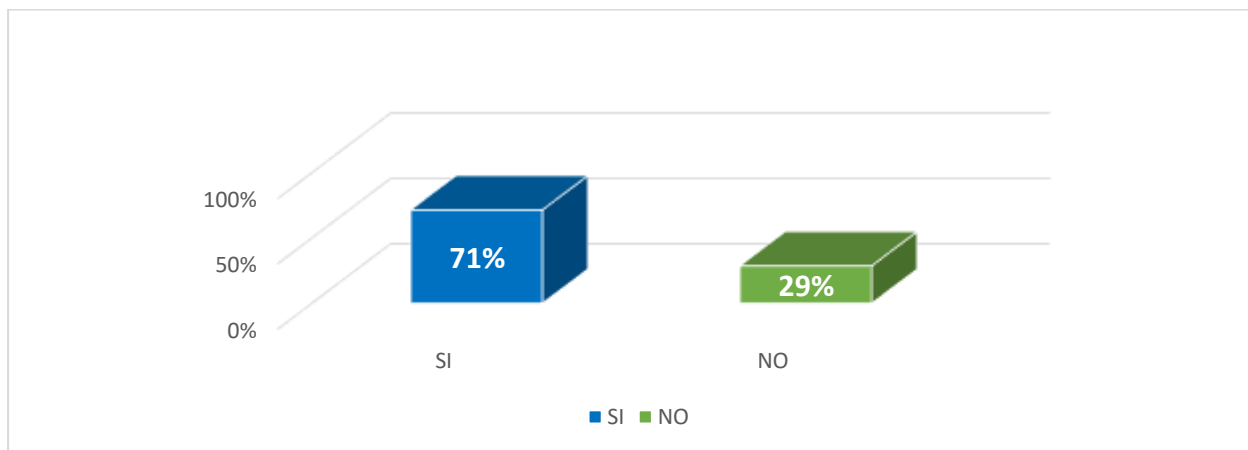
**Figura 5.**  
*Utilización de las tecnologías para el aprendizaje de los estudiantes.*



El 71% de los docentes indican que, si hace uso, mientras que 29% no utiliza las tecnologías en el proceso de enseñanza para los estudiantes.

Se investigo si los docentes conocen el significado de las Siglas TAC los datos se muestran en la Figura 6.

**Figura 6.**  
*Conocimiento de las Siglas TAC.*

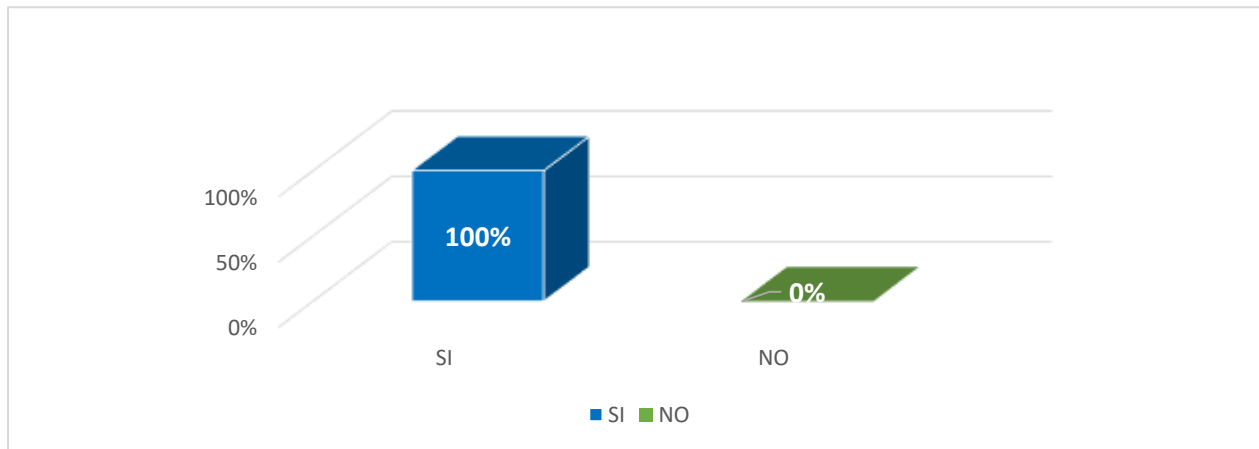


El 71% de los docentes encuestados están familiarizados con el concepto representado por las siglas TAC, en contraste con el 29% que admitió desconocer su significado. De esto datos se desprende que la gran mayoría de los docentes posee conocimiento acerca de las siglas TAC (Tecnologías de aprendizaje y el Conocimiento).

Así mismo se preguntó a los docentes sobre si las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento facilitan la comprensión y análisis de textos literarios las respuestas obtenidas se muestran en la figura 7.

**Figura 7.**

*Tecnologías del Aprendizaje y el conocimiento en la comprensión y análisis de textos literarios.*

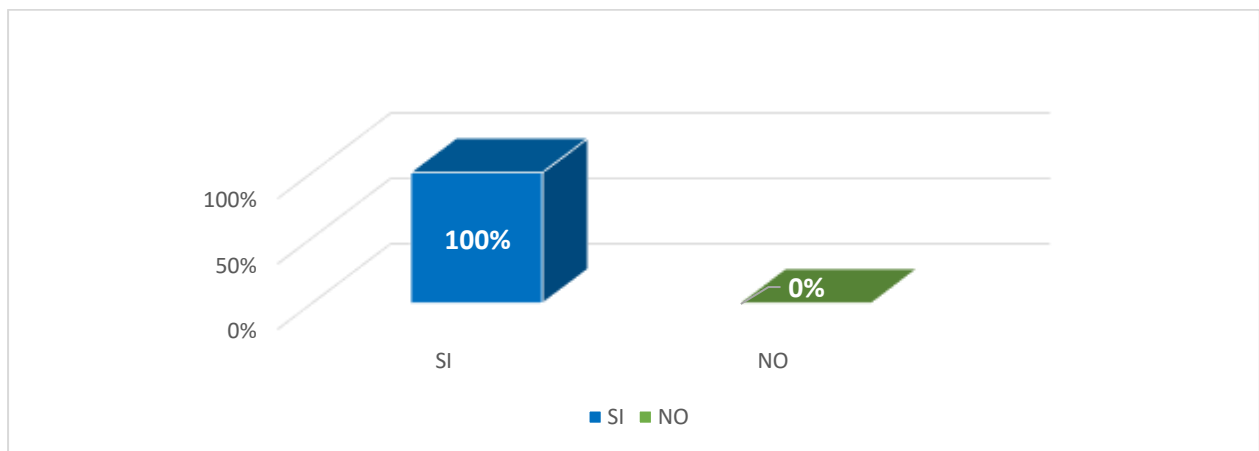


Los encuestados en un 100% consideran que las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento si aportan en la comprensión y análisis de textos literarios.

Seguidamente se interrogó sobre contribución de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento a mejorar las habilidades de comunicación oral de los estudiantes en la clase de Lengua y Literatura, donde los resultados son demostrados en la Figura 8.

**Figura 8.**

*Contribución de la TAC a mejorar las habilidades de comunicación oral de los estudiantes en Lengua y Literatura.*

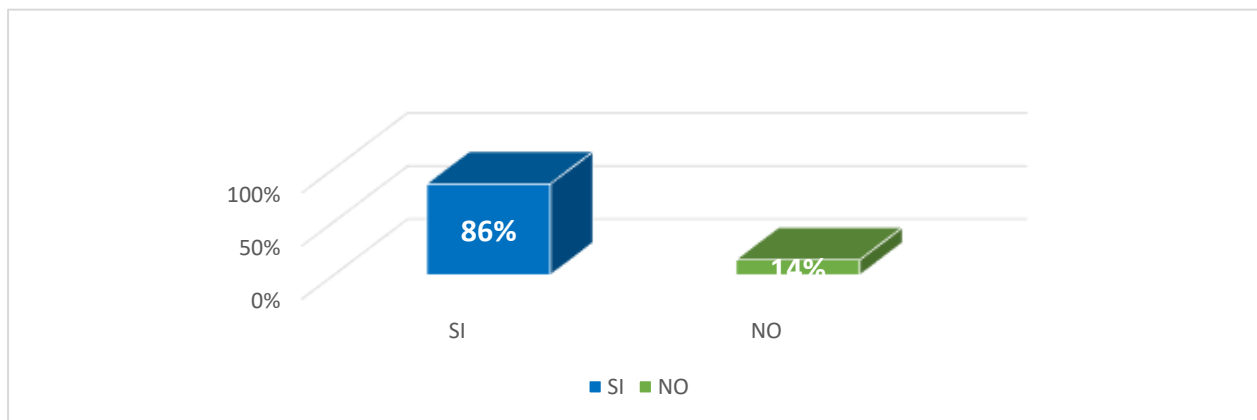


Se puede evidenciar que en un 100% de los docentes encuestados señalan que las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento si contribuyen a mejorar las habilidades de comunicación oral de los estudiantes.

En la interrogante sobre si las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento ayudan a fomentar la lectura crítica en los estudiantes se obtuvo los siguientes datos que se demuestran en la figura 9.

**Figura 9.**

*Fomentación de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento en la lectura crítica de los estudiantes.*

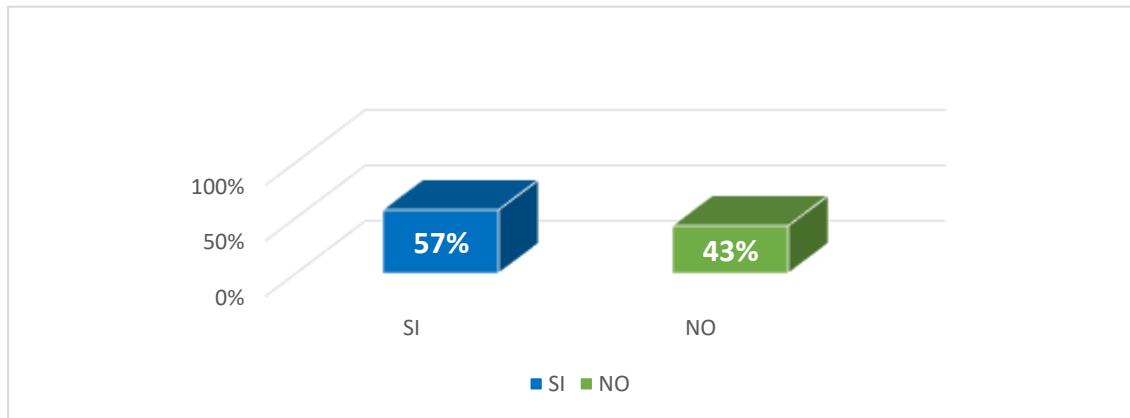


Según lo respondido por parte de los encuestados el 86% de los docentes manifiestan que Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento si ayudan a fomentar la lectura critica de los estudiantes, mientras que un 14% no están en acuerdo con este aporte de las TAC.

Posteriormente también se preguntó si las TAC facilitan el desarrollo de habilidades de escritura en los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura, donde los datos son representados en la Figura 10.

**Figura 10.**

*Las TAC facilitando el desarrollo de habilidades de escritura en los estudiantes*

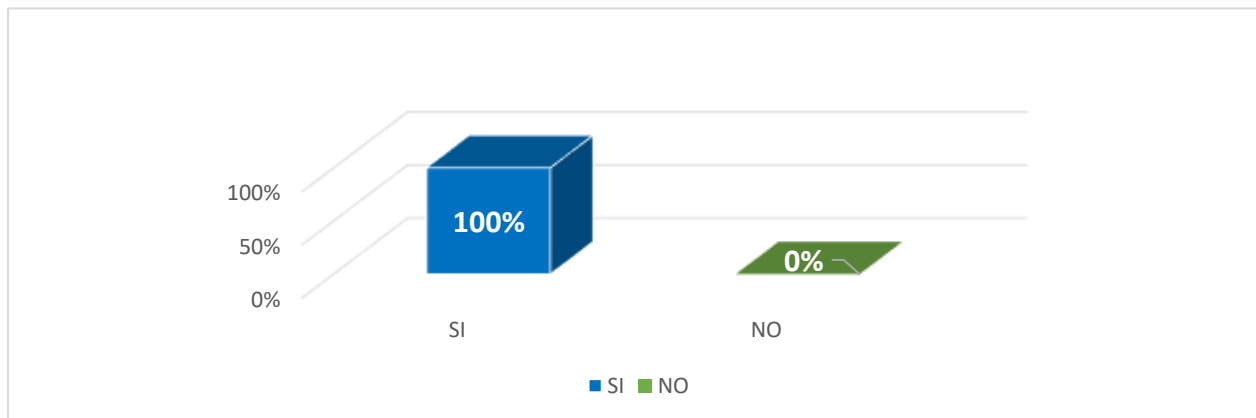


Se evidencia que un 57% de los docentes encuestados demostraron que, si facilitan las TAC el desarrollo de habilidades de escritura en los estudiantes, mientras que un 43% negaron que estas beneficien el desarrollo de la escritura.

Finalmente, en este apartado sobre la utilización de las TAC se investigó si las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento apoyan la búsqueda y exploración de temas de lengua y cultura y estos datos se presentan en la Figura 11.

**Figura 11.**

*Apoyo de las TAC en la búsqueda y exploración de temas de lengua y cultura.*



Después de analizar los datos obtenidos a los encuestados se pudo diagnosticar que en un 100% las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento apoyan la búsqueda y exploración de temas de lengua y cultura.

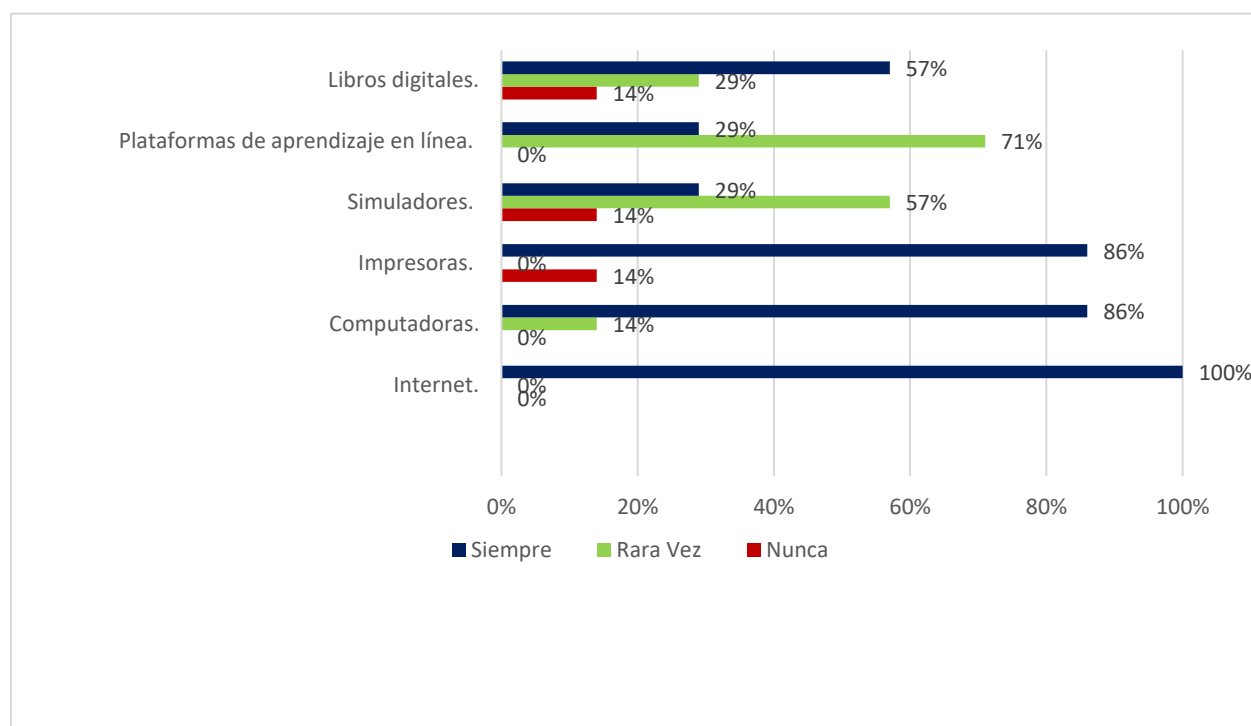
Así mismo se hizo el diagnóstico del uso de las herramientas TAC en la institución educativas por los docentes de Lengua y Literatura, para la indagación estas herramientas fueron clasificadas por su naturaleza, su función y su nivel de interacción como se detalla a continuación.

### Herramientas TAC por su naturaleza

Esta clasificación aborda tanto aspectos tangibles como intangibles al dividir las herramientas en categorías de hardware y software, así como entre lo analógico y lo digital. Para ilustrar, la distinción entre dispositivos físicos (hardware) y aplicaciones educativas basadas en software establece un marco que facilita la elección de las herramientas más apropiadas de acuerdo con las necesidades particulares de la enseñanza y el aprendizaje. los datos obtenidos se encuentran en la Figura 12.

**Figura 12.**

*Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento por su Naturaleza.*



De acuerdo con los resultados, el 57% de los encuestados emplea siempre libros digitales en sus clases, el 29% lo hace rara vez, y el 14% nunca los utiliza. En cuanto al uso de plataformas de aprendizaje en línea, se observó que el 29% de los encuestados siempre lo utilizan y el 57% lo utiliza rara vez en sus prácticas educativas.

En relación con los simuladores, se evidenció que el 29% de los docentes los utilizan siempre, el 57% rara vez, y el 14% nunca hace uso de esta herramienta. En cuanto al uso de impresoras, el 86% de los encuestados las utiliza, mientras que el 14% nunca hace uso de las mismas.

En el caso de las computadoras, el 86% de los docentes trabaja con esta herramienta, mientras que el 14% lo hace rara vez. Finalmente, con respecto a Internet, todos los encuestados, es decir, el 100%, indicaron que hacen uso de esta herramienta en sus prácticas educativas.

### **Herramientas TAC por su función**

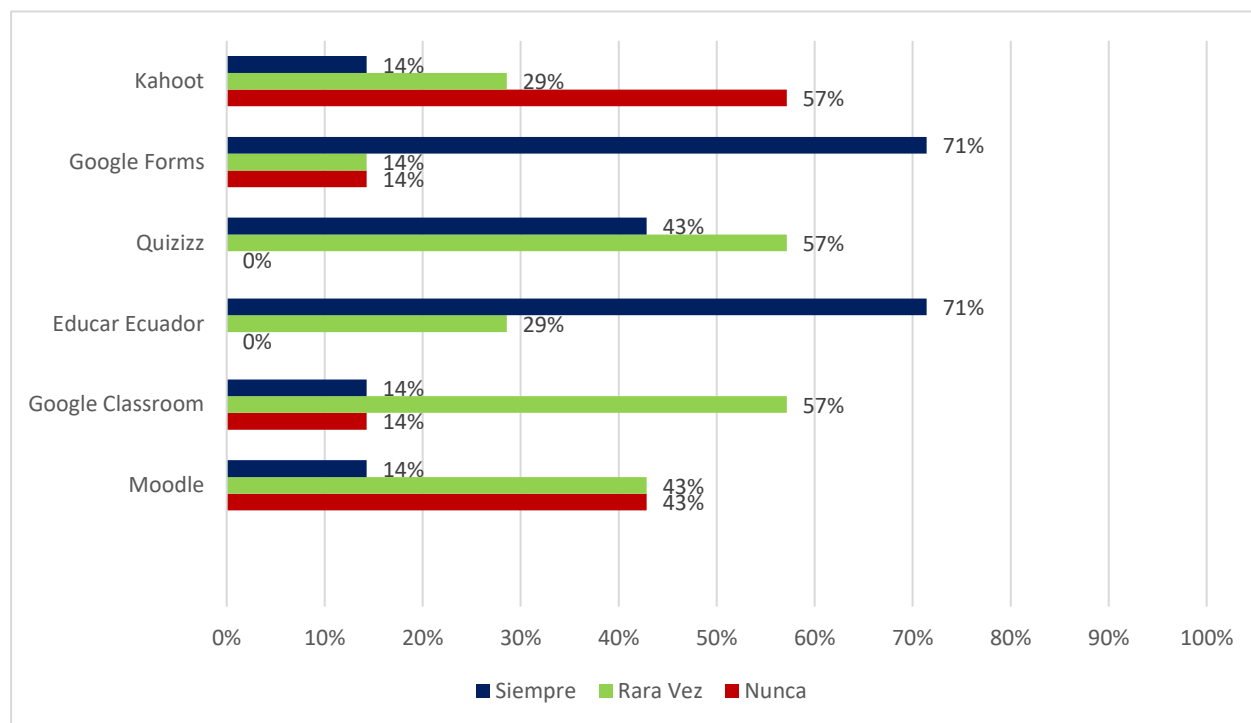
La clasificación de las herramientas TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el conocimiento) por función maximiza su impacto en el entorno educativo. Esta clasificación proporciona un enfoque sistemático para entender las distintas capacidades y beneficios que cada herramienta aporta al proceso educativo. Al comprender las funciones específicas, los docentes pueden tomar decisiones informadas sobre la implementación de tecnologías que se alineen de manera óptima con los objetivos pedagógicos, promoviendo así un entorno educativo dinámico y centrado en el estudiante dando los resultados en la Figura 13.

La clasificación de las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (TAC) según su funcionamiento se divide en distintos apartados, como plataformas de gestión del aprendizaje, herramientas de Sistemas de evaluación en línea, herramientas de colaboración, motores de búsqueda, Bibliotecas digitales y repositorios en línea, Estas herramientas fomentan la interactividad, la eficiencia y garantizan un acceso equitativo al conocimiento. Su diversidad y funcionalidad reflejan la adaptabilidad de la educación a los avances tecnológicos, promoviendo así un aprendizaje más dinámico y personalizado.



**Figura 13.**

*Clasificación de las TAC por su función. (Plataformas de gestión de aprendizaje, sistemas de evaluación)*



En el caso de Kahoot, se evidenció que un 14% de los docentes siempre hacen uso de este recurso, mientras que un 29% lo utilizan rara vez y un 57% nunca lo emplean en su aula de clases. Por otro lado, Google Forms es empleada por un 71% de los encuestados siempre, mientras que un 14% lo utiliza rara vez y nunca lo consideran para realizar evaluaciones de sus estudiantes.

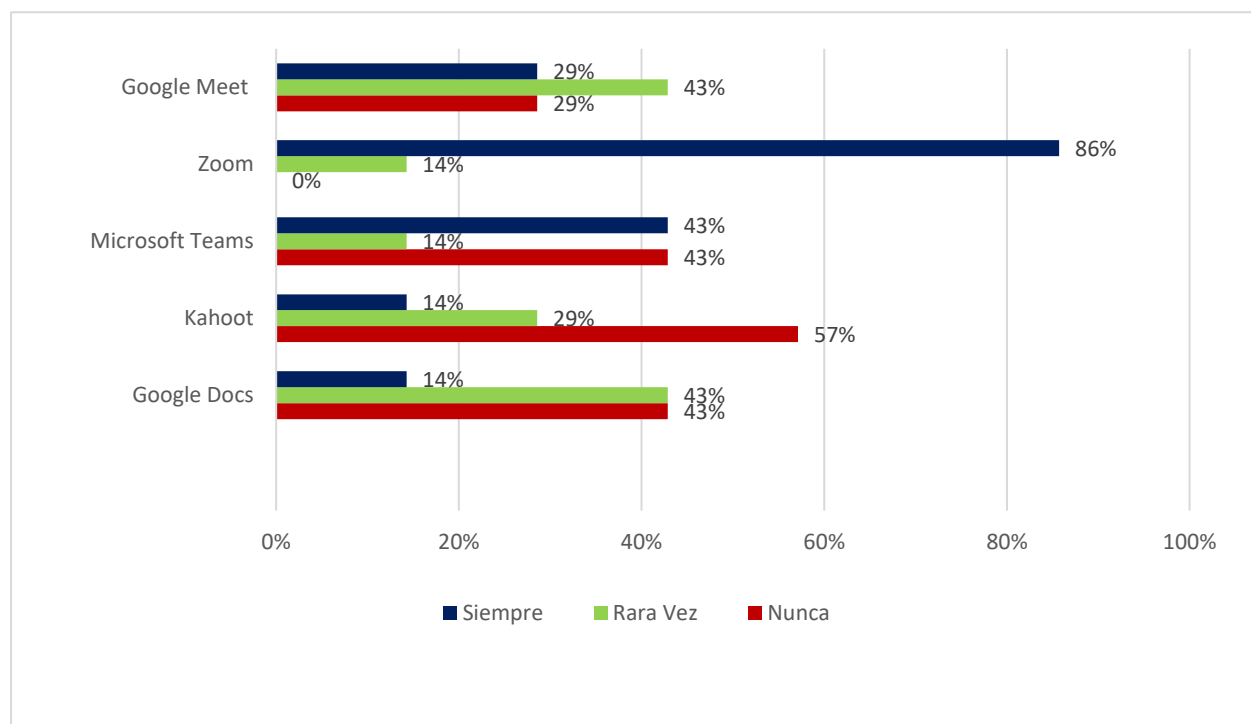
En cuanto a Quizizz, un 43% de los encuestados lo emplean siempre, mientras que un 57% lo utilizan rara vez en la clase de Lengua y Literatura. De manera similar, se destaca que en la plataforma Educar Ecuador, un 71% maneja siempre esta herramienta, mientras que un 29% lo hace rara vez.

Respecto a Google Classroom, se observa que un 14% de los docentes la utiliza siempre, un 57% lo emplea rara vez y un 14% nunca la utiliza. Por último, la plataforma Moodle presenta una utilización más diversa, con un 14% de docentes que la utilizan siempre, un 43% que lo hacen rara vez y otro 43% que nunca la emplean, teniendo estas dos últimas el mismo porcentaje.

Otro apartado de la división de las TAC según su funcionamiento se tiene las Herramientas de colaboración: Permiten compartir información, comunicarse en tiempo real y colaborar en la creación o edición de contenido. los datos obtenidos serán representados en la Figura 14.

**Figura 14.**

*Clasificación de las TAC por su función (Herramientas de colaboración).*



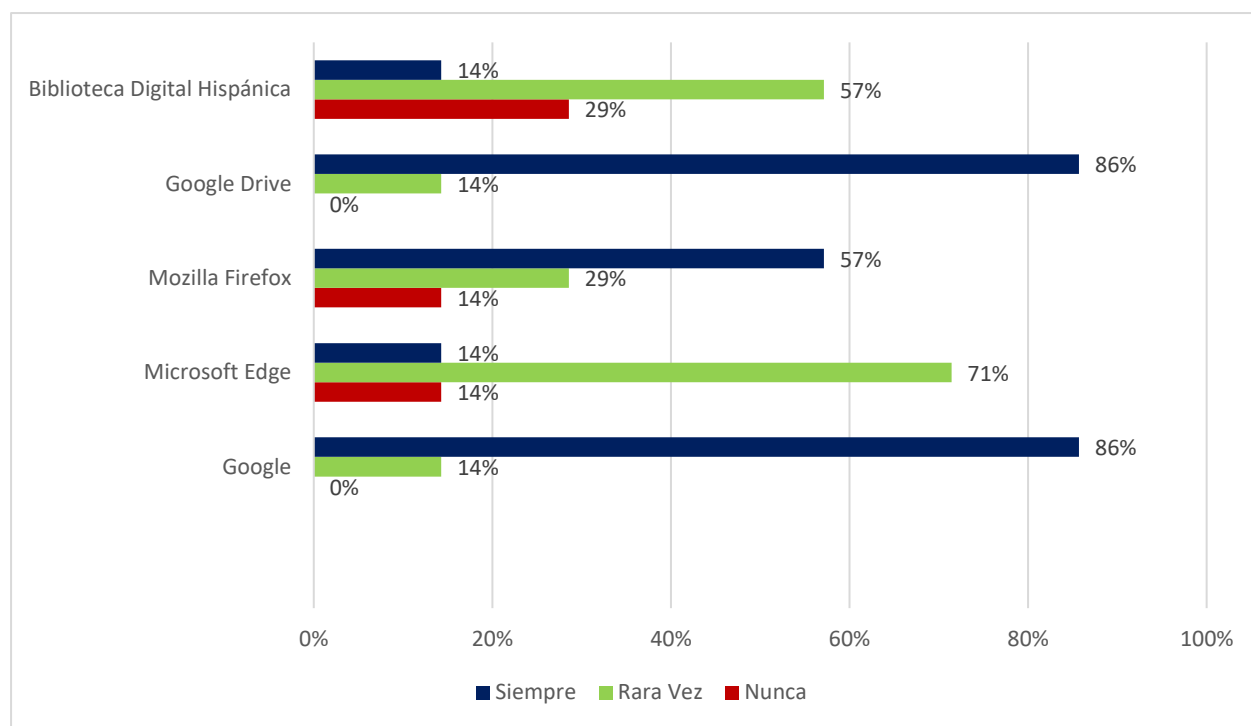
Los resultados de la evaluación de las herramientas de Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (TAC) revelan en el caso de Google Meet, se observa que un 29% de los encuestados lo utiliza siempre, mientras que un 43% lo hace rara vez y otro 29% nunca recurre a esta herramienta. Por otro lado, Zoom destaca con un 86% de uso constante y un 14% de uso ocasional por parte de los docentes.

En cuanto a Microsoft Teams, se evidencia que un 43% de los docentes la utiliza siempre, un 14% rara vez y un 43% nunca ha hecho uso de esta herramienta colaborativa. Respecto a Kahoot, un 14% de los encuestados lo utiliza siempre, un 29% rara vez y un 57% nunca lo emplea para sus evaluaciones. Finalmente, Google Docs es mencionado por los docentes, con un 14% que lo utiliza siempre, mientras que un 43% lo utiliza tanto rara vez como nunca

Siguiendo con la división de las TAC por su función, tenemos los Motores de búsqueda: Son sistemas informáticos que recopilan toda la información que está almacenada en los servidores web, así cuando el usuario introduce una palabra clave, analizan todos esos datos y generan unos resultados en forma de enlaces que den respuesta a esa búsqueda. Así mismo se tiene las bibliotecas digitales: Son plataformas en línea que ofrecen acceso a diversos recursos digitales, incluyendo libros electrónicos, artículos, fotografías, grabaciones de audio y video donde los datos obtenidos son presentados en la Figura 15.

**Figura 15.**

*Clasificación de las TAC por su función. (Bibliotecas digitales, motores de búsqueda).*



Biblioteca Digital Hispánica, el 14% la utiliza siempre, el 57% rara vez, y el 29% no la utiliza debido al desconocimiento de su existencia. Google Drive se destaca como la opción más conocida, ya que el 86% de los encuestados lo utiliza siempre como repositorio en línea, mientras que solo un 14% lo utiliza rara vez.

Por otro lado, se destaca que el 57% utiliza Mozilla Firefox, mientras que un 29% lo utiliza rara vez y un 14% nunca recurre a este buscador, Microsoft Edge es utilizado por un 14% de los docentes siempre, un 72% rara vez y un 14% nunca lo emplea en sus clases. Finalmente, Google

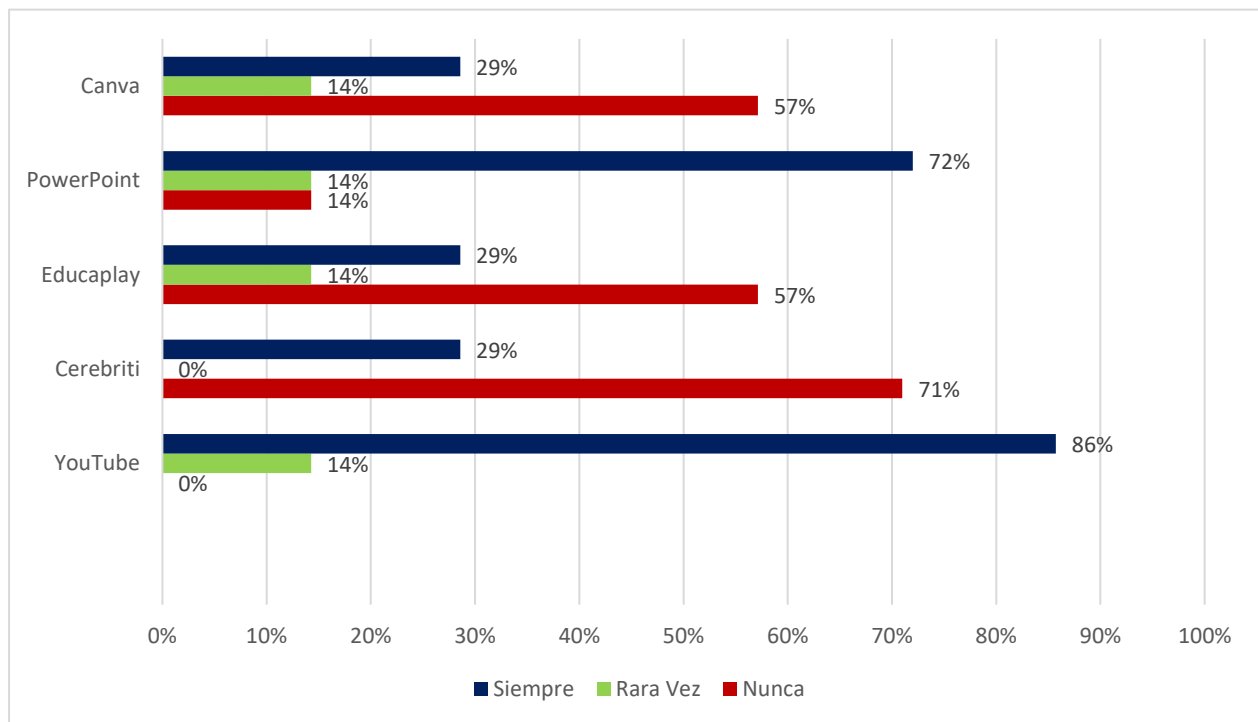
es el motor más utilizado por los docentes, con un 86% que lo utiliza siempre y un 14% que rara vez hace uso de él.

### Herramientas TAC por su nivel de Interacción

La clasificación por nivel de interacción en las tecnologías del aprendizaje es un componente esencial para la mejora continua de la educación. Este enfoque permite adaptar las herramientas a las necesidades individuales de los estudiantes, fomentar la participación activa y facilitar la creación de entornos educativos inclusivos y colaborativos. La evaluación consciente del nivel de interacción no solo ayuda a elegir las herramientas pedagógicas adecuadas, sino que también enriquece y adapta la experiencia de aprendizaje enriquecedora y adaptada a las demandas de la sociedad actual, datos que serán demostradas en la figura 16.

**Figura 16.**

*Clasificación de las TAC por su nivel de interacción*



Los resultados muestran que el 29% de los encuestados usa Canva siempre, mientras que el 14% lo hace rara vez, y un significativo 57% nunca recurre a esta herramienta. Por otro lado, PowerPoint es la herramienta más conocida utilizada, con un 72% que la emplea siempre para preparar material para sus clases. Un 14% la utiliza rara vez, y otro 14% nunca la incorpora en sus prácticas educativas. Asimismo, se evidencia que la herramienta EducaPlay es empleada por un

29% que siempre la utilizan, mientras que un 14% la utiliza rara vez. Sin embargo, un 57% nunca la utiliza.

Los datos recopilados de los encuestados revelan que la única herramienta utilizada siempre es YouTube, con un notable 86%, mientras que el 14% la utiliza rara vez. Finalmente, en cuanto a los juegos educativos, se logró evidenciar que el 29% de los docentes emplea siempre el juego Celebriti, mientras que un 71% nunca lo utiliza

En resumen, el análisis de la utilización de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento por parte de los encuestados, muestra que TAC incluyen herramientas como libros digitales, impresoras, computadoras e internet, que forman la base de nuestra infraestructura tecnológica, proporcionando los medios necesarios para acceder y procesar información de manera eficiente.

Al clasificar las TAC según su función, se destacan herramientas como Google Drive, Mozilla Firefox, Google Forms, Quizizz, Educar Ecuador, Zoom y Microsoft Teams. Estas plataformas y aplicaciones tienen objetivos específicos, que van desde facilitar el almacenamiento y la colaboración en línea hasta permitir la realización de evaluaciones y reuniones virtuales, lo que las convierte en herramientas indispensables para la productividad y la comunicación en el entorno digital.

Finalmente, considerando la clasificación según el nivel de interacción, encontramos herramientas como PowerPoint, Educaplay, Cerebriti y YouTube. Estas están diseñadas para fomentar la interactividad y el compromiso del usuario, ya sea mediante presentaciones visuales dinámicas, juegos educativos o contenido multimedia.

## 7. Discusión

En la presente investigación se aplicó una metodología que resulto idónea para abordar de manera objetiva la respuesta a la pregunta principal. ¿De qué manera se utilizan las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo del año lectivo 2023-2024?, previo a ello se da contestación a las preguntas específicas.

La primera interrogante específica que se planteó es ¿Cuáles son los dispositivos y herramientas tecnológicas que contribuyen al aprendizaje y conocimiento en entornos educativos? En este sentido, se llevó a cabo una revisión bibliográfica, la cual arrojó luz sobre la diversidad de herramientas y dispositivos que contribuyen al aprendizaje y el conocimiento en entornos educativos. Esta revisión, se respalda por trabajos como el de Velasco (2017), permitió identificar 60 herramientas que pertenecen a las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) número significativo de herramientas, enfocándose en aquellas que cumplen características para su integración en las aulas como son: según su naturaleza, función y nivel de interacción.

Por otro lado, se estableció un marco conceptual sólido, apoyado por estudios como el de Villareal et al., (2019) y Alcívar et al. (2023) que mencionan que las características de las TAC son siete: *orientar un uso formativo, contribuir a la consecución de objetivos educativos, fomentar el aprendizaje de las TIC, posibilitar una educación más accesible e innovadora, ser dinámicas y propiciar una comunicación activa, proporcionar un aprendizaje significativo, así como permitir la interacción y colaboración entre individuos*. Considerando estas características se identificaron y se catalogaron 45 herramientas TAC.

En el mismo contexto Álvarez (2022) menciona que, con el propósito de elevar el nivel de aprendizaje de la lengua y literatura, es más apropiado considerar indicadores tales como: *lectura crítica y análisis literario, escritura creativa y ensayos, debates y discusiones, análisis gramatical, lecturas variadas, uso de tecnología educativa y trabajo en grupo*. Esto se confirma con los que propone el Ministerio de Educación (2017), la utilización de Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC) en la asignatura de Lengua y Literatura implica la incorporación de herramientas y recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza-aprendizaje asociados al estudio de la lengua, la literatura y la comunicación.

En respuesta a la segunda pregunta planteada ¿Cómo los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura del nivel de bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo utilizan las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en el aula? Los resultados revelan que la mayoría de los docentes usan las TAC *herramientas, recursos y plataformas digitales* en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura. Los docentes recurren a estas tecnologías para facilitar la realización de presentaciones, crear contenidos, juegos interactivos, trabajos colaborativos, ya que mediante esto ayuda la participación estudiantil y adaptarse a las necesidades cambiantes del entorno educativo. Este hallazgo coincide con las afirmaciones de Cujano y Morales (2022), quienes destacan que la integración de las TAC en el entorno educativo facilita a los alumnos el acceso a la información de manera más efectiva, mejorando así el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Partiendo de lo expuesto anteriormente, y dando respuesta a la pregunta central, se revela que los docentes utilizan las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento. Según *su naturaleza*, donde hacen un uso frecuente de recursos como internet, computadoras, impresoras y libros digitales. En menor medida, recurren a plataformas de aprendizaje en línea, simuladores y pizarras interactivas.

En cuanto a la utilización de las TAC *por su función*: se evidencia el uso de plataformas de gestión del aprendizaje, que les permiten gestionar diversos aspectos del proceso educativo eficientemente. Indican que la plataforma más utilizada es Educar Ecuador ofrecidas por el Ministerio de Educación, respecto a los sistemas de evaluación en línea, permiten la creación, administración y calificación automatizada de evaluaciones. Mayormente emplean la plataforma de Google Forms por su fácil manejo, junto con Apester, Kahoot, Showme, Quizizz y Quiz Revolution, que posibilitan realizar evaluaciones de una manera más dinámica e interactiva.

Por otro lado los docentes utilizan herramientas de colaboración, que permiten compartir información y colaborar en tiempo real, destacan que la plataforma más utilizada es Zoom, seguida de Google Docs, Microsoft Teams y Google Meet. En cuanto a los motores de búsqueda, los docentes mencionan que su elección predilecta es Google, utilizando rara vez Bing, Microsoft Edge y Mozilla Firefox.

Así mismo los resultados indican que las bibliotecas digitales que más utilizan son, la Biblioteca Benjamín Carrión para obtener información sobre la asignatura de Lengua y Literatura,

mientras que la Biblioteca Digital Hispánica y Biblioteca Miguel de Cervantes se utilizan ocasionalmente. Respecto a los repositorios en línea, Google Drive, Dropbox y Zenodo son las opciones más utilizadas por los educandos para almacenar y proporcionar acceso a una variedad de recursos e información.

En cuanto a las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento *según su nivel de interacción*, se evidencia que, para la proyección de diapositivas, la herramienta principal es PowerPoint. Para la visualización de videos, la plataforma exclusiva de YouTube. Para hacer el proceso de aprendizaje más dinámico y atractivo, se recurre a juegos interactivos como: Cerebriti. Finalmente, para actividades interactivas, se utiliza en menor medida la herramienta Educaplay debido a la falta de conocimiento de esta plataforma.

En resumen, los hallazgos de esta investigación indican que los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato están aprovechado ampliamente las TAC para enriquecer el proceso de enseñanza - aprendizaje. Si embargo es importante recalcar que aún existen temas de investigación para examinar en futuras investigaciones como: las limitaciones que tienen las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento, la comprensión de las fortalezas y debilidades de las TAC, la aplicación de nuevas metodologías y tareas relacionadas con las tecnologías, para la mejora de las prácticas docentes en las diferentes áreas.



## 8. Conclusiones

El estudio permitió caracterizar los Recursos Educativos Digitales, enfocados en el aprendizaje y conocimiento en entornos educativos, donde se revela una serie de características distintivas que los sitúan dentro del ámbito de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), destacando características fundamentales que incluyen la capacidad de orientar un uso formativo, contribuyendo a la consecución de objetivos educativos, fomentar el aprendizaje de las TIC, posibilitar una educación más accesible e innovadora, ser dinámicos y propiciar una comunicación activa, así como también proporcionar un aprendizaje significativo. Estas cualidades resaltan la importancia, versatilidad y el potencial que generan en las aulas.

El diagnóstico de la utilización de las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, ha mostrado una integración positiva de diversas herramientas tecnológicas como es internet, computadoras e impresoras, así como plataformas como Educar Ecuador, Quizizz, Google Forms, los cuales apoyan la interacción y participación de los estudiantes, enriqueciendo su comprensión de conceptos literarios y lingüísticos. A si mismo mediante el uso de herramientas colaborativas como Google Docs, Microsoft Teams, Zoom, Google Meet. A pesar de estos beneficios, se identificaron desafíos como la limitación en el acceso a la tecnología y la necesidad de formación continua para los docentes, aspectos críticos para maximizar el impacto educativo en la utilización de las TAC.

El análisis de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento utilizadas por los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato, ha revelado beneficios como el fomento de mayor interacción, compromiso y comprensión por parte de los estudiantes. La integración de estas herramientas tecnológicas no solo enriquece la experiencia educativa, sino que desafía a los educadores a adaptar y optimizar su uso.

## **9. Recomendaciones**

Se sugiere a las autoridades de la institución educativa participante gestionar cursos de capacitación continua con el respaldo del Ministerio de Educación y las Instituciones de Educación Superior, entre las cuales se incluye la Universidad Nacional de Loja, con el objetivo de abordar el uso de herramientas tecnológicas del Aprendizaje y el Conocimiento, permitiendo que los docentes fortalezcan sus conocimientos y habilidades, lo que a su vez les facilitará su aplicación en el ámbito pedagógico, como un medio efectivo para generar conocimiento.

## 10. Bibliografía

- Alcívar, E., García, C., Zambrano, D., Cedeño, L., y Seoia, M. (2023). Tecnologías de aprendizaje y conocimiento (TAC) en el proceso de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Juan Antonio Vergara Alcívar”. *Polo del Conocimiento*, 8(6), 977-994,. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i6>
- Álvarez, C. (2022). *Tic... Tac. Transferencia en las aulas de lengua y literatura, puente entre la educación secundaria y la universidad*. *Educatio Siglo XXI*, 41(2), 275-282
- Álvarez, R., Triana, L., Jiménez, L., y Gutiérrez, T. (2022). Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC) en el aula de lenguas clásicas: implementación y resultados en la Universidad de La Sabana. *Forma y Función*, 35(2). <https://doi.org/10.15446/fyf.v35n2.92486>
- Careaga, M. (2023). *De las TIC a las TAC*. Universidad Católica de la Santísima Concepción. Recuperado de <https://www.ucsc.cl/blogs-academicos/de-las-tic-a-las-tac/> Conrado, 15(68), págs. 180-186. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000300180&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000300180&script=sci_arttext)
- Currículo Nacional, (2016). *Currículo de EGB y BGU*. Lengua y Literatura <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>
- Faican, M. (2020, julio 7). *Aportes de los enfoques comunicativo, constructivista y sociocultural a la didáctica de la lengua y de la literatura*. UNAE | Universidad Nacional de Educación; UNAE. <https://unae.edu.ec/aportes-enfoques-lengua-literatura/>
- Fernández, C. C. (2021). *Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC)*. BLOG Noticias Oposiciones y bolsas Trabajo Interinos. Campuseducacion.com. <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/tecnologias-para-el-aprendizaje-y-el-conocimiento-tac/>
- Girón, I. (2021). *Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en el proceso de enseñanza*. *Revista Científica Internacional*, 4(1), 17-27. Obtenido de: <https://revista-cientifica-internacional.org/index.php/revista/article/view/43/113>.

- Girón, I. (2021). Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en el proceso de enseñanza. *Revista Científica Internacional*, 4(1), 17-27. Obtenido de: <https://revista-cientifica-internacional.org/index.php/revista/article/view/43/113>.
- González, M., Ojeda, M., & Pinos, P. (2020). Desafío del Siglo XXI en la educación: dando saltos del TIC-TAC al TEP. *Revista Scientific*, 5(18), 323-344. Obtenido de [http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista\\_Scientific/article/view/474/1202](http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/474/1202)
- Google maps (7 de noviembre de 2023) Unidad Educativa Adolfo Valarezo <https://acortar.link/acAW2o>
- Hernández, D. (2019). Uso didáctico de las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (TAC), por parte de los docentes en educación básica secundaria y media. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 2(7), 190–209. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v2i7.56>
- Hernández, K. (2019). *Importancia de las tecnologías de la información y la comunicación (Tic) en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en educación básica primaria*. Edu.co. Recuperado el 26 de noviembre de 2023, de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/27378/kvhernandezm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ibarra, L. (2021). *Las TAC en el desempeño académico de la Matemática*. Universidad Técnica De Ambato, Recuperado de: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35961/1/Luis%20Fernando%20Ibarra%20Villafuerte%201804239331.pdf>
- López, J. (2023). Las tic, tac, tep, tric en las situaciones de aprendizaje. *Supervisión 21*, 68(68), 1–33. <https://doi.org/10.52149/sp21/68.13>
- Lozsan, N. (2022). Aprendizaje con tecnología: características, usos y efectos de las nuevas tecnologías del aprendizaje y conocimiento. *Cinco noticias*. <https://www.cinconoticias.com/aprendizaje-con-tecnologia/>
- Mallo, A., Bertazzi, G. (2019). TAC y Estrategias de Enseñanza para Favorecer la Permanencia y Terminalidad en Educación Superior. *Revista Docentes 2.0*, 7(1), 5–11.

<https://doi.org/10.37843/rted>

- Mayorga, M. (2020). Conocimiento, Aplicación e Integración de las TIC – TAC y TEP por los Docentes Universitarios de la Ciudad de Ambato. *Revista Internacional Tecnología – Edu-cativa Docentes 2.0*, 9 (1), 1-7. doi: DOI: <https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.101>
- Medina, D., Llanos, L., Ninamango, J., Castillo, V., y Morales, T. (2023). Tecnologías del empoderamiento y la participación en la educación: Una revisión sistemática. *Universidad y Sociedad*, 15(3), 385-394. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/3757>
- Ministerio de Educación de Ecuador. (2017). *Enfoque de la Agenda Educativa Digital*. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2017/11/Agenda- Educativa-Digital.pdf](https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2017/11/Agenda-Educativa-Digital.pdf)
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Agenda Educativa Digital 2021-2025*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/02/Agenda-Educativa-Digital-2021-2025.pdf>
- Montalvo, G., Torres, J., y Parra, E. (2021). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en educación a distancia durante la pandemia COVID-19 utilizadas en educación primaria. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i.2949>
- Mujica R. M. (2018, marzo 5). Las tic y tac en el aula de clases. *Docentes 2.0; Grupo Docentes 2.0*. [https://blog.docentes20.com/2018/03/las-tic-y-tac-en-el-aula-de-clases- docentes-2-0/](https://blog.docentes20.com/2018/03/las-tic-y-tac-en-el-aula-de-clases-docentes-2-0/)
- Oña, J., Cujano, B., y Morales, V. (2022). Aplicación de las TAC y la transdisciplinariedad del conocimiento en la enseñanza de la lengua y literatura. *Polo del Conocimiento Revista*. (53-63) En <file:///D:/USUARIO/Downloads/Dialnet-AplicacionDeLasTACYLaTransdisciplinariedadDelConoc-8483057.pdf>
- Orosco, J., Pomasunco. (2018). *Tecnologías de empoderamiento y Participacion (TEP)* Slideshare. Recuperado de <https://www.slideshare.net/RIOFA/4-tecnologas-de-empoderamiento-y-participacin-tep#1>

- Osorio, L., Vidanovic, A., y Finol, M. (2021). *Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo*. *Qualitas Revista Científica* (23) En <https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/117/124>
- Padilla, S. (2018). Usos y actitudes de los formadores de docentes ante las TIC. Entre lo recomendable y la realidad de las aulas. *Apertura* (Guadalajara, Jal.), 10(1), 132- 148. Obtenido de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v10n1/2007-1094- apertura-10-01-132.pdf>.
- Pérez, M. (2021). Aprendizaje. *Concepto De - Definición De*. <https://conceptodefinicion.de/aprendizaje/>
- Pérez, R., Mercado, P., Martínez, M., Mena, E., y Partida, J. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 847-870. Obtenido de: Obtenido de: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672018000100847](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672018000100847)
- Pinto, A., Cortés, O., & Alfaro, C. (2017). Hacia la transformación de la práctica docente: modelo espiral de competencias TICTACTEP. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (51), 37-51. Obtenido de [https://www.academia.edu/39314029/HACIA\\_LA\\_TRANSFORMACION%20DE%20LA%20PRACTICA%20DOCENTE%20MODELO%20ESPIRAL%20DE%20COMPETENCIAS%20TICTACTEP](https://www.academia.edu/39314029/HACIA_LA_TRANSFORMACION%20DE%20LA%20PRACTICA%20DOCENTE%20MODELO%20ESPIRAL%20DE%20COMPETENCIAS%20TICTACTEP)
- Pimbo, A. (2022) Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en el Aprendizaje de números enteros en el octavo año de Educación General Básica. Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35367/1/1805170329%20Ana%20Gabriel%20Pimbo%20Tib%20c3%a1n.pdf>
- Revelo, O., Collazos, C., y Jiménez, J. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *Tecnológicas*, 21(41), 115-134. Obtenido de <https://revistas.itm.edu.co/index.php/tecnologicas/article/view/731/706>

- Rodriguez, M. J. (2017). *Las TAC y los recursos para generar aprendizaje*. *Revista Infancia, Educación Y Aprendizaje*, 3(2), 771. <https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.2.796>
- Roig, R., Antolí, J., Lledo, A., y Pellín, N. (2018, diciembre). El uso de las TIC y las TAC en diversos contextos docentes: Modelos educativos innovadores enmarcados en el modelo TPACK. RUA. <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/90705/1/Memories-Xarxes-I3CE-2017-18-178.pdf>
- Saltos, C., Cobeña, T., y Zambrano, J. (2022). Uso de los objetos virtuales de aprendizaje enfocado en la enseñanza de lengua y literatura. *Episteme koinonia*, 5(1), 4–16. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i1.1671>
- Sánchez, J., Torres, H. M. (2023). Aprendizaje de lengua y literatura: importancia del aula inversa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 12630-12647. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.4268](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4268)
- Santillán, V. (2019). Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento: uso de las Redes Sociales en la Educación Universitaria de Ecuador. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.*, 31(2), 7-9.
- Santos, J. (2019). Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en la formación docente. *Conrado*, 15(68), págs. 180-186. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000300180&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000300180&script=sci_arttext)
- Sardi, G. A. S., Coello, R. L. C., Santana, J. A. G., Palacios, Y. M. B., y Cevallos, F. A. M.. (2021). Criterios sobre las tecnologías del aprendizaje y conocimiento (tac) en tiempo de pandemia covid-19: Criteria on learning and knowledge technologies (tac) in times of pandemic covid-19. *South Florida Journal of Development*, 2(2), 1809–1821. <https://doi.org/10.46932/sfjdv2n2-053>
- Serrano, N. C. (2021, diciembre 28). Los beneficios de las TAC en las aulas. *Eres Mamá*. <https://eresmama.com/los-beneficios-de-las-tac-en-las-aulas/>
- Silvay, R. (2013). La educación y la sociedad del conocimiento. *Perspectivas*, 145-168. <https://www.redalyc.org/pdf/4259/425941262005.pdf>
- Ureta, L., y Rossetti, G. (2020). *Las TAC en la construcción de conocimiento disciplinar: una experiencia de aprendizaje con estudiantes universitarios*. *Rev. iberoam. tecnol.educ. educ. tecnol*, (26), 100-109. Obtenido de

[http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1850-99592020000200012&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-99592020000200012&lng=es&tlng=es)

Valarezo , J., Santos, O. (2019). Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en la formación docente. *Conrado*, 15(68), 180–186.

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000300180&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000300180&script=sci_arttext)

Vega-Córdova, C. A., García-Herrera, D. G., Castro-Salazar, A. Z., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). *Retos de docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en tiempos de pandemia*. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 5(5), 200.

<https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1040>

Velasco, M. (2017). Las TAC y los recursos para generar aprendizaje. *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*, 3(2), 771-777.

<https://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/796/775>.

Vélez, y Yoza, A. (2021). Aporte de las tecnologías del aprendizaje y conocimiento en las competencias digitales de los estudiantes de educación básica superior. *InnovaEducación*, 3(4), 58-70.

Vergara, M. (2021). La desconocida evolución de las TIC: TAC, TEP y TRIC. *Magisnet*.

<https://www.magisnet.com/2021/11/la-desconocida-evolucion-de-las-tic-tac-tep-y-tric/>

Villarreal, S., García, J., Hernández, H., y Steffens, E. (2019). *Competencias Docentes y Transformaciones en la Educación*. *Formación Universitaria*, 12(6), 3-14. Obtenido de <https://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v12n6/0718-5006-formuniv-12-06-00003.pdf>

Yoza, A., y Vélez, C. (2021). *Aporte de las tecnologías del aprendizaje y conocimiento en las competencias digitales de los estudiantes de educación básica superior*. Revista Innova Educación, 3(4), 59-70. Obtenido de

<https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/383/356>

Zeballos, M. (2020). La Evaluación de los Aprendizajes Mediadas por las TAC. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(1), 83-95.

Zulaica, H., Villagómez, A. (2019). *La innovación tecnológica (tic y tac) en una escuela de educación primaria*. Revista de Investigación Latinoamericana en Competitividad Organizacional, 1(2), 1-9. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/rilco/02/tic-tac.html>





## 11. Anexos

### Anexo 1 Designación de Directora de Trabajo de Integración Curricular.



unl

Universidad  
Nacional  
de Loja

Carrera de  
Informática  
Educativa

Carrera de  
Pedagogía de las Ciencias  
Experimentales

Memorando Nro.: UNL-FEAC-CPCEI-2023-442-M

Loja, 22 de noviembre de 2023

**PARA:** Señora Ingenuera  
Fanny Soraya Zúñiga Tinizaray, Mg. Sc.  
**Docente Carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales  
Informática  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**ASUNTO:** Designación Directora Trabajo de Integración Curricular

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle un cordial saludo y augurio de éxitos en todas las actividades académicas que viene desarrollando.

En calidad de Director de la Carrera y de conformidad a lo que establece el Art. 228 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, y en vista de haberse acogido a la jubilación voluntaria la Dra. Soghia Catalina Loniza Rodríguez, se la designa a usted como Directora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo en el año lectivo 2023-2024**, perteneciente a la aspirante a Licenciada en Pedagogía de la Informática: **JENNY ROCIO ARMIJOS PEREIRA**.

Particular que pongo en su conocimiento para los fines consiguientes.

Atentamente,



DIRECCION DE TRABAJO  
INTEGRACION CURRICULAR

Milton Leonardo Labanda Jaramillo, Ms.

**DIRECTOR DE LAS CARRERAS INFORMÁTICA EDUCATIVA Y  
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA**

C.c. Estudiante Jenny Rocio Armiños Pereira

Archivo EXPEDIENTES

Archivo CIE

MELDraemar

**ASUNTO EL TRABAJO**

Ciudad Universitaria "Guillermo Falcón Espinosa" Casilla letra "B"

Teléfono: 2547 - 252 Ext. 101; 2547-200

direccion.cie@unl.edu.ec / secretaria.cie@unl.edu.ec 2545640

## Anexo 2 Informe de Estructura y Coherencia.



**UNL**

Universidad  
Nacional  
de Loja

Carrera de  
Pedagogía de las Ciencias  
Experimentales Informática

**Memorando Nro.: UNL-FEAC-CPCEI-FS2T- 2023-044**

**Fecha:** 20/09/2023

**De:** Ing. Fanny Soraya Zúñiga Tinizaray Mg.Sc.  
**Docente de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática**

**Para:** Ing. Milton Leonardo Labanda Jaramillo Mg. Sc.  
**Director de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática**

**Asunto:** Informe de Estructura y Coherencia

De mi consideración:

A través de este medio me permito dar contestación al Memorando No.: UNL-FEAC-CPCEI-2023-336-M, en que se pone en mi conocimiento el proyecto de Investigación de Trabajo de Integración Curricular denominado: **Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo en el año lectivo 2023-2024.**, presentado por la aspirante Señorita Jenny Rocío Armijos Pereira, alumna de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales, Titulación Licenciada en Pedagogía de la Informática.

Expongo que luego de revisar el proyecto de Investigación de Trabajo de Integración Curricular y en virtud del Reglamento del Régimen Académico de nuestra Universidad, destaco los siguientes puntos:

- ✓ El proyecto se enmarca en el Art. 216, el trabajo de investigación es exploratorio y/o descriptiva.
- ✓ El proyecto ha sido remitido conforme al Art. 225.- para emitir el informe de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto.
- ✓ El proyecto cumple con el Art. 226, lo respecta a estructura del proyecto de investigación.

Debo indicar que luego que la aspirante Señorita Jenny Rocío Armijos Pereira, realizó las modificaciones sugeridas en los apartados del Proyecto de Trabajo Integración Curricular. Como resultado de estas mejoras el proyecto satisface los requisitos de estructura, coherencia y pertinencia establecidos. Por tanto, se emite un informe favorable.

Particular que pongo a su consideración para los fines pertinentes, no sin antes reiterarle la consideración y estima más distinguida.

Atentamente,



FANNY SORAYA ZUNIGA  
TINIZARAY

Ing. Fanny Soraya Zúñiga Tinizaray. Mg. Sc.  
**DOCENTE CPCEI-UNL**

Adj: Trabajo de Integración Curricular corregido.

### Anexo 3 Autorización para elaborar Proyecto de Investigación



UNL

UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LOJA

Carrera de  
Informática  
Educativa

Carrera de  
Pedagogía de las Ciencias  
Experimentales

Of. No. UNL-FEAC-CPCEI-2023-267-OF

Loja, 05 de diciembre de 2023

PARA: Señor Magister  
Juan Luis Imáccela Rosillo  
**RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
"ADOLFO VALAREZO"**

ASUNTO: Autorización para elaborar Proyecto de Investigación

De mi consideración:

Por medio de la presente me dirijo a Usted para expresarle un cordial saludo y a la vez exponerle y solicitarle lo siguiente:

Uno de los objetivos de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática señalados en su Plan de Estudios es: Vincular al Estudiante con los futuros escenarios de desempeño laboral en el medio educativo, así como promover y potenciar la integración de recursos digitales en una red de contextos de aula o a lo interno de las instituciones educativas.

Por ello, cumplo solicitarle, comedidamente, se sirva autorizar a la señorita **Jenny Rocío Armijos Pereira**, estudiante del octavo ciclo de la carrera pueda obtener en la Institución de su acertada dirección la información necesaria para elaborar el Proyecto de Investigación: **Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo en el año Lectivo 2023-2024.**

Le agradezco de antemano su favorable atención a la presente y hago propicia la ocasión para reiterarle los sentimientos de consideración distinguidos.

Atentamente,

Milton Leonardo Labanda Jaramillo, Ms.

**DIRECTOR DE LAS CARRERAS INFORMÁTICA EDUCATIVA Y PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICAS**

C.A. Andino  
RUI. 0700000

*Autenticado*  
13/12/2023

UNIDAD EDUCATIVA  
"ADOLFO VALAREZO"  
AUTENTICADO

## Anexo 4 Instrumento de Investigación.

### Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento

Estimado (a) Docente

Reciba un cordial saludo de parte de Jenny Armijos Estudiante de la Universidad Nacional de Loja de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática. El motivo de la presente es para solicitarle de la manera más comedida me ayude dando respuesta al siguiente cuestionario que tiene como objetivo diagnosticar la utilización de las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo del año lectivo 2023-2024. La información recolecta será utilizada académicamente en el desarrollo en el trabajo de Integración Curricular y tendrá absoluta confidencialidad.

Agradezco su colaboración.

#### 1. Instrucciones.

A continuación, encontrará un cuestionario estructurado, el cual se encuentra dividido en dos secciones: Datos Generales. Tecnologías del Aprendizaje y el conocimiento.

Responda cada una de las preguntas de forma reflexiva acorde a su realidad. Marcando con una X según corresponda.

El cuestionario posee preguntas dicotómicas de Si/No, y preguntas relacionadas al uso de las TAC en escala de Likert como se muestra en la siguiente tabla

Nunca	Rara Vez	Siempre.
1	2	3

#### 2. Datos Generales.

Marque con una X según corresponda

1. Perfil del Participante			
<b>Nivel/ Grado</b>	<b>1ero BGU</b>	<b>2do BGU</b>	<b>3ero BGU</b>
<b>Sexo</b>	<b>Masculino</b>	<b>Femenino</b>	<b>Otro</b>
<b>Edad (Años)</b>	<b>25-35 años</b>	<b>36-45 años</b>	<b>46 años en adelante</b>
<b>Nivel de Estudios</b>	<b>Tercer Nivel</b>	<b>Posgrado</b>	<b>Doctorado</b>
<b>Años de Especialidad</b>			

#### 3. Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento.

Marque con una X según corresponda.


##### 3.1. TAC

TAC estas tecnologías hacen referencia a un conjunto de herramientas y recursos tecnológicos utilizados para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, Incluyen un componente metodológico necesario para generar un aprendizaje significativo. Se centran en su empleo como medio didáctico al servicio del aprendizaje. Girón (2021) y Zeballos (2020).		
3.1.1. ¿Cree usted que es importante el uso de las herramientas y recursos tecnológicos en la educación?	SI	NO
3.1.2. ¿Utiliza las tecnologías para que sus estudiantes aprendan en el aula?	SI	NO
3.1.3. ¿Conoce el significado las siglas TAC?	SI	NO
3.1.4. ¿Considera que las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento facilitan la comprensión y análisis de textos literarios?	SI	NO
3.1.5. ¿Considera que las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento contribuyen a mejorar las habilidades de comunicación oral de los estudiantes en la clase de Lengua y Literatura?	SI	NO
3.1.6. ¿Considera que las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento ayudan a fomentar la lectura crítica?	SI	NO
3.1.7. ¿Considera que las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento facilitan el desarrollo de habilidades de escritura en los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura?	SI	NO
3.1.8. ¿Considera que las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento apoyan la búsqueda y exploración de temas de lengua y cultura?	SI	NO


3.2. SEGÚN LA NATURALEZA			
Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento exploran las herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y la adquisición de conocimiento.			
3.2.1. ¿Con qué frecuencia utiliza las siguientes herramientas para impartir sus clases en el aula?	Nunca 1	Rara Vez 2	Siempre 3
Internet.			
Computadoras.			
Impresoras.			
Pizarras interactivas.			
Simuladores.			
Plataformas de aprendizaje en línea.			
Pictogramas.			
Libros digitales.			

3.3. SEGÚN SU FUNCIÓN			
Las tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento cumplen diversas funciones en el ámbito educativo, facilitan el acceso a información y recursos, fomentan la innovación y la adaptación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.			
3.3.1. <b>Plataformas de gestión del aprendizaje:</b> Estas herramientas proporcionan un entorno virtual donde los educadores pueden crear, gestionar y compartir contenido educativo, y los estudiantes pueden acceder, participar en actividades de aprendizaje y realizar evaluaciones.			
¿Del siguiente listado de las Plataformas de gestión del aprendizaje con qué frecuencia son utilizadas por usted en el aula?	Nunca 1	Rara Vez 2	Siempre 3

Chamilo	 <a href="https://campus.chamilo.org/">https://campus.chamilo.org/</a>	Es una plataforma diseñada para administrar, distribuir y seguir el progreso del aprendizaje en línea, se utiliza principalmente en entornos educativos y de formación para facilitar la creación de cursos en línea, la administración de contenidos educativos, la evaluación y el seguimiento del progreso de los estudiantes.			
Moodle	 <a href="https://moodle.org/login/index.php">https://moodle.org/login/index.php</a>	Es una plataforma para el aprendizaje en línea que permite crear cursos en línea, agregar asignaciones y monitorear el progreso de los estudiantes.			
Google Classroom	 Google Classroom <a href="https://classroom.google.com">classroom.google.com</a>	Es la herramienta que une la enseñanza y el aprendizaje es segura y fácil de usar que ayuda a los educadores a administrar, medir y enriquecer las experiencias de aprendizaje.			
Educar Ecuador	 <a href="https://academico.educarecuador.gob.ec/carmenata-web/">https://academico.educarecuador.gob.ec/carmenata-web/</a>	Es una plataforma digital desarrollada por el Ministerio de Educación del Ecuador con el objetivo de facilitar el acceso a servicios educativos en línea y proporcionar herramientas para la gestión educativa en el país.			
<b>3.3.2. Sistemas de evaluación en línea:</b> Son plataformas tecnológicas diseñadas para realizar evaluaciones y pruebas de manera digital, a través de internet. Estos sistemas permiten la creación, administración y calificación de evaluaciones de manera automatizada, eliminando la necesidad de utilizar métodos tradicionales en papel.					
¿con qué frecuencia utiliza las siguientes para verificar los aprendizajes adquiridos por los estudiantes?			Nunca 1	Rara Vez 2	Siempre 3
Apester	 <a href="https://apester.com/">https://apester.com/</a>	Esta herramienta, permite desarrollar encuestas, juegos, vídeos interactivos, pruebas de personalidad y diversas opciones más.			
Kahoot	 <a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a>	Es una herramienta gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación, concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje.			
Showme	 <a href="https://www.showme.com/login">https://www.showme.com/login</a>	Permite crear lecciones utilizando un pizarrón. Tiene funcionalidades básicas pero muy fáciles de usar y es perfecto para hacer tutoriales interactivos.			

Quizizz	 <a href="https://quizizz.com">https://quizizz.com</a>	Permite la creación de evaluaciones adaptadas al ritmo de trabajo individual de cada estudiante.			
Google Forms	 <a href="https://docs.google.com/forms/u/0/?tgif=c">https://docs.google.com/forms/u/0/?tgif=c</a>	Es una plataforma que nos permite fácilmente crear, publicar formularios, útiles para encuestas, exámenes, asistencias a cursos o capacitaciones y mucho más, permitiéndonos también.			
Quiz Revolution	 <a href="https://acortar.link/PpiYLv">https://acortar.link/PpiYLv</a>	Permite crear cuestionarios interactivos que incluyen texto, imágenes y vídeos. Estos cuestionarios son ideales para utilizar en clase con la pizarra digital.			
<b>3.3.3. Herramientas de colaboración:</b> Permiten compartir información, comunicarse en tiempo real y colaborar en la creación o edición de contenido.					
¿Con qué frecuencias las utiliza siguientes herramientas en el trabajo colaborativo entre docente y estudiante?			Nunca 1	Rara Vez 2	Siempre 3
Google Docs	 <a href="https://docs.google.com/document/u/0/?tgif=d">https://docs.google.com/document/u/0/?tgif=d</a>	Permite a los equipos colaborar en la creación, edición y uso compartido de documentos, es un procesador de textos.			
Microsoft Teams	 <a href="https://acortar.link/S3Z2AG">https://acortar.link/S3Z2AG</a>	Es una plataforma de colaboración y comunicación, proporciona un entorno digital que permite a los usuarios comunicarse, colaborar en tiempo real y compartir recursos de manera eficiente.			
Zoom	 <a href="https://www.zoom.us/">https://www.zoom.us/</a>	Es una plataforma de comunicación en línea que proporciona servicios de videoconferencia, reuniones virtuales, webinars y colaboración en línea			
Google Meet	 <a href="https://meet.google.com/">https://meet.google.com/</a>	Se utiliza para realizar reuniones virtuales en línea, permitiendo la comunicación a través de video, audio y chat.			
<b>3.3.4. Motores de búsqueda:</b> Son sistemas informáticos que recopilan toda la información que está almacenada en los servidores web, así cuando el usuario introduce una palabra clave, analizan					






<p>todos esos datos y generan unos resultados en forma de enlaces que den respuesta a esa búsqueda.</p>					
<p>Del siguiente listado de los Motores de Búsqueda, con qué frecuencia utiliza para obtener información necesaria respecto a la Asignatura de Lengua y Literatura.</p>		<p>Nunca 1</p>	<p>Rara Vez 2</p>	<p>Siempre 3</p>	
<p>Google</p>	 <a href="https://myaccount.google.com/">https://myaccount.google.com/</a>	<p>Es una herramienta de búsqueda en línea que utiliza algoritmos sofisticados para indexar y recuperar información relevante de la Word Wide Web.</p>			
<p>Bing</p>	 <a href="https://www.bing.com/?setlang=es">https://www.bing.com/?setlang=es</a>	<p>Es un motor de búsqueda en línea, está diseñada para ayudar a los usuarios a encontrar información en la web, proporcionando resultados de búsqueda relevantes y presentándolos de una manera visualmente atractiva.</p>			
<p>Microsoft Edge</p>	 <a href="https://www.microsoft.com/es-es/edge?form=MA13FJ">https://www.microsoft.com/es-es/edge?form=MA13FJ</a>	<p>Es un motor de búsqueda en línea con una velocidad de carga más rápida, una mayor seguridad y privacidad de navegación, una interfaz de usuario fácil de usar.</p>			
<p>Mozilla Firefox</p>	 <a href="https://www.mozilla.org/es-ES/firefox/new/">https://www.mozilla.org/es-ES/firefox/new/</a>	<p>Es una de las aplicaciones gratuitas de la Corporación Mozilla que se puede utilizar para navegar por Internet. Firefox es rápido, seguro y fácil de usar, siendo una alternativa del navegador Internet Explorer. Además de ser es un navegador web completamente personalizable.</p>			
<p><b>3.3.5. Bibliotecas digitales:</b> Son plataformas en línea que ofrecen acceso a diversos recursos digitales, incluyendo libros electrónicos, artículos, fotografías, grabaciones de audio y videos. Diseñadas para la accesibilidad a través de internet, permiten a los usuarios explorar y utilizar estos materiales sin la necesidad de visitar físicamente una biblioteca tradicional.</p>					
<p>Del siguiente listado de las bibliotecas digitales, ¿Con qué frecuencia se utiliza para obtener información necesaria respecto a la Asignatura de Lengua y Literatura??</p>		<p>Nunca 1</p>	<p>Rara Vez 2</p>	<p>Siempre 3</p>	
<p>Biblioteca Benjamín Carrión</p>	 <a href="https://casadelacultura.gob.ec/areas/biblioteca/">https://casadelacultura.gob.ec/areas/biblioteca/</a>	<p>Creado para satisfacer consultas generales, términos específicos y búsquedas rápidas abarca una diversidad de fuentes, incluyendo bibliografías, enciclopedias, diccionarios, anuarios, directorios, etc.</p>			

Biblioteca Digital Mundial.	 <a href="https://acortar.link/QoGEiF">https://acortar.link/QoGEiF</a>	Ofrece de forma gratuita y en varios idiomas materiales culturales fundamentales de diversas culturas a nivel mundial.			
Biblioteca Digital Hispánica	 <a href="http://bdh.bne.es/bnese/arch/Inicio.do">http://bdh.bne.es/bnese/arch/Inicio.do</a>	Ofrece acceso gratuito a una amplia variedad de documentos digitalizados, que incluyen libros impresos, grabados, folletos, carteles, fotografías, mapas, atlas, partituras, prensa histórica y grabaciones sonoras.			
Biblioteca Miguel de Cervantes		Se puede encontrar libros a texto completo, facsímiles, periódicos, revistas, artículos, documentos sonoros y audiovisuales, etc.			
<b>3.3.6. Repositorios en línea:</b> Son plataformas o bases de datos digitales que almacenan y proporcionan acceso a una variedad de recursos, como documentos, datos, imágenes, y otros materiales. Estos repositorios sirven como depósitos centralizados para la preservación y distribución de información, y pueden tener diferentes propósitos y enfoques.					
Del siguiente listado de los repositorios en línea, ¿Con que frecuencia las utiliza para guardar, compartir documentos o información necesaria respecto a la Asignatura de Lengua y Literatura?			Nunca 1	Rara Vez 2	Siempre 3
Google Drive	 <a href="https://www.google.com/intl/es/drive/">https://www.google.com/intl/es/drive/</a>	Es un servicio de almacenamiento en la nube desarrollado por Google. Permite a los usuarios almacenar, sincronizar y compartir archivos en línea.			
Dropbox	 <a href="https://www.dropbox.com/try/teams">https://www.dropbox.com/try/teams</a>	Es un servicio de almacenamiento en la nube que permite a los usuarios almacenar, sincronizar y compartir archivos en línea.			
Zenodo	 <a href="https://zenodo.org/login/?next=%2F">https://zenodo.org/login/?next=%2F</a>	Es un repositorio de acceso abierto que permite a los investigadores compartir y preservar diversos tipos de productos de investigación, incluyendo, software, presentaciones, imágenes y otros recursos académicos.			



### 3.4. SEGÚN SU NIVEL DE INTERACCIÓN

Las tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento permiten a los estudiantes desarrollar habilidades de comunicación, colaboración y autoaprendizaje, así como facilita el acceso a información y recursos educativos de calidad.

**3.4.1. Proyección de diapositivas:** Se refiere a la presentación visual de una serie de imágenes o diapositivas en una pantalla o superficie similar, ya que facilita la comunicación visual y estructurada de información compleja de manera efectiva.

¿Con qué frecuencia utiliza las siguientes herramientas de las tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento utiliza para realizar presentaciones de una forma sencilla y con resultados atractivos y profesionales?		Nunca 1	Rara Vez 2	Siempre 3	
Genially	 <a href="https://auth.genial.ly/es/signup?from=first-cta">https://auth.genial.ly/es/signup?from=first-cta</a>	Permite la creación de contenidos digitales interactivos como infografías, presentaciones o mapas, añadiendo interactividad para el usuario de manera sencilla.			
PowerPoint	 <a href="https://docs.google.com/presentation/u/0/?tgif=c">https://docs.google.com/presentation/u/0/?tgif=c</a>	Se utiliza para crear presentaciones visuales, generalmente en entornos profesionales, académicos o educativos.			
Canva	 <a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>	Ofrece la posibilidad de crear una amplia variedad de obras artísticas, desde invitaciones, tarjetas y currículums, hasta presentaciones.			

**3.4.2. Visualización de videos:** Se refiere al acto de ver contenido multimedia en formato de video. Este proceso implica reproducir archivos de video que pueden contener imágenes en movimiento, sonido, texto y otros elementos visuales.

¿Con qué frecuencia utiliza las siguientes herramientas de las tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento para convertir cualquier vídeo en una lección interactiva que captará la atención e interés del alumnado?		Nunca 1	Rara Vez 2	Siempre 3	
Vizia	 <a href="https://acortar.link/dworUv">https://acortar.link/dworUv</a>	Es una herramienta que permite agregar cuestionarios en tus videos. Sirve para contenidos interactivos más básicos.			
Edpuzzle	 <a href="https://edpuzzle.com/">https://edpuzzle.com/</a>	Permite la edición de vídeos, de manera simple e intuitiva, se pueden crear cuestionarios de evaluación del visionado o intercalar notas de audio.			

Vocaroo	 <a href="https://vocaroo.com/">https://vocaroo.com/</a>	Permite la grabación de audio, siendo útil tanto para profesores como para estudiantes.			
YouTube	 <a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a>	Permite a los usuarios cargar, ver y compartir videos en una variedad de categorías, que van desde música y entretenimiento hasta educación y tutoriales.			
<b>3.4.3. Juegos educativos:</b> Son una herramienta efectiva para hacer que el proceso de aprendizaje sea más dinámico y atractivo, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades mientras se divierten.					
Del siguiente listado de los juegos educativos, ¿Con qué frecuencia utiliza las siguientes herramientas para mejorar el aprendizaje de la Asignatura de Lengua y Literatura?			Nunca 1	Rara Vez 2	Siempre 3
Wordwall	 <a href="https://wordwall.net/es/account/login">https://wordwall.net/es/account/login</a>	Se centra en la creación de actividades educativas personalizadas, juegos y recursos interactivos para facilitar el aprendizaje en el aula.			
El juego del ahorcado	 <a href="https://www.juegosarcoiris.com/juegos/letras/ahorcado/">https://www.juegosarcoiris.com/juegos/letras/ahorcado/</a>	Es un juego de palabras simple y popular que se juega entre dos personas. Uno elige una palabra y la otra trata de adivinarla proponiendo letras.			
Cerebriti	 <a href="https://www.cerebriti.com/">https://www.cerebriti.com/</a>	Es una plataforma de juegos educativos en línea en español. La plataforma ofrece una variedad de juegos y actividades diseñadas para el aprendizaje y la práctica de diferentes temas y materias escolares.			
<b>3.4.5. Actividades en línea:</b> Se refiere a diversas tareas o interacciones que se llevan a cabo a través de internet, para aprender, trabajar, socializar y entretenerse.					
¿Con que frecuencia ha utilizado la aplicación de Educaplay para crear sus propias actividades interactivas de modo personalizado?			Nunca 1	Rara Vez 2	Siempre 3
Educaplay	 <a href="https://es.educaplay.com/login/">https://es.educaplay.com/login/</a>	Permite a los usuarios, especialmente a docentes, crear y compartir una variedad de actividades como crucigramas, sopas de letras, adivinanzas, dictados, etc.			

Nota Adaptada de Fernández (2021), Velasco (2017), Villareal et al. (2019), y Alcívar et al. (2023).

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**



Carrera de  
Pedagogía de las Ciencias  
Experimentales Informática

**Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento**

Estimado (a) Docente

Reciba un cordial saludo de parte de Jenny Armijos Estudiante de la Universidad Nacional de Loja de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática. El motivo de la presente es para solicitarle de la manera más comedida me ayude dando respuesta al siguiente cuestionario que tiene como objetivo diagnosticar la utilización de las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo del año lectivo 2023-2024. La información recolecta será utilizada académicamente en el desarrollo en el trabajo de Integración Curricular y tendrá absoluta confidencialidad.

Agradezco su colaboración.

**I. Instrucciones.**

A continuación, encontrará un cuestionario estructurado, el cual se encuentra dividido en dos secciones: Datos Generales. Tecnologías del Aprendizaje y el conocimiento.

Responda cada una de las preguntas de forma reflexiva acorde a su realidad. Marcando con una X según corresponda.

El cuestionario posee preguntas dicotómicas de Sí/No, y preguntas relacionadas al uso de las TAC en escala de Likert como se muestra en la siguiente tabla

Nunca	Rara/Vez	Siempre
1	2	3

**2. Datos Generales.**

Marque con una X según corresponda






1. Perfil del Participante			
Nivel/ Grado	1ro BCU	2do BCU	3ro BCU
Sexo	Masculino	Femenino	Otro
Edad (Años)	15-35 años	36-45 años	46 años en adelante
Nivel de Estudios	Tercer Nivel	Postgrado	Doctorado
Años de Especialidad	25		

### 3. Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento.

Marque con una X según corresponda.



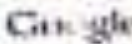



3.1. TAC		
TAC estas tecnologías hacen referencia a un conjunto de herramientas y recursos tecnológicos utilizados para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Incluyen un componente metodológico necesario para generar un aprendizaje significativo. Se centra en su empleo como medio didáctico al servicio del aprendizaje. Góin (2021) y Zeballos (2020).		
3.1.1.	¿Cree usted que es importante el uso de las herramientas y recursos tecnológicos en la educación?	SI NO X
3.1.2.	¿Utiliza las tecnologías para que sus estudiantes aprendan en el aula?	SI NO X
3.1.3.	¿Conoce el significado las siglas TAC?	SI NO X
3.1.4.	¿Considera que las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento facilitan la comprensión y análisis de textos literarios?	SI NO X
3.1.5.	¿Considera que las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento contribuyen a mejorar las habilidades de comunicación oral de los estudiantes en la clase de Lengua y Literatura?	SI NO X
3.1.6.	¿Considera que las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento ayudan a fomentar la lectura crítica?	SI NO X
3.1.7.	¿Considera que las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento facilitan el desarrollo de habilidades de escritura en los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura?	SI NO X
3.1.8.	¿Considera que las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento apoyan la búsqueda y exploración de temas de lengua y cultura?	SI NO X

3.2. SEGUN LA NATURALEZA			
Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento exploran las herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y la adquisición de conocimiento.			
3.2.1.	¿Con qué frecuencia utiliza las siguientes herramientas para impartir sus clases en el aula?	Nunca 1	Frec. No 2
			Siempre 3
	Internet.		X
	Computadoras.		X
	Impresoras.		X
	Pizarras interactivas.	X	
	Simuladores.		X
	Plataformas de aprendizaje en línea.		X
	Pictogramas.		X
	Libros digitales.		X

3.3. SEGUN SU FUNCION				
Las tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento cumplen diversas funciones en el ámbito educativo, facilitan el acceso a información y recursos, fomentan la innovación y la adaptación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.				
3.3.1. Plataformas de gestión del aprendizaje: Estas herramientas proporcionan un entorno virtual donde los educadores pueden crear, gestionar y compartir contenido educativo, y los estudiantes pueden acceder, participar en actividades de aprendizaje y realizar evaluaciones.				
¿Del siguiente listado de las Plataformas de gestión del aprendizaje con qué frecuencia son utilizadas por usted en el aula?		Nunca 1	Siempre 3	
Chamilo	 <a href="https://www.mec.chamilo.net/">https://www.mec.chamilo.net/</a>	Es una plataforma diseñada para administrar, distribuir y seguir el progreso del aprendizaje en línea, se utiliza principalmente en entornos educativos y de formación para facilitar la creación de cursos en línea, la administración de contenidos educativos, la evaluación y el seguimiento del progreso de los estudiantes.	X	
Moodle	 <a href="https://www.dia.uzh.ch/~moodle/index.php">https://www.dia.uzh.ch/~moodle/index.php</a>	Es una plataforma para el aprendizaje en línea que permite crear cursos en línea, agregar asignaciones y monitorear el progreso de los estudiantes.	X	
Google Classroom	 <a href="https://classroom.google.com/">classroom.google.com</a>	Es la herramienta que une la enseñanza y el aprendizaje en línea y es fácil de usar que ayuda a los educadores a administrar, medir y mejorar las experiencias de aprendizaje.	X	
Educar Ecuador	 <a href="https://www.mec.edu.ec/portal/portal">https://www.mec.edu.ec/portal/portal</a>	Es una plataforma digital desarrollada por el Ministerio de Educación del Ecuador con el objetivo de facilitar el acceso a servicios educativos en línea y proporcionar herramientas para la gestión educativa en el país.		X
3.3.2. Sistemas de evaluación en línea: Son plataformas tecnológicas diseñadas para realizar evaluaciones y pruebas de manera digital, a través de internet. Estos sistemas permiten la creación, administración y calificación de evaluaciones de manera automatizada, eliminando la necesidad de utilizar métodos tradicionales en papel.				
¿con qué frecuencia utiliza las siguientes para verificar los aprendizajes adquiridos por los estudiantes?		Nunca 1	Siempre 3	
Apester	 <a href="https://www.apester.net/en/">https://www.apester.net/en/</a>	Esta herramienta, permite desarrollar encuestas, juegos, videos interactivos, pruebas de personalidad y diversas opciones más.	X	







Kahoot	 <a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a>	Es una herramienta gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación, concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje.			+
ShowMe	 <a href="https://www.showme.com/es/pt">https://www.showme.com/es/pt</a>	Permite crear lecciones utilizando un pizarrón. Tiene funcionalidades básicas pero muy fáciles de usar y es perfecto para hacer tutoriales interactivos.			+
Quiziz	 <a href="https://quiziz.com/">https://quiziz.com/</a>	Permite la creación de evaluaciones adaptadas al ritmo de trabajo individual de cada estudiante.			+
Google Forms	 <a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfjTg1f7s">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfjTg1f7s</a>	Es una plataforma que nos permite fácilmente crear, publicar formularios, listas para encuestas, exámenes, asistencia a cursos o capacitaciones y mucho más, permitidosnos también.			+
Quiz Revolution	 <a href="https://www.quizrevolution.com/">https://www.quizrevolution.com/</a>	Permite crear cuestionarios interactivos que incluyen texto, imágenes y videos. Estos cuestionarios son ideales para utilizar en clase con la pizarra digital.			+
<b>3.3.3. Herramientas de colaboración: Permiten compartir información, comunicarse en tiempo real y colaborar en la creación o edición de contenido.</b>					
¿Con qué frecuencia los utiliza siguientes herramientas en el trabajo colaborativo entre docente y estudiantes?			Nunca 1	Hacia N/A 2	Siempre 3
Google Docs	 <a href="https://docs.google.com/document/d/1g1f7s">https://docs.google.com/document/d/1g1f7s</a>	Permite a los equipos colaborar en la creación, edición y uso compartido de documentos, es un procesador de textos.			+
Microsoft Teams	 <a href="https://www.microsoft.com/teams">https://www.microsoft.com/teams</a>	Es una plataforma de colaboración y comunicación, proporciona un entorno digital que permite a los usuarios comunicarse, colaborar en tiempo real y compartir recursos de manera eficiente.			+

Zoom	 zoom <a href="https://www.zoom.us/">https://www.zoom.us/</a>	Es una plataforma de comunicación en línea que proporciona servicios de videoconferencia, reuniones virtuales, webinars y colaboración en línea.			X
Google Meet	 Google Meet <a href="https://meet.google.com">https://meet.google.com</a>	Se utiliza para realizar reuniones virtuales en línea, permitiendo la comunicación a través de video, audio y chat.	X		
<p><b>3.3.4. Motores de búsqueda:</b> Son sistemas informático que recopilan toda la información que está almacenada en los servidores web, así cuando el usuario introduce una palabra clave, analizan talon caso datos y generan unos resultados en forma de enlaces que den respuesta a esa búsqueda.</p>					
Del siguiente listado de los Motores de Búsqueda, con qué frecuencia utiliza para obtener información necesaria respecto a la Asignatura de Lengua y Literatura.			Nunca 1	Rara vez 2	Siempre 3
Google	 <a href="https://www.google.com/">https://www.google.com/</a>	Es una herramienta de búsqueda en línea que utiliza algoritmos sofisticados para indexar y recuperar información relevante de la World Wide Web.			X
Bing	 <a href="https://www.bing.com/?ad=msn">https://www.bing.com/?ad=msn</a>	Es un motor de búsqueda en línea, está diseñada para ayudar a los usuarios a encontrar información en la web, proporcionando resultados de búsqueda relevantes y presentándolos de una manera visualmente atractiva.		X	
Microsoft Edge	 <a href="https://www.microsoft.com/online/edge?ref=MS117">https://www.microsoft.com/online/edge?ref=MS117</a>	Es un motor de búsqueda en línea con una velocidad de carga más rápida, una mayor seguridad y privacidad de navegación, una interfaz de usuario fácil de usar.		X	
Mozilla Firefox	 <a href="https://www.mozilla.org/en-US/firefox/es/">https://www.mozilla.org/en-US/firefox/es/</a>	Es una de las aplicaciones gratuitas de la Corporación Mozilla que se puede utilizar para navegar por Internet. Firefox es rápido, seguro y fácil de usar, siendo una alternativa del navegador Internet Explorer. Además de ser es un navegador web completamente personalizable.			X


**3.3.5. Bibliotecas digitales:** Son plataformas en línea que ofrecen acceso a diversos recursos digitales, incluyendo libros electrónicos, artículos, fotografías, grabaciones de audio y videos. Diseñadas para la accesibilidad a través de internet, permiten a los usuarios explorar y utilizar estos materiales sin la necesidad de visitar físicamente una biblioteca tradicional.



Del siguiente listado de las bibliotecas digitales, ¿Con qué frecuencia se utiliza para obtener información necesaria respecto a la Asignatura de Lengua y Literatura??

		Nunca 1	Una Vec 2	Siempre 3
Biblioteca Benjamín Carrón	 <a href="http://www.derechos.org/nizkor/loja/biblioteca">http://www.derechos.org/nizkor/loja/biblioteca</a>	<p>Creada para satisfacer consultas generales, términos específicos y búsquedas rápidas ofrece una diversidad de fuentes, incluyendo bibliografías, enciclopedias, diccionarios, anuarios, directorios, etc.</p>		
Biblioteca Digital Mundial	 <a href="http://www.derechos.org/nizkor/loja/biblioteca">http://www.derechos.org/nizkor/loja/biblioteca</a>	<p>Ofrece de forma gratuita y en varias lenguas materiales culturales fundamentales de diversas culturas a nivel mundial.</p>		
Biblioteca Digital Hispánica	 <a href="http://biblioteca.hispanica.es">http://biblioteca.hispanica.es</a>	<p>Ofrece acceso gratuito a una amplia variedad de documentos digitalizados, que incluyen libros impresos, grabados, folletos, cartas, fotografías, mapas, atlas, partituras, prensa histórica y grabaciones sonoras.</p>		
Biblioteca Miguel de Cervantes	 <a href="http://www.miguelcervantes.com">http://www.miguelcervantes.com</a>	<p>Se puede encontrar libros a texto completo, folletos, periódicos, revistas, artículos, documentos sonoros y audiovisuales, etc.</p>		

**3.3.6. Repositorios en línea:** Son plataformas o bases de datos digitales que almacenan y proporcionan acceso a una variedad de recursos, como documentos, datos, imágenes, y otros materiales. Estos repositorios sirven como depósitos centralizados para la preservación y distribución de información, y pueden tener diferentes propósitos y enfoques.

Del siguiente listado de los repositorios en línea, ¿Con qué frecuencia los utiliza para guardar, compartir documentos o información necesaria respecto a la Asignatura de Lengua y Literatura??

		Nunca 1	Una Vec 2	Siempre 3
Google Drive	 <a href="https://www.google.com/drive/about">https://www.google.com/drive/about</a>	<p>Es un servicio de almacenamiento en la nube desarrollado por Google. Permite a los usuarios almacenar, sincronizar y compartir archivos en línea.</p>		

Dropbox	 <a href="https://www.dropbox.com/es/ty/tytans">https://www.dropbox.com/es/ty/tytans</a>	Es un servicio de almacenamiento en la nube que permite a los usuarios almacenar, sincronizar y compartir archivos en línea.			
Zenodo	 <a href="https://www.zenodo.org/tytans/tytans">https://www.zenodo.org/tytans/tytans</a>	Es un repositorio de acceso abierto que permite a los investigadores compartir y preservar diversos tipos de productos de investigación, incluyendo, software, presentaciones, imágenes y otros recursos académicos.			

#### 3.4. SEGÚN SU NIVEL DE INTERACCIÓN

Las tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento permiten a los estudiantes desarrollar habilidades de comunicación, colaboración y autoaprendizaje, así como facilita el acceso a información y recursos educativos de calidad.

**3.4.1. Proyección de dispositivas:** Se refiere a la presentación visual de una serie de imágenes o dispositivas en una pantalla o superficie similar, ya que facilita la comunicación visual y estructurada de información compleja de manera efectiva.


¿Con qué frecuencia utiliza las siguientes herramientas de las tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento utiliza para realizar presentaciones de una forma sencilla y con resultados atractivos y profesionales?

Nunca 1	Rara vez 2	Siempre 3
------------	---------------	--------------

Genially	 <a href="https://www.genially.com/tytans/tytans">https://www.genially.com/tytans/tytans</a>	Permite la creación de contenidos digitales interactivos como infografías, presentaciones o mapas, añadiendo interactividad para el usuario de manera sencilla.			
PowerPoint	 <a href="https://docs.google.com/presentations/d/tytans">https://docs.google.com/presentations/d/tytans</a>	Se utiliza para crear presentaciones visuales, generalmente en entornos profesionales, académicos o educativos.			
Canva	 <a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>	Ofrece la posibilidad de crear una amplia variedad de obras artísticas, desde invitaciones, tarjetas y currículums, hasta presentaciones.			

**3.4.2. Visualización de videos:** Se refiere al acto de ver contenido multimedia en formato de video. Este proceso implica reproducir archivos de video que pueden contener imágenes en movimiento, sonido, texto y otros elementos visuales.

¿Con qué frecuencia utiliza las siguientes herramientas de las tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento para convertir cualquier video en una lección interactiva que captará la atención e interés del alumnado?			Nunca 1	Rara vez 2	Siempre 3
Vizia	 <a href="https://vizia.link/shorts/">https://vizia.link/shorts/</a>	Es una herramienta que permite agregar cuestionarios en tus videos. Sirve para contenidos interactivos más básicos.	X		
Eduzzle	 <a href="https://eduzzle.com/">https://eduzzle.com/</a>	Permite la edición de videos, de manera simple e intuitiva, se pueden crear cuestionarios de evaluación del visionado o insertar notas de audio.	X		
Veamos	 <a href="https://veamos.es.com/">https://veamos.es.com/</a>	Permite la grabación de audio, siendo útil tanto para profesores como para estudiantes.	X		
YouTube	 <a href="https://www.youtube.com">https://www.youtube.com</a>	Permite a los usuarios cargar, ver y compartir videos en una variedad de categorías, que van desde música y entretenimiento hasta educación y tutoriales.			X
3.4.3. Juegos educativos: Son una herramienta efectiva para hacer que el proceso de aprendizaje sea más dinámico y atractivo, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades mientras se divierten.					
Del siguiente listado de los juegos educativos, ¿Con qué frecuencia utiliza las siguientes herramientas para mejorar el aprendizaje de la Asignatura de Lenguas y Literaturas?			Nunca 1	Rara vez 2	Siempre 3
Wordwall	 <a href="https://wordwall.net/es/crear/juego">https://wordwall.net/es/crear/juego</a>	Se centra en la creación de actividades educativas personalizadas, juegos y recursos interactivos para facilitar el aprendizaje en el aula.	X		
El juego del abarcado	 <a href="https://www.azul.com.ar/juegos/abarcado">https://www.azul.com.ar/juegos/abarcado</a>	Es un juego de palabras simple y popular que se juega entre dos personas. Uno dice una palabra y le otra trata de adivinarla proponiendo letras.	X		

Cerebriti	 <a href="https://www.cerebriti.com/">https://www.cerebriti.com/</a>	Es una plataforma de juegos educativos en línea en español. La plataforma ofrece una variedad de juegos y actividades diseñadas para el aprendizaje y la práctica de diferentes temas y materias escolares.	X		
<b>3.4.5. Actividades en línea:</b> Se refiere a diversas tareas o interacciones que se llevan a cabo a través de internet, para aprender, trabajar, socializar y entretenerse.					
¿Con qué frecuencia ha utilizado la aplicación de Educaplay para crear sus propias actividades interactivas de modo personalizado?			Nunca 1	Hoy 2	Siempre 3
Educaplay	 <a href="https://es.ada-caplay.com/es/">https://es.ada-caplay.com/es/</a>	Permite a los usuarios, especialmente a docentes, crear y compartir una variedad de actividades como crucigramas, sopas de letras, adivinanzas, dictados, etc.	+		

Nota Adaptada de Fernández (2021), Velasco (2017), Villacal et al. (2019), y Alcívar et al. (2023).

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

## Anexo 6. Traducción de Ingles

Loja, 16 de Julio, 2024

Yo, Lcdo. Tito Stalin Jara Armijos, portador de la cédula de identidad Nro. 1105073207, docente en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingue Juan Chuindacon, con título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención idioma inglés, número de registro de SENESCYT 1008-15-1351547.

### CERTIFICO:

Que la traducción al idioma inglés del resumen del Trabajo de Titulación, denominado **Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo en el año lectivo 2023-2024**, perteneciente a la egresada **Jenny Rocio Armijos Pereira**, con Nro. de cédula 1105562472, corresponde al texto original en español.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando al interesado hacer uso del presente en lo que él creyera conveniente.

  
Lcdo. Tito Stalin Jara Armijos

Docente de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingue Juan Chuindacon