



Universidad  
Nacional  
de Loja

## Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera: Educación Básica

**“Recursos educativos digitales en el aprendizaje de la Lengua y  
Literatura del séptimo grado “A”, de la Unidad Educativa José Ángel  
Palacio”**

Trabajo de Integración Curricular  
previo a la obtención del título de  
Licenciada en Ciencias de la  
Educación Básica.

**AUTORA:**

María Celia Lozano Saca

**DIRECTORA:**

Lic. Diana Yazmín Mejía Molina, Mg. Sc.

Loja - Ecuador

2022

## Certificación

Loja, 23 de septiembre de 2022

Lic. Diana Yazmín Mejía Molina, Mg. Sc.

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

### **Certifico:**

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **“Recursos educativos digitales en el aprendizaje de la Lengua y Literatura del séptimo grado “A”, de la Unidad Educativa José Ángel Palacio”**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Básica**, de la autoría de la estudiante **María Celia Lozano Saca**, con cédula de identidad Nro. **1900753276**, 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.



Firmado electrónicamente por:

**DIANA YAZMIN  
MEJIA MOLINA**

*Lic. Diana Yazmín Mejía Molina, Mg. Sc.*

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

### **Autoría**

Yo, **María Celia Lozano Saca**, 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 mi trabajo de integración curricular en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.



**Firma:**

**Cédula de Identidad:** 1900753276

**Fecha:** 12 de octubre 2022

**Correo electrónico:** maria.lozano@unl.edu.ec

**Teléfono o Celular:** 0961553301

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

Yo, **María Celia Lozano Saca**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **“Recursos educativos digitales en el aprendizaje de la Lengua y Literatura del séptimo grado “A”, de la Unidad Educativa José Ángel Palacio”**, como requisito para optar por el título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Básica**, 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 doce días del mes de octubre del dos mil veintidós



**Firma:**

**Autora:** María Celia Lozano Saca

**Cédula:** 1900753276

**Dirección:** Sector el Mayorista

**Correo electrónico:** maria.lozano@unl.edu.ec

**Telefono:** 0961553301

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

**Director del trabajo de integración curricular:** Lic. Diana Jazmín Mejía Molina. Mg. Sc.

## **Dedicatoria**

El presente trabajo investigativo lo dedico a mis padres, a Dios por darme la sabiduría, la fuerza en este proceso. A mis hermanas por estar siempre presentes, acompañándome y por el apoyo moral que me brindaron a lo largo de esta etapa de mi vida. A mis hijos por su comprensión, ya que en las fechas más importantes no pude estar con ustedes, pero fueron la inspiración más valiosa que tengo y por quienes me levantaba todos los días con ánimo y entusiasmo de ser mejor persona cada día.

A ustedes compañeros y amigos queridos, familia que elegí durante el camino de la vida, por ser quienes de alguna u otra manera han motivado para culminar esta meta y a no desmayar nunca.

Con amor me lo dedico a mí, porque este es el resultado de mucho esfuerzo que me demuestra que todo lo que me proponga es posible; terminar la carrera es una meta que al inicio parecía imposible, pero con pasos firmes y dedicación sé que desde ahora cumpliré todos mis sueños. A todas las personas que me apoyaron y han hecho que el trabajo se realice con éxito en especial a los docentes de la Universidad Nacional de Loja por compartir sus conocimientos.

*María Celia Lozano Saca*

## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por bendecirme con la vida, salud y guiarme, ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad.

Gracias a mis padres: José Manuel Lozano y María Isabel Saca por confiar y creer en mí, por los consejos, valores y principios que me han inculcado. Así mismo a mis hijos por ser el motor principal de mi vida. Siempre han sido mis mejores guías de vida. Hoy cuando concluyo mis estudios, les dedico a ustedes este logro amados padres e hijos como una meta más alcanzada.

Agradezco a los docentes de la Universidad Nacional de Loja, por sus sabias palabras por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación académica, de manera especial, al magister Manuel Cartuche tutor de mi proyecto de Trabajo Integración Curricular y a la Lic. Diana Mejía mi directora de Trabajo de Integración Curricular quienes me han guiado con su paciencia, y su rectitud como docentes. Su semilla de conocimientos, germinó en el alma y el espíritu. Gracias por su paciencia, por compartir sus conocimientos de manera profesional e invaluable, por su dedicación perseverancia y tolerancia.

*María Celia Lozano Saca*

## Índice de contenidos

<b>Portada</b> .....	<b>i</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.....	ix
• Índice de anexos.....	x
<b>1. Título</b> .....	<b>1</b>
<b>2. Resumen</b> .....	<b>2</b>
<b>3. Introducción</b> .....	<b>4</b>
<b>4. Marco teórico</b> .....	<b>6</b>
4.1. Recursos educativos digitales (RED).....	6
4.1.2. Importancia de los recursos educativos digitales.....	7
4.1.3. Características de los recursos educativos digitales.....	7
4.1.4. Clasificación de los recursos educativos digitales .....	9
4.1.5. Ventajas .....	12
4.1.6. Desventajas .....	13
4.1.7. Competencias de los docentes en el uso de los recursos digitales .....	13
4.1.8. Rol del estudiante con el uso de los recursos digitales .....	14
4.1.9. Evaluar el uso de los recursos digitales educativos .....	15
4.1.10. Aspectos a tomar en cuenta para crear un recurso educativo.....	15
4.2. <b>Aprendizaje</b> .....	16
4.2.1. <i>Definición</i> .....	16
4.2.2. <i>Tipos de aprendizaje</i> .....	16
4.2.3. <i>La asignatura de Lengua y Literatura y su importancia en los procesos educativos</i> .....	19
<b>5.1. Área de estudio</b> .....	<b>22</b>
<b>5.2. Procedimientos</b> .....	<b>23</b>
5.2.1. Enfoque de investigación .....	23
5.2.2. Diseño de investigación .....	23
5.2.3. Tipo de investigación .....	23
5.2.4. Métodos .....	23
5.2.5. Técnicas .....	24

5.2.6. <i>Instrumentos</i> .....	24
5.2.7. <i>Población y muestra</i> .....	25
<b>5.3. Procesamiento y análisis de datos</b> .....	<b>25</b>
5.3.1. Procesamiento para el diagnóstico .....	25
5.3.2. Procesamiento para la fundamentación teórica.....	26
5.3.4. Procesamiento para el diseño de la propuesta .....	26
5.3.5. Procesamiento para la aplicación de la propuesta.....	26
5.3.6. Aplicación de los talleres a los estudiantes de séptimo grado.....	26
<b>6. Resultados</b> .....	<b>27</b>
<b>7. Discusión</b> .....	<b>44</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>56</b>



## Índice de tablas:

<b>Tabla 1.</b> Población de estudio...	25
<b>Tabla 2.</b> Clases llamativas.....	29
<b>Tabla 3.</b> Frecuencia del uso de recursos didácticos .....	30
<b>Tabla 4.</b> Recursos didácticos.....	31
<b>Tabla 5.</b> Uso de recursos digitales .....	32
<b>Tabla 6.</b> Valoración de las clases .....	33
<b>Tabla 7.</b> Comprensión de recursos digitales .....	34
<b>Tabla 8.</b> Uso de recursos digitales .....	35
<b>Tabla 9</b> Interés por las clases .....	36
<b>Tabla 10.</b> Resultados de la evaluación diagnóstica .....	39
<b>Tabla 11.</b> Resultados de la evaluación sumativa.....	41
<b>Tabla 12.</b> Comparación de resultados de la evaluación diagnóstica y evaluación sumativa.	42

## Índice de figuras:

<b>Figura 1.</b> Ubicación de la Unidad Educativa .....	22
<b>Figura 2.</b> Proceso de aprendizaje .....	30
<b>Figura 3.</b> Frecuencia del uso de recursos didácticos.....	31
<b>Figura 4.</b> Recursos didácticos .....	32
<b>Figura 5.</b> Uso de recursos digitales .....	33
<b>Figura 6.</b> Valoración de las clases.....	34
<b>Figura 7.</b> Comprensión de recursos digitales.....	35
<b>Figura 8.</b> Uso de recursos digitales .....	36
<b>Figura 9.</b> Interés por las clases.....	37
<b>Figura 10.</b> Evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes de séptimo grado... ..	38
<b>Figura 11.</b> Evaluación sumativa aplicada a los estudiantes de séptimo grado... ..	40
<b>Figura 12.</b> Comparación de resultados de la evaluación aplicada a los estudiantes de séptimo grado... ..	42

## **Índice de anexos:**

<b>Anexo 1.</b> Informe de estructura pertinencia y coherencia del trabajo de integración curricular.....	65
<b>Anexo 2.</b> Oficio designación de director del trabajo de integración curricular.....	67
<b>Anexo 3.</b> Autorización de la aplicación de instrumentos en la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.....	68
<b>Anexo 4.</b> Instrumentos de recolección de información. ....	68
<b>Anexo 5.</b> Fotografías .....	66
<b>Anexo 6.</b> Propuesta alternativa .....	72
<b>Anexo 7.</b> Certificación del abstract .....	133

## **1. Título**

Recursos educativos digitales en el aprendizaje de la Lengua y Literatura del séptimo grado “A”, en la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”

## 2. Resumen

Los recursos educativos digitales son medios innovadores para los procesos formativos, su implementación facilita la enseñanza y la adquisición de conocimientos. Esta investigación tiene como objetivo general determinar la incidencia de los recursos educativos digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura del séptimo grado y como objetivos específicos diagnosticar el aprendizaje de la Lengua y Literatura; planificar y ejecutar una propuesta alternativa utilizando recursos educativos digitales para mejorar el aprendizaje de la Lengua y Literatura; y, evaluar la incidencia de los recursos educativos digitales; para su cumplimiento fue necesario sustentar bibliográficamente temáticas relacionadas con los recursos educativos digitales y el aprendizaje de la Lengua y Literatura. Los métodos utilizados fueron: científico, descriptivo, inductivo, deductivo, analítico, sintético, estadístico; para obtener la información se entrevistó a la docente de grado y se aplicó una evaluación diagnóstica y una encuesta estructurada a los estudiantes. Los resultados de la evaluación diagnóstica nos permitió determinar que el 58% de los estudiantes alcanzan los aprendizajes requeridos, sin embargo, el 42% no alcanza esta escala valorativa; para contrarrestar estas falencias que tienen los estudiantes en el aprendizaje de la Lengua y Literatura se diseñó y aplicó una propuesta alternativa denominada “Jugando aprendo Lengua y Literatura con recursos educativos digitales” donde se implementaron diversas actividades utilizando Educaplay, Edpuzzle, Kahoot, liveworksheets, wordwall, con la participación activa del estudiantado. Luego se aplicó una evaluación sumativa para valorar su incidencia donde se observa un avance significativo, es decir, el 81% de los estudiantes mejoraron en esta asignatura. Finalmente se concluye que, al emplear correctamente recursos educativos digitales en el aula, mejora de manera positiva en el aprendizaje de la Lengua y Literatura.

**Palabras clave:** Educación digital, recursos didácticos, recursos digitales, juegos en plataformas.

## **2.1. Abstract**

Digital educational resources are innovative means for educational processes, their implementation facilitates teaching and knowledge acquisition. This research has as general objective to determine the incidence of digital educational resources in the learning of Language and Literature in the seventh grade; additionally, as specific objectives to diagnose the learning of Language and Literature; additionally, to plan and execute an alternative proposal using digital educational resources to improve the learning of Language and Literature; and, to evaluate the incidence of digital educational resources; for its fulfillment it was necessary to support bibliographically thematic related to digital educational resources and the learning of Language and Literature. The methods used were: scientific, descriptive, inductive, deductive, analytical, synthetic, statistical; to obtain the information, the teacher in charge of the class, was interviewed, while a diagnostic evaluation and a structured survey were applied to the students. The results of the diagnostic evaluation allowed to determine that 58% of the students reach the required learning, however, 42% do not reach this value scale; to counteract these deficiencies that students have in the learning of Language and Literature, an alternative proposal called "Learning by playing Language and Literature with digital educational resources" was designed and applied, where various activities were implemented by using Educaplay, Edpuzzle, Kahoot, liveworksheets, wordwall, with the active participation of the students. Then a summative evaluation was applied to assess its impact where significant progress was observed, i.e. 81% of students improved in this subject. Finally, it is concluded that the correct use of digital educational resources in the classroom improves in a positive way the learning of Language and Literature.

**Key words:** Digital education, didactic resources, digital resources, games on platforms.

### **3. Introducción**

En el presente trabajo se aborda el tema de investigación: Recursos Educativos Digitales en el aprendizaje de la Lengua y Literatura del séptimo grado “A”, de la Unidad Educativa José Ángel Palacio. El uso de los recursos educativos digitales en el ámbito educativo, específicamente en el área de Lengua y Literatura, demanda mayores conocimientos sobre las herramientas disponibles y su aplicación, destrezas y habilidades organizativas por parte del docente para impartir sus clases. Los recursos digitales forman parte fundamental de los procesos, su implementación facilita la enseñanza por parte de los docentes y la adquisición de conocimientos por parte del estudiante. Algunas herramientas como las computadoras, laptop, celulares, tablets con acceso a internet permiten gestionar contenidos, programas, imágenes que contribuirán al logro de aprendizajes significativos.

El presente trabajo está enfocado en la búsqueda de soluciones frente a problemas que se presentan en el aprendizaje de Lengua y Literatura del séptimo grado, partiendo desde la parte científica – pedagógica con el estudio directo en la institución educativa, de la misma manera se enfoca en el análisis crítico frente a la realidad que se da dentro de los aspectos educativos.

Para la obtención de los datos se utilizó una evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes, lo cual permitió evidenciar ciertas falencias en el aprendizaje de la asignatura, así mismo, se realizó una entrevista para la docente y una encuesta para los estudiantes sobre los Recursos Educativos Digitales empleados en el aprendizaje de la Lengua y Literatura, facilitó determinar aspectos importantes que influyen de manera directa en el proceso de enseñanza aprendizaje; así mismo mediante las encuestas aplicadas se obtuvo la información necesaria para plantear la propuesta alternativa, ya que se consideró fundamental la opinión de los actores investigados que son 27 estudiantes y un docente del séptimo grado de Educación General Básica.

De manera directa, el trabajo de investigación beneficia a la docente porque al estar capacitada sobre los recursos educativos digitales en la enseñanza de la Lengua y Literatura permiten que sus estudiantes tengan más posibilidades de construir el conocimiento de forma diversa, además constituye una herramienta para fortalecer el desarrollo de las labores educativas del docente dentro del proceso enseñanza – aprendizaje, mejorando el nivel

educativo de los estudiantes a través del buen manejo de las tecnologías informáticas de la comunicación.

La investigación es factible y confiable porque existieron los materiales y equipos tecnológicos para su ejecución, además que se contó con el apoyo del docente y estudiantes del séptimo grado, la autorización del director de la Unidad Educativa José Ángel Palacio. Los principales beneficiarios del presente trabajo indudablemente son los estudiantes y la docente al tener nuevas formas de aprender y enseñar con los cuales generan nuevas metodologías, que no solo le sirven para los momentos actuales, al contrario, son de utilidad para aplicarlos durante su profesión.

Se considera relevante la ejecución de este trabajo de investigación educativa por que los estudiantes se van a socializar con estas herramientas como: Educaplay, wordwall, liveworksheets, edpuzzle, Kahoot en la asignatura de la Lengua y Literatura, ya que la mayoría de ellos no son utilizados por desconocimiento por parte del docente.

El objetivo general que se ha planteado consiste en determinar la incidencia de los recursos educativos digitales en el aprendizaje de la Lengua y Literatura del séptimo grado, de la Unidad Educativa José Ángel Palacio para su cumplimiento se basa en los siguientes objetivos específicos: Diagnosticar el aprendizaje de la Lengua y Literatura de los estudiantes del séptimo grado; planificar y ejecutar una propuesta alternativa utilizando recursos educativos digitales; y, evaluar la incidencia de los recursos educativos digitales en el aprendizaje.

La presente investigación es interesante, porque aporta conocimientos a los estudiantes, docentes y la comunidad educativa en general, por lo cual, es necesario compartir la propuesta en otros espacios educativos para que más docentes hagan uso de los recursos digitales planteados para mejorar la calidad educativa de los estudiantes.

Una de las limitaciones que se encontró fue la falta de tiempo para desarrollar más actividades con recursos educativos digitales que permitan cumplir los objetivos planteados durante las clases; otra limitación considerable son los escasos recursos tecnológicos que tiene la institución lo que impide que los docentes pongan en práctica los conocimientos que tienen acerca de plataformas innovadoras.

## 4. Marco teórico

### 4.1. Recursos educativos digitales (RED)

#### 4.1.1. Definición

Los recursos digitales son materiales que ofrecen nuevas oportunidades para el proceso de enseñanza aprendizaje, por tanto, Zapata (2012), menciona que:

Los recursos educativos digitales son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Un material didáctico es adecuado para el aprendizaje cuando esto permite al estudiante generar un aprendizaje significativo de contenidos conceptuales, esto contribuye a adquirir habilidades procedimentales y ayuda a mejorar la persona en actitudes o valores (citado por Escobar *et al*, 2018, p. 498).

Los recursos digitales son herramientas que permiten innovar las actividades de clase con contenidos de uso educativo, que han sido publicados, permiten su reutilización y adaptación al aula. En otras palabras, los recursos digitales son materiales para difundir, motivar y generar una nueva cultura educativa basada en nuevos contenidos educativos. Estos recursos ofrecen nuevas oportunidades de aprender tanto a los docentes y estudiantes interesados en la educación.

Con el avance de la ciencia y la tecnología, los recursos educativos digitales se han convertido en la herramienta primordial para los docentes y estudiantes ya que ofrecen oportunidades para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación convirtiéndose en importantes fuentes de información y estudio para atender las necesidades de los estudiantes. El impacto de estos medios en los resultados de aprendizaje ha sido foco de interés de la investigación educativa en las últimas décadas (Vargas y Mendieta, 2017).

Pérez (2017) afirma que: “Los recursos educativos digitales son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje” (p. 8). Los recursos han formado parte indispensable en la docencia, a la vez son creativos e interactivos a la hora de utilizar dentro de la enseñanza aprendizaje, siempre dando el uso adecuado a la hora de planificar los contenidos.



#### ***4.1.2. Importancia de los recursos educativos digitales***

Según Martínez (2018) menciona que: “La tecnología está presente en todo lo que nos rodea, desde nuestro trabajo, nuestro hogar, comunidad, familia, todo lo que esté relacionado con nuestra vida cotidiana” (p. 9). La importancia de los recursos educativos digitales radica en que los mismos ayudan de sobremanera al desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje. El uso de diferentes recursos educativos digitales apoya de forma interesante el conocimiento que es impartido por el educador. Además, permite que los estudiantes obtengan un aprendizaje completo porque se crea una estrecha relación entre el uso de la tecnología con la adquisición del conocimiento. El ámbito educativo ha mejorado de sobremanera, puesto que, las instituciones educativas siempre se encuentran motivando tanto a los alumnos como a los docentes al uso permanente de la tecnología.

Los recursos educativos digitales forman parte fundamental de los procesos educativos, su implementación facilita la enseñanza por parte de los docentes y la adquisición de conocimientos por parte del estudiante. Algunas herramientas como las computadoras, laptop, celulares, tablets con acceso a internet, permiten gestionar contenidos, programas, imágenes que contribuirán al logro de aprendizajes significativos. El uso adecuado de la tecnología ayuda a los estudiantes a adquirir las habilidades necesarias para sobrellevar su vida ante una sociedad inmersa en la tecnología (Martínez, 2018).

Los recursos educativos digitales tienen cualidades que no tienen los recursos educativos tradicionales. Por lo que no es lo mismo leer un texto impreso cuyo discurso fluye en forma lineal, que leer un texto digital escrito en formato estructurada donde hay bloques de información por los que el lector navega y elige rutas de lectura personalizadas para ampliar las fuentes de información de acuerdo con sus intereses y necesidades.

#### ***4.1.3. Características de los recursos educativos digitales.***

Los recursos educativos digitales permiten a los docentes crear nuevos recursos, teniendo en cuenta sus características, considerando que las mismas sean de fácil acceso y uso. Prieto (2012), enfatiza en las siguientes características de los recursos educativos digitales:

**Multimedia.** Estos recursos deben utilizarse para maximizar los beneficios ofrecidos al preparar el material. Además de insertar texto, también puede insertar imágenes, sonidos y videos. Esto es para motivar a los estudiantes y adquirir conocimientos de calidad.

**Interactividad.** El diseño de recursos permite desarrollar una clase más amena, participativa con los estudiantes, así como conocer sus experiencias previas. La interactividad facilita que los estudiantes tengan una mejor capacidad de comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Accesibilidad.** Los contenidos educativos digitales deben ser accesibles. Es decir, debe estar a disposición tanto para el alumno y el docente, la información debe presentarse de forma clara y comprensible, a la vez tener acceso desde cualquier lugar.

**Flexibilidad.** Se refiere a la disposición que tiene para utilizarlo en diferentes situaciones de aprendizaje ya sea en el aula de clase, con estudiantes con necesidades educativas especiales o en la casa, así mismo estos recursos pueden utilizarse de manera individual o grupal.

**Modularidad.** El diseño modular de un recurso multimedia debe facilitar la separación de sus objetos y su reutilización en distintos itinerarios de aprendizaje favoreciendo un mayor grado de explotación didáctica.

**Adaptabilidad y reusabilidad.** Estos recursos tienen la facilidad de ser personalizados por el docente, permite adaptar y reutilizar estos materiales en cualquier contexto. Por ejemplo, un cuestionario de preguntas puede ser fácilmente modificado sus preguntas y respuestas.

**Interoperabilidad.** Los contenidos educativos digitales deben venir acompañados de una ficha de datos que recoja todos los detalles de su uso didáctico. Esto facilitará su catalogación en los repositorios colectivos y la posterior búsqueda por parte de terceros.

**Portabilidad.** Los recursos de educación digital deben crearse de acuerdo con los estándares de desarrollo y empaque. De esta manera, su prevalencia aumentará significativamente. Se pueden integrar en una variedad de sistemas con garantía y funcionalidad completa, y también se pueden usar localmente. Incluso hoy en día, es fácil olvidar que todavía hay muchos centros que no tienen suficiente conectividad a Internet y necesitan recursos para operar en el campo.

Las características anteriormente analizadas resultan ser fundamentales en el desarrollo y la ejecución de los recursos educativos digitales, cada característica engloba grandes ventajas tanto para los docentes como para los estudiantes en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

La multimedia, interactividad, accesibilidad, flexibilidad, modularidad, adaptabilidad, interoperabilidad y portabilidad son ejes fundamentales dentro de la temática de recursos educativos digitales.

#### ***4.1.4. Clasificación de los recursos educativos digitales***

Los recursos educativos digitales ofrecen nuevas formas para que los estudiantes adquieran el conocimiento, el mismo que puede ser concebido de forma interesante y divertida. García (2016), menciona que existen diferentes tipos de recursos digitales, por ejemplo:

Los Sistemas de Gestión del Aprendizaje, que se denominan plataformas, son tipo Moodle, Blackboard, Sakai, Canvas, facilitan el uso de los recursos digitales al integrarlos en un sólo sistema, libros digitales, revistas electrónicas, contenidos en pdf, webquests o similares, clases grabadas en vídeo, audiovisuales, presentaciones con audio incorporado, podcasts y otros tipos de audio, animaciones de procesos y modelos Sistemas de comunicación, sistemas de correo electrónico, mensajería, avisos, calificaciones, feedback, calendarios y fechas de entrega.

Las herramientas digitales para crear actividades fomentan el desarrollo del aprendizaje y por ende propician la creación de forma activa y colaborativa. Dichas herramientas son paquetes informáticos que se encuentran en los distintos equipos tecnológicos, por ejemplo: celulares, tablets y laptops. Además, existen varias herramientas para generar actividades que sean creativas y dinámicas, entre ellas se encuentran las siguientes: foros, blogs, diarios, vídeos, audios, presentaciones, sistemas de respuesta remota, laboratorios virtuales, simulaciones, juegos, trabajos en grupo (Walss, 2021).

La incorporación de estrategias y nuevas herramientas digitales durante el proceso de enseñanza aprendizaje ha generado una mayor participación activa en los estudiantes. Dentro de los REA, la herramienta que está rompiendo todas las barreras es el e-learning. Morales (2007) afirma que “Un sistema e-learning debe ser considerado como una herramienta que permita desarrollar un amplio campo de soluciones para enriquecer el conocimiento y el perfeccionamiento de las personas promoviendo su participación para crear y compartir el conocimiento” (p. 25). Es así como el propósito de un sistema e-learning es propiciar un nuevo entorno que promueva el aprendizaje, gracias al aprovechamiento de los recursos de la red y la facilidad de interacción entre usuarios y tutores

Para simplificar la idea del autor, se presenta a continuación algunas plataformas o herramientas digitales interactivas que hoy en día son más utilizadas en las clases virtuales, es importante dejar claro que estas forman parte del recurso de e-learning, teniendo en cuenta que tienen un objetivo de propiciar y crear nuevos entornos que promueven el aprendizaje en los estudiantes.

**Kahoot.** Es una aplicación gratuita que permite la creación de cuestionarios, encuestas, pruebas, entre otros. Kahoot es una herramienta que refuerza el aprendizaje de los alumnos, por medio del juego, además de disponer de un repositorio de cuestionarios creados y publicados en la web por otros usuarios. La aplicación Kahoot resulta ser bastante interesante porque permite evidenciar la puntuación de todos los estudiantes y por ende brinda la oportunidad de evaluar el conocimiento de forma rápida y divertida (Rodríguez et al., 2020)

**Liveworksheets.** La web Liveworksheets te permite transformar tus tradicionales fichas imprimibles en ejercicios interactivos autocorregibles, que llamamos "fichas interactivas". Los alumnos pueden completar estas fichas online y enviar sus respuestas al profesor. Además de esto, las fichas interactivas pueden incluir sonidos, videos, ejercicios de arrastrar y soltar, unir con flechas, selección múltiple e incluso ejercicios hablados, que los alumnos tienen que completar usando el micrófono (Rodríguez, 2022).

**Educaplay.** Es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras. En este recurso podemos crear ejercicios ya sea un crucigrama o sopa de letra de las partes de una leyenda. Las leyendas son narraciones, casi siempre de origen oral, que pretenden explicar un fenómeno natural contando una historia fantástica, pero basándose en algún hecho real. Estas leyendas, que se han contado de generaciones en generaciones, han sido recreadas y enriquecidas con la fantasía y la imaginación popular, y se han alejado cada vez más de su origen (Carvajal, 2020).

**Edpuzzle.** Es una herramienta en línea que nos permite editar vídeos, sin duda, existen infinidad de herramientas en la Web que realizan este tipo de acciones. "Edpuzzle" nos permite editar cualquier vídeo para introducir preguntas, crear cuestionarios o añadir notas de voz. Es una de las herramientas fundamentales en Flipped Classroom, clase sincronizada de manera presencial y virtual (Ware, 2021).

**Cerebriti.** Es una plataforma bastante interesante y dinámica, además, que es gratuita y por ende pueden acceder tanto los estudiantes como los docentes, de forma sumamente fácil. “Cerebriti” es un sitio web que contiene juegos educativos y culturales, para aprender en línea con amigos/as. Dentro del sitio, los estudiantes encontrarán diferentes áreas de ejercicios, como: Geografía, Historia, Arte, Ciencias y muchas más” (Carvajal, 2020).

**Wordwall.** Puede usarse para crear actividades tanto interactivas como imprimibles. Las plantillas interactivas se reproducen en cualquier dispositivo con navegador web, como un ordenador, tablet, teléfono o pizarra interactiva. “Los estudiantes pueden jugar individualmente o guiados por el profesor, turnándose al frente de la clase. Las plantillas imprimibles se imprimen directamente o pueden descargarse como archivo PDF. Se pueden utilizar como actividades independientes” (Gallegos, 2022).

**Eduteka.** El portal Eduteka pone a disposición de estos, centenares de contenidos formativos e informativos que les ayudan a enriquecer, con el uso de las TIC, sus ambientes escolares de aprendizaje. Además, diseña e implementa espacios interactivos en línea con recursos útiles y valiosos para los docentes. “Eduteka es un portal web creado con la finalidad de ayudar a los distintos educadores en su ardua labor, que es el transmitir el conocimiento a los educandos de una forma interesante y creativa” (Castaño et al., 2019).

**Gramáticas.net.** Es un recurso educativo digital que se centra en varias actividades de Lengua y Literatura. Dicho recurso educativo brinda la oportunidad que los estudiantes aprendan de forma interesante y dinámica, con ello se deja de lado las clases magistrales que generan muy pocas ventajas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Gonzales (2019) menciona que: “El recurso Gramática.net explica de manera sencilla y con numerosos ejemplos varias temáticas de preferencia de Lengua y Literatura, incluye una sección de juegos y ejercicios donde el caballero Gramático guía a los alumnos por todos los tipos de actividades interactivas” (p. 10).

#### **4.1.5. Ventajas**

Los recursos educativos digitales tienen cualidades que no tienen los medios educativos tradicionales los cuales permiten que el lector elija diferentes rutas de lectura para ampliar las fuentes de información de acuerdo con sus intereses y necesidades.

La utilización de los recursos tecnológicos en la educación cada vez toma más relevancia dentro de los procesos educativos, tomando en cuenta que los mismos permiten desarrollar en los jóvenes y en el profesorado diferentes habilidades y capacidades. Macías (2017), afirma lo siguiente:

El trabajo en clase es más provechoso, ayudan a enriquecer el contenido del trabajo que se desarrolla y los estudiantes pueden indagar más sobre los temas, buscando más información gracias a las herramientas digitales. Hay más facilidad para compartir y recopilar información. Con la ayuda de los recursos digitales, los alumnos pueden crear bases de datos y almacenar toda la información que van acumulando de forma digital. Los recursos tecnológicos son un gran medio de comunicación, facilitan las presentaciones de los trabajos, el envío inmediato de información y un lugar donde se puedan reflejar los pensamientos, ideas o reflexiones. Gracias a estas herramientas se ahorra tiempo y te permite una mejor organización de los trabajos y tareas a desarrollar (p. 4).

Los recursos digitales resultan ser un gran apoyo para los docentes, puesto que la sociedad misma ha motivado a que se utilice la tecnología para la realización de diferentes actividades, sin duda, la educación ha dado un giro bastante notorio en cuanto a la forma de enseñanza. Contreras y Veytia (2019), mencionan que los recursos digitales permiten motivar al estudiante a la lectura ofreciéndole nuevas formas de presentación multimedia, formatos y tutoriales para ilustrar procedimientos, videos y material audiovisual.

Tomando en cuenta la capacidad del estudiante a la comprensión de procesos, mediante las simulaciones y laboratorios virtuales que representan situaciones reales o ficticias a las que no es posible tener acceso. Las simulaciones son recursos digitales interactivos; son sistemas en los que el sujeto puede modificar con sus acciones la respuesta del emisor de información. Por lo cual le dan al estudiante un cierto grado de control sobre su proceso de aprendizaje. A la vez facilita el autoaprendizaje al ritmo del estudiante dándole la oportunidad de acceder desde un computador y volver hacia los materiales de lectura cuantas veces lo requiera.

#### **4.1.6. Desventajas**

El uso de los diferentes recursos educativos digitales posee algunas desventajas que es fundamental analizarlas con la finalidad de mitigar su impacto negativo en el ámbito educativo. Algunas desventajas que es fundamental analizar son las siguientes: exige la reconfiguración de las representaciones colectivas, lo cual implica un cambio radical de las estructuras y de las prácticas en cuanto la producción, el procesamiento y la distribución del conocimiento. Por ello la informatización de los entornos educativos desvela como trasfondo un cambio necesario desde un punto de vista cultural en las orientaciones de las acciones impartidas dentro de las instituciones educativas y de los recursos pedagógicos (Pérez, 2017).

Estos recursos digitales son distractores, puesto que, muchas veces los recursos distraen la atención del estudiante, por ello, el docente debe realizar una excelente selección en el tipo de material que va a utilizar a la hora de brindar los contenidos. Así mismo, al momento de la búsqueda de información conlleva un valioso tiempo, siendo importante saber buscar la información utilizando fuentes confiables para obtener un mejor resultado.

La información que aparece en el internet no es cien por ciento confiable. Surgiendo la necesidad de enseñar a nuestros estudiantes cuáles son las fuentes confiables para buscar la información y la utilización constante de las herramientas informáticas en el día a día, lo aíslan de otras formas comunicativas, que son fundamentales en su desarrollo social y formativo. Los recursos educativos digitales son una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero su uso también ha generado varias desventajas. Díaz (2013), pone de manifiesto las siguientes desventajas:

Exige un perfeccionamiento por parte de los docentes, una inversión de tiempo y dinero. La existencia de mucha información, exige que los profesores dediquen tiempo en analizar su pertinencia y concluir que no tienen errores. En ocasiones, el método clásico exige menos compromiso, tiempo y esfuerzo. Existen oportunidades donde los videos y/o presentaciones no funcionan y no permiten el normal desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje. En ocasiones, los profesores son muy dependientes de la tecnología, y si algo falla no pueden desarrollar la clase (p. 25).

#### **4.1.7. Competencias de los docentes en el uso de los recursos digitales**

Las competencias docentes son un cúmulo de distintas condiciones que se encuentran estrechamente relacionadas con el quehacer educativo con especial énfasis en la cooperación y

sobre todo el liderazgo. Las tecnologías de la información, hoy son un instrumento de la cultura que conviene utilizar y aplicar en muchas actividades domésticas y laborales. Conocer los usos de los recursos digitales en el ámbito educativo, usar recursos digitales en el campo de su área de conocimiento.

Utilizar con destreza las tecnologías de la información en sus actividades: editor de textos, correo electrónico, navegación por internet. Adquirir el hábito de planificar el currículo integrado los recursos digitales como medio instrumental en el marco de las actividades propias de su área de conocimiento, como recurso didáctico, como mediador para el desarrollo cognitivo (Niño-Vega et al., 2019).

#### ***4.1.8. Rol del estudiante con el uso de los recursos digitales***

El estudiante al ser el principal actor de su proceso de aprendizaje debe utilizar de manera permanente los distintos recursos educativos digitales. La sociedad necesita ciudadanos que se encuentren abiertos a los cambios, por ende, los estudiantes posean las siguientes habilidades y destrezas:

El estudiante debe ser capaz de dirigir su propio aprendizaje, debe tener capacidad analítica y de interpretación, tener valores muy arraigados, entre ellos: la honestidad y responsabilidad, es fundamental que sea ordenado, disciplinado, debe tener la capacidad de trabajar en equipo, ser creativo, proactivo y propenso a la investigación, tener la capacidad de gestionar sus propios recursos de aprendizaje, tener buena disposición y actitud para utilizar las oportunidades que le ofrecen las nuevas tecnologías y tener las competencias básicas en el uso de las TIC. Es importante señalar que el estudiante debe aprender a aprender y en cierta medida a desaprender lo que no se ha aprendido adecuadamente y esto trae consigo un reto personal e incertidumbre (Vargas, 2017).

Los estudiantes tienen un rol protagónico ante los recursos digitales que exige de ellos un cambio de actitud. Este cambio conlleva un esfuerzo por aprender, no por aprobar un curso solamente o por obtener un título, sino por adquirir los conocimientos, habilidades y destrezas necesarias para el desarrollo profesional. Por lo expuesto anteriormente, se entiende que en el rol protagónico del estudiante es imprescindible ser capaz de buscar información, seleccionarla, evaluarla, analizarla y juzgar lo que es útil, recordando que el aprendizaje es un fenómeno social que acontece en el ámbito y como tal es intransferible (Martínez, 2019).



#### ***4.1.9. Evaluar el uso de los recursos digitales educativos***

La evaluación posee como propósito determinar de qué manera se está cumpliendo con las metas que fueron planteadas con anterioridad.

Con la evaluación de los distintos recursos digitales se pretende evidenciar si los recursos fueron los adecuados y si los mismos evidencian si el conocimiento fue adquirido o requiere ser fortalecido. La integración de los recursos digitales en el aula es importante paso de actualización para actuar en un nuevo mundo de conocimiento con tecnologías que necesitan estar debidamente soportadas para mejorar el proceso de aprendizaje. Los docentes deben estar capacitados para utilizar eficientemente las herramientas técnicas que transforman el proceso de enseñanza y aprendizaje (Quiroga et al., 2019).

Resulta trascendental conocer que las TIC no suplantán al docente, puesto que, son herramientas que se deben utilizar para enseñar a aprender, por lo que, la tutoría del maestro es esencial un papel orientador de la clase, orientado a algunos aspectos cuya finalidad es animar, motivar, guiar, resolver, fomentar, incitar, negociar, ayudar y evaluar toda la actividad educativa, convirtiendo al profesor en un formador, un transformador, un innovador del que hacer didáctico que le enseñara al estudiante a aprender. La evaluación puede ser transparente y se pueden desarrollar las diferentes etapas del proceso educativo (González, 2019).

#### ***4.1.10. Aspectos a tomar en cuenta para crear un recurso educativo***

Para crear un recurso educativo se debe tener en consideración los siguientes consejos:

1. Qué es lo que queremos enseñar a nuestros estudiantes.
2. Dar una explicación clara y sencilla de lo que vamos a trabajar en el desarrollo de la clase.
3. El recurso educativo debe ser accesible y conocido para los estudiantes
4. Apariencia del recurso. El recurso debe tener un aspecto agradable para los estudiantes, por ejemplo, añadir al texto un dibujo que pueda relacionar con el tema del que trata y así crear un estímulo atractivo.
5. El estudiante debe interactuar con el recurso, él debe conocer y manejar (Rivera, 2003).

Para el proceso de la enseñanza de Lengua y Literatura se deben utilizar recursos visuales y audiovisuales, los cuales facilitan un mejor desarrollo del lenguaje oral y escrito, así también el desarrollo del texto y de la literatura.

## **4.2. Aprendizaje**

### **4.2.1. Definición**

Conceptualizar el término aprendizaje es sin duda uno de los más complejos y difíciles de consensuar y esto se debe a las múltiples disciplinas en que aparece, y especialmente en el área educativa en donde mantiene por mucho tiempo ya que, por la evolución del aprendizaje en los diferentes contextos, éste tiende a ser cuestionado y como consecuencia surgen nuevos conceptos y paradigmas (Rodríguez, 2019).

El aprendizaje se enfatiza en la adquisición del conocimiento de algo en particular, por medio de una serie de actividades planificadas. Pamplona (2019), menciona que: “el aprendizaje es un proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías” (p. 7).

La educación para el mundo digital requiere de recursos distintos: deben promover un aprendizaje abierto, activo, autónomo, interactivo y en comunidad, que fomenten el contraste de ideas para un pensamiento crítico y capaz de resolver problemas. Lo que la pandemia ha puesto de manifiesto es que, para estar preparado para un mundo digital, la enseñanza debe ser flexible, motivadora, creativa y conectada, que sea personalizada para responder a las necesidades e intereses individuales. Debido a la diversidad de recursos educativos a disposición del docente como del estudiante con diversos contenidos es necesario tener en cuenta que no solo sirven como una herramienta educativa, sino que este material didáctico sirve para llamar la atención de los estudiantes para la realización de distintas actividades (Aretio, 2019).

### **4.2.2. Tipos de aprendizaje**

En la actualidad existen varios tipos de aprendizaje, varios de ellos van en función de la capacidad y las necesidades de los estudiantes para adquirir nuevos conocimientos.

**Aprendizaje asociativo.** El aprendizaje asociativo se produce cuando se relacionan estímulos, ideas o pensamientos a las distintas acciones y como resultado o producto cambia la conducta del ser humano. Pamplona et al. (2019) menciona que “El aprendizaje asociativo es como las personas asocian un estímulo a otro estímulo o comportamiento. Aunque esta

forma de aprender requiere mucho trabajo, es uno de los tipos de aprendizaje más ricos, profundos y con mejores resultados” (p. 10).

**Aprendizaje significativo.** El aprendizaje significativo es conocido como uno de los tipos de aprendizaje más efectivos, y consiste en establecer relaciones entre los conocimientos nuevos y los que ya se tenían. “El aprendizaje significativo se define como aquel que brinda la oportunidad al estudiante de construir su propio aprendizaje, tomando en consideración el uso de diferentes recursos educativos digitales, con la finalidad que el conocimiento sea adquirido de forma favorable” (Fernández, 2019).

**Aprendizaje cooperativo.** Este es uno de los tipos de aprendizaje más utilizados en las aulas. En este caso se trata de aprender mediante la interacción con los demás, es decir, de forma cooperativa, en equipos donde cada miembro tiene un rol y unas tareas concretas, y en los que sucede la reflexión continua sobre los éxitos compartidos. El aprendizaje cooperativo es ampliamente reconocido como el método que utilizan los educadores para generar grupos de trabajo, los miembros del grupo de trabajo poseen un mismo fin, y por ende todos trabajarán en miras de llegar a la meta trazada (Granda et al., 2019).

**Aprendizaje emocional.** El aprendizaje emocional ha cobrado cada vez más importancia por ayudar a los estudiantes a aprender a identificar y gestionar sus emociones, consiguiendo grandes beneficios a nivel físico y psicológico, con un mayor bienestar y mejores relaciones con los compañeros. El aprendizaje emocional permite al estudiante tomar conciencia sobre las emociones, a pesar de arriesgarse a no obtener los resultados esperados y recibir frustraciones (González, 2017).

**Aprendizaje observacional.** Este tipo de aprendizaje se basa en observar a un modelo para aprender a hacer una determinada tarea. Guamán (2019) menciona que: “El aprendizaje observacional hace referencia a todas aquellas conductas o actividades que se llevan a cabo de forma repetida por parte de los padres, o los adultos mientras los niños las están observando” (p. 10).

**Aprendizaje experimental.** El aprendizaje experiencial es uno de los más profundos y se trata, de hecho, de uno de los tipos de aprendizajes más antiguos y que más se emplean en la vida diaria. Este tipo de aprendizaje es especialmente útil para aprender de los errores y consiste precisamente en eso, aprender a partir de la propia experiencia. “El aprendizaje experimental se utiliza con bastante énfasis en la asignatura de Ciencias Naturales, puesto que,

en la misma las temáticas motivan a realizar algún tipo de experimento para comprobar la materia que viene plasmado en los libros” (Castillo, 2018).

**Aprendizaje por descubrimiento.** El aprendizaje por descubrimiento es un tipo de aprendizaje activo en el que el alumno descubre y organiza los conceptos para su propio esquema cognitivo, interactuando con el docente y estableciendo una relación con los conocimientos que ya tenía. Además, el aprendizaje por descubrimiento pretende que el alumno relacione los distintos conceptos, busque información y lo pueda comprobar, este tipo de aprendizaje brinda la oportunidad a que el conocimiento sea significativo en los alumnos (Aguilar, 2019).

**Aprendizaje memorístico.** Este tipo de aprendizaje es uno de los que más se utilizaban en educación hasta hace pocos años, y consiste en memorizar información para poder recuperarla de forma rápida cuándo se necesite. Para Aguilar (2019) el aprendizaje memorista es: “Un aprendizaje que genera muy pocas ventajas en el desarrollo del pensamiento de los alumnos, puesto que, el mismo no permite fortalecer el pensamiento crítico y creativo de los alumnos y por el contrario genera estudiantes pasivos” (p. 8).

Ocampo (2013) manifiesta que los tipos de aprendizaje son:

**Aprendizaje Receptivo:** Este tipo de aprendizaje se basa en que el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

**Aprendizaje por Descubrimiento:** El sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

**Aprendizaje Repetitivo:** Se produce cuando el estudiante memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.

**Aprendizaje Significativo:** Es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos, dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

En la educación es fundamental que los docentes tengan conocimiento sobre los tipos de aprendizaje que se pueden emplear durante su práctica docente, debido a que, los estudiantes tienen distintas maneras y necesidades de asimilar y retener la información. Es por ello que serán tomados en cuenta los tipos de aprendizaje como las distintas formas que el estudiante adquiere nuevos conocimientos y los integre en el salón de clase, a la vez los relacione con el medio que les rodea.

### ***4.2.3. La asignatura de Lengua y Literatura y su importancia en los procesos educativos***

La lengua es una herramienta fundamental para la comunicación social, se utiliza para comunicarnos con una o más personas para las cuales empleamos signos, símbolos, gestos, para lograr llegar con el mensaje hacia los demás.

La lengua es el instrumento simbólico que permite la estructuración de pensamientos y reflexionar sobre un tema para lograr adquirir un conocimiento de manera efectiva. Incluso como usuarios se aprende a usar un lenguaje fluido para redactar textos, poemas, etc. Por estos motivos, enseñar Lengua y Literatura aporta habilidades y conocimientos mínimos para desenvolverse en el mundo social. Además, la Lengua y Literatura posibilita la comunicación y el desarrollo de las macro destrezas lingüísticas como: hablar, escuchar, leer y escribir textos en los diferentes ámbitos de la vida cotidiana (García, 2019). Desde siempre, la enseñanza de la lengua ha sido el tema más importante de la escolarización del estudiantado del Ecuador. Esta situación no ha cambiado, lo que se modifica es el enfoque que se le da a la enseñanza de la lengua.

Es decir, la lengua es comunicación; esa es su esencia y su fin último, en contraposición con la Lengua que representa la facultad humana de emitir sonidos con sentido. Por estas razones, se considera que el área debe denominarse “Lengua y Literatura” porque representa las dos realidades diferentes que se analizarán y sobre las que se reflexionará, y de esta manera conocer tanto las relaciones que se establecen entre los elementos que las integran, como el uso que se hace de estos para convertirse en personas competentes comunicativas. La lengua es el instrumento simbólico mediante el cual, como usuarios, modificamos nuestro entorno para acceder a una visión particular del mismo (Guamán, 2017)

Así mismo, es necesario junto con la resignificación del enfoque del área, cambiar el nombre de la materia de llamarse Lenguaje y Comunicación a Lengua y Literatura este cambio ocurre para resaltar la importancia de la literatura en esta asignatura. Por esta razón, en este fortalecimiento, se ha categorizado a la Literatura como un arte que posee sus propias características y una función particular diferente. La Literatura es una fuente de disfrute, de conocimientos a través de una mirada estética, de juego con la lengua de valoración de aspecto verbales en circunstancias concretas y debe respetarse desde esta perspectiva (Alvarado, 2018).

Los estudiantes aprenden a actuar como lectores y escritores, al mismo tiempo que guiados por una mediación pertinente, desarrollan la capacidad de tomar la palabra, de escuchar y de hacerse escuchar en diversas situaciones comunicativas. El diálogo se convierte en una estrategia metodológica privilegiada para la construcción de conocimientos. Es a través de la oralidad que el docente y el estudiante negocian significados, construyen conceptos, intercambian información, analizan y discuten alternativas de solución. Es decir, mediante el diálogo y la conversación, los estudiantes y los docentes piensan juntos sobre lo que se enseña y aprende (González, 2020).

En el currículo nacional en el subnivel de Básica Media, el docente tiene el papel de enseñar varias destrezas entre las cuales se encuentran las que se abordan en la propuesta como:

**LL.3.1.1.** Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta cultural.

**LL.3.2.1.** Escuchar discursos orales y formular juicios de valor con respecto a su contenido y forma, y participar de manera respetuosa frente a las intervenciones de los demás.

**LL.3.3.3.** Inferir y sintetizar el contenido esencial de un texto al diferenciar el tema de las ideas principales.

**LL.3.3.7.** Registrar la información consultada con el uso de esquemas de diverso tipo.

**LL.3.4.2.** Escribir descripciones organizadas y con vocabulario específico relativo al ser, objeto, lugar o hecho que se describe e integrarlas en producciones escritas.

**LL.3.4.4.** Escribir instrucciones con secuencia lógica, uso de conectores temporales y de orden, y coherencia en el manejo del verbo y la persona, en situaciones comunicativas que lo requieran.

**LL.3.4.5.** Integrar relatos, descripciones, exposiciones e instrucciones en diferentes tipos de texto producidos con una intención comunicativa y en un contexto determinado.

**LL.3.4.7.** Usar estrategias y procesos de pensamiento que apoyen la escritura.

**LL.3.4.10.** Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivo, pronombre, adjetivo, verbo, adverbio y sus modificadores.

**L.3.4.13.** Producir escritos de acuerdo con la situación comunicativa, mediante el empleo de diversos formatos, recursos y materiales.

El aprendizaje de la lengua escrita es un aprendizaje plural, y está conformado por cinco grandes bloques: Lengua y cultura, Comunicación oral, Lectura, Escritura y Literatura; que los docentes deben enseñar y los estudiantes aprender de manera simultánea (Ministerio de Educación, 2016). El propósito de mejorar estas destrezas es fomentar la producción escrita, ya que en la actualidad tanto la escritura como la lectura en las instituciones educativas se encuentran en crisis.

En el proceso de la lectura, los estudiantes experimentarán una curiosidad con la Literatura, estos sentimientos agradables son los que los convertirán en lectores activos y autónomos, capaces de comprender y disfrutar textos literarios en relación con los referentes simbólicos y lúdicos de las palabras. De esta manera, los textos de literatura serán abordados con interés y resultará más fácil memorizar ciertas partes que ellos consideren relevantes y cuestionar otras.

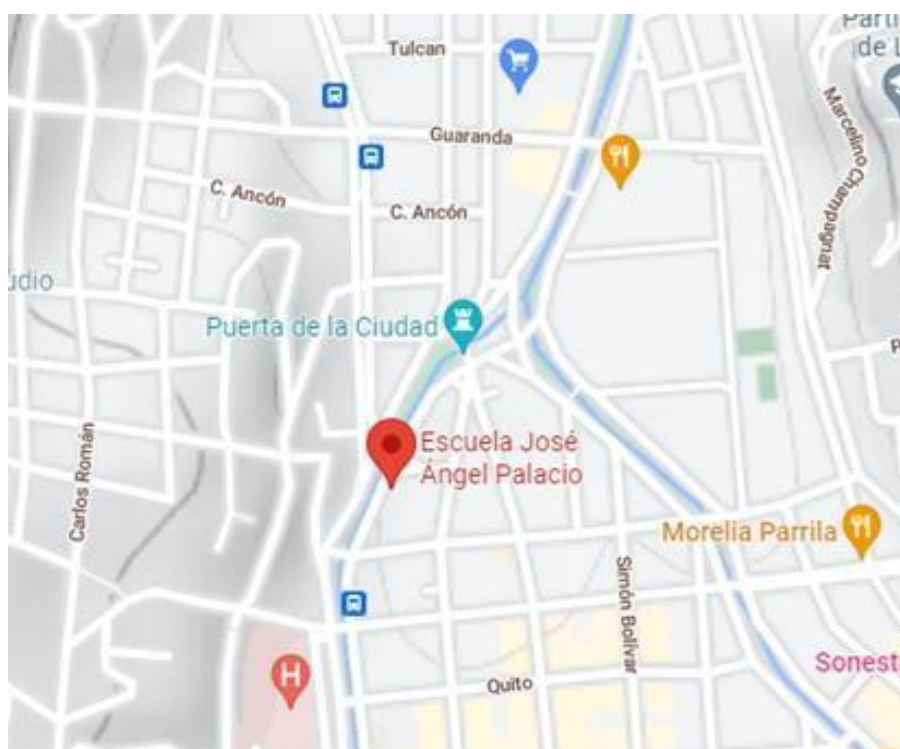
La escritura en la actualidad cuenta con varios problemas, esto debido al escaso hábito de la lectura, por lo cual el currículo busca fomentar a través de textos ecuatorianos como leyendas propias de distintas regiones, y así también que los estudiantes a través de los libros viajen por todo el Ecuador para luego seguir con la elaboración propia de textos con el correcto uso de la oración gramatical. El objetivo es mejorar el aprendizaje e implementar estrategias pedagógicas virtuales que mejoren la atención de los estudiantes y el interés por aprender mediante actividades didácticas.

## 5. Metodología

Para el desarrollo del presente trabajo se utilizaron diferentes enfoques, tipos, diseños, métodos; los mismos que aportaron a la investigación, estudiando la realidad educativa en una situación y momento determinado.

### 5.1. Área de estudio

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”, código AMIE:11H00057, es un centro de educación regular y carácter fiscal, creada en octubre de 1938, con el propósito de formar y educar jóvenes de bien, se encuentra ubicada en la Av. Universitaria entre Juan de Salinas y Pasaje Rodríguez, de la ciudad de Loja, actualmente oferta educación inicial, educación básica y bachillerato. Su régimen académico es Sierra, las actividades se desarrollan en modalidad presencial, jornada matutina, vespertina y nocturna, con población mixta; en esta institución se educan 1276 estudiantes que están a cargo de 59 docentes.



**Figura 1.** Ubicación de la Unidad Educativa

**Fuente.** Google maps (2022)



## **5.2. Procedimientos**

### **5.2.1. Enfoque de investigación**

El enfoque es mixto, porque en el proceso de recopilación de la información se utilizó la investigación cualitativa y cuantitativa; en la cualitativa los datos obtenidos son el resultado de la entrevista aplicada a la docente; y, los datos cuantitativos surgen de una encuesta y una pre y post evaluación aplicada a los estudiantes del séptimo grado de la Unidad Educativa José Ángel Palacio, los cuales serán tabulados en tablas que muestran la frecuencia de las respuestas recogidas y serán representados en gráficos.

### **5.2.2. Diseño de investigación**

**Diseño transversal.** Dentro de este estudio se aplicó el diseño transversal, ya que mide una o más características los cuales fueron recolectados en un tiempo y momento determinado. En cuanto al tipo de muestra, se selecciona de manera intencional; en este caso, se trabajó con los estudiantes del séptimo grado “A” de la Unidad Educativa José Ángel Palacio (Sampieri, 2016).

### **5.2.3. Tipo de investigación**

**Investigación Descriptiva.** Esta investigación permitió conocer cómo se encuentra la situación del problema en una circunstancia temporal y geográfica determinada mediante una observación sistemática, estudiando la realidad educativa en un momento específico durante el desarrollo de la investigación. Además, este tipo de investigación permitirá una observación sistemática durante todo el proceso investigativo, se registrará las diferentes características de la realidad educativa, además de describir las falencias que se encuentran al realizar la actividad en el área de Lengua y Literatura.

### **5.2.4. Métodos**

Los métodos que se utilizaron son los siguientes:

**Método científico.** Se presentó en el proceso investigativo para determinar con claridad los procesos y resultados en la ejecución de la investigación tanto en su parte teórica como experimental.

**Método descriptivo.** Permite la descripción, análisis e interpretación de los resultados obtenidos en el proceso de investigación, para sugerir herramientas que mejoren la aplicación

de los recursos educativos digitales en la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

**Método inductivo.** Permitió obtener y seleccionar la información de la bibliografía actualizada y describir las variables y organizar el marco teórico.

**Método deductivo.** Permitió deducir datos empíricos que se obtuvieron en el proceso de investigación facilitando la determinación del problema, así también, para llegar a las conclusiones que se relacionan con el problema a investigarse.

**Método analítico:** Ayudó a identificar, clasificar y describir las características de la información recopilada para el marco teórico, identificación de variables, análisis de los datos y estructuración del esquema de proyecto.

**Método sintético:** Facilitó la síntesis de cada uno de los principales aspectos relacionados con las variables de la investigación, permitiendo la formulación de conclusiones y planteamiento de la propuesta alternativa que se elaboró en respuesta a la problemática encontrada.

**Método estadístico:** se utilizó para reunir, organizar y analizar datos numéricos. Además, posibilitará la exposición de resultados y elaboración de cuadros y gráficos en base a los resultados obtenidos durante el trabajo.

#### **5.2.5. Técnicas**

En el desarrollo del presente trabajo investigativo se utilizarán las siguientes técnicas:

**Entrevista.** Se diseñó una lista de preguntas abiertas y se entrevistó a la docente de séptimo grado “A” de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio” con la finalidad de conocer su opinión sobre los procesos de aprendizaje de la Lengua y Literatura y la utilización de recursos didácticos para este propósito.

**Encuesta.** Se elaboró una encuesta con preguntas cerradas para los estudiantes de séptimo grado, con la finalidad de conocer la opinión sobre el tema, está diseñada para obtener información específica.

#### **5.2.6. Instrumentos**

**Lista de preguntas.** Utilizado en la entrevista que va dirigida al docente, con la finalidad de conocer los recursos educativos digitales que la docente utiliza

**Cuestionario.** Se diseñó y se aplicó a los estudiantes un cuestionario con la finalidad de conocer los puntos de vista sobre el tema de investigación y corroborar con las respuestas emitidas por la docente en su entrevista.

**Prueba evaluativa.** Se diseñó una evaluación que se aplicó al inicio y al final de la propuesta denominada Juego y aprendo Lengua y Literatura con recursos educativos digitales, considerando los ejes principales de aprendizaje de la asignatura de los estudiantes del séptimo grado de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

### **5.2.7. Población y muestra**

La población investigada corresponde el séptimo grado paralelo “A” de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio” de la ciudad de Loja, cuyos datos se describen a continuación:

**Tabla 1** Población de estudio

Población	7mo A
Docentes	1
Niñas	15
Niños	12
Total	28

**Nota:** Estudiantes y docente tutor de 7mo “A”.

**Fuente:** Elaboración Propia

### **5.3. Procesamiento y análisis de datos**

Para la elaboración del presente trabajo de investigación se realizaron los siguientes procedimientos:

#### **5.3.1. Procesamiento para el diagnóstico**

- Elaboración de una evaluación diagnóstica que permitió identificar el nivel de conocimiento que poseen los estudiantes en Lengua y Literatura.
- Aplicación de la evaluación diagnóstica para obtener resultados en cuanto al nivel de aprendizaje que tienen los estudiantes.

- Diseño y aplicación de una entrevista a la docente del área de Lengua y Literatura, enfocada a conocer los recursos educativos digitales que utiliza en los procesos de enseñanza de la asignatura.
- Diseño y aplicación de una encuesta a los estudiantes para contrastar con las versiones de la docente.

### ***5.3.2. Procesamiento para la fundamentación teórica***

- Búsqueda de información sobre los recursos educativos digitales y el aprendizaje de la Lengua y Literatura.
- Selección de la información pertinente para la construcción del marco teórico.
- Investigación de posibles subtemas de acuerdo a cada variable en estudio.
- Organización de la literatura con la finalidad de contar con un esquema jerarquizado.

### ***5.3.3. Procesamiento para la aplicación, tabulación y análisis de datos***

- Análisis de los resultados obtenidos en la evaluación.
- Análisis de los resultados obtenidos de la entrevista
- Análisis de los resultados obtenidos de la encuesta.

### ***5.3.4. Procesamiento para el diseño de la propuesta***

- Puntualización de los recursos educativos digitales que se aplicaron en el aula con la finalidad de apoyar al proceso de enseñanza de la Lengua y Literatura.
- Diseño de una propuesta alternativa que contribuya al proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura mediante la implementación de recursos educativos digitales.

### ***5.3.5. Procesamiento para la aplicación de la propuesta***

- Aplicación de los talleres a los estudiantes de séptimo grado.
- Concluida la aplicación de la propuesta alternativa se aplicó una evaluación sumativa a los estudiantes con la finalidad de visualizar las mejoras alcanzadas con la aplicación de la propuesta.

- Análisis comparativo entre los resultados obtenidos lo cual nos permitió valorar la incidencia de los recursos educativos digitales en el aprendizaje de la Lengua y Literatura.

## **6. Resultados**

### **Instrumento 1. Entrevista aplicada a la docente de séptimo grado de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”**

#### **Pregunta 1. ¿Cómo valora usted el proceso de aprendizaje por parte de sus estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura**

Según el criterio de la docente, los estudiantes del séptimo grado, paralelo A, en la asignatura de Lengua y Literatura alcanzan los aprendizajes requeridos, es decir, en la escala cualitativa se ubican en el nivel AAR.

Esta escala cualitativa hace referencia al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje establecidos en el currículo y en los estándares de aprendizaje nacionales, según lo detalla el Art. 194 del Reglamento a la Ley Orgánica de la Educación Intercultural (LOEI) la escala cualitativa AAR esta respuesta será contrastada con los instrumentos que se aplican a los estudiantes.

#### **Pregunta 2. ¿Con qué dificultades se ha encontrado usted al momento de planificar las clases de Lengua y Literatura?**

Una de las dificultades que tiene la docente al momento de planificar, va relacionado con el constante cambio de matrices que realiza el Ministerio de Educación, lo cual genera incomodidad y pérdida de tiempo, espacio que podría utilizarse para mejorar los recursos didácticos.

La importancia de la planificación curricular radica en la necesidad de organizar de manera consistente lo que se debe lograr con los estudiantes en el salón de clases. Implica tomar una decisión previa a la práctica sobre los contenidos de aprendizaje, y la metodología que se aplicará (Romero, 2019). En relación con lo mencionado por lo autor y la docente encuestada se puede notar la importancia de las planificaciones y como no se está dando un debido proceso debido los cambios de matrices por parte del Ministerio de Educación.

**Pregunta 3. ¿Qué dificultades ha tenido o tiene usted al desarrollar los procesos de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura?**

El problema más preocupante que ha detectado la docente es la deficiencia lectora que poseen sus estudiantes esto debido a la poca práctica y la escasa lectura de textos clásicos y científicos.

Cuando la lectura no tiene la evolución esperada en los estudiantes y en el nivel de inteligencia del niño, se podría tratar de un trastorno específico de aprendizaje (Sandoval, 2019). El leer permite construir con facilidad nuevos conocimientos, a la vez, ayuda al desarrollo y perfeccionamiento de nuestro lenguaje, así mismo mejora la expresión oral y escrita y hace el lenguaje más fluido a la hora de redactar un texto.

**Pregunta 4. ¿Cree usted que los recursos digitales son importantes en los procesos de enseñanza aprendizaje?**

La docente menciona que si utiliza recursos digitales y además está consciente de la importancia de estos en la educación actual.

Los recursos educativos digitales forman parte fundamental de los procesos educativos, su implementación facilita la enseñanza por parte de los docentes. Algunas herramientas como las computadoras, laptop, celulares, tablets con acceso a internet, permiten gestionar contenidos, programas, imágenes que contribuirán al logro de aprendizajes significativos (Herrero, 2021). Los recursos digitales pueden ser una herramienta que apoye a la educación de los estudiantes, pero si esta no se utiliza de la mejor manera puede llegar a ser un distractor que dificulte el grado de atención de los estudiantes.

**Pregunta 5. ¿Qué tipos de recursos didácticos utiliza usted en los procesos de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura?**

La docente menciona que utiliza recursos manipulativos como: tarjetas, carteles, rompecabezas e imágenes, además, el uso de materiales impresos como periódicos, revistas y libros, esto con la finalidad de diversificar la calidad educativa.

Un recurso didáctico es cualquier material que apoye al docente con la explicación y entendimiento de un tema: le ayuda a explicarse mejor diversifica los contenidos de una forma clara (Lujan 2016). Al emplear cualquier material estamos hablando de vídeos, libros, gráficos,

imágenes, actividades, películas, y cualquier elemento que se nos ocurra que pueda ayudar a la comprensión de una idea.

### **Pregunta 6. ¿Con qué frecuencia utiliza los recursos educativos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

La docente menciona, que cuando se está realizando la planificación, se toma en cuenta la utilización de recursos didácticos, ya que estos permiten reforzar la enseñanza de los contenidos y a su vez funcionan como motivación.

Los recursos educativos digitales son materiales compuestos por páginas dedicadas a generar contenido educativo con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje (Zapata, 2018). Un material didáctico es adecuado para el aprendizaje cuando este permite al estudiante generar un aprendizaje significativo de contenidos conceptuales, además permite que el estudiante pueda realizar estas actividades como refuerzo académico en temáticas en las que se demuestre dificultad. Este tipo de recursos permiten dejar de lado la monotonía del docente como único actor de la clase y el estudiante como un veedor y oyente.

### **Instrumento 2. Encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”**

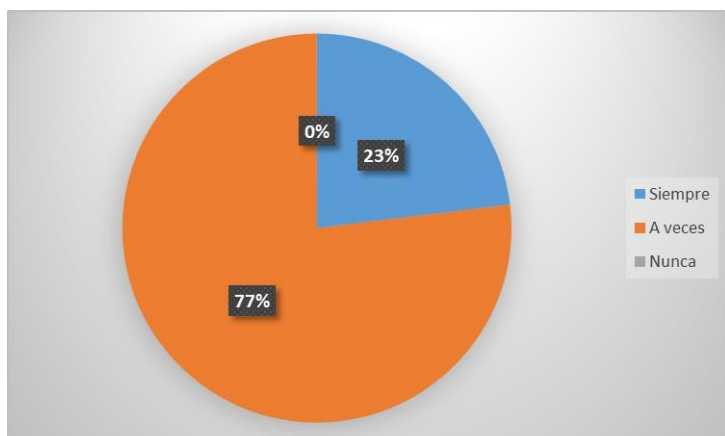
En la tabla se presentan los resultados de la pregunta 1. ¿Las clases de Lengua y Literatura son llamativas?

**Tabla 2.** Clases llamativas

<b>Acepciones</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Siempre	6	23
A veces	20	77
Nunca	0	0
<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad educativa “José Ángel Palacio”

**Autor:** Lozano, M.



**Figura 2.** Clases llamativas

### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a los datos recogidos se puede notar que un 77% de los estudiantes a veces les parece llamativa las clases de Lengua y Literatura, en contraste con un 23% que siempre les llama la atención la asignatura. Mantener motivados a los estudiantes en las clases de Lengua y Literatura depende de una sólida planificación que cuente con varios elementos que ayuden a enriquecer y fortalecer las temáticas (Espinosa, 2018). La tarea de los docentes se ve encaminada hacia la integración de las nuevas tecnologías y los estudiantes, sirviendo como conductores y mediadores contribuyendo a que los procesos de aprendizaje sean más llamativos.

**Pregunta 2.** ¿Su docente con qué frecuencia utiliza los recursos didácticos en las clases de Lengua y Literatura?

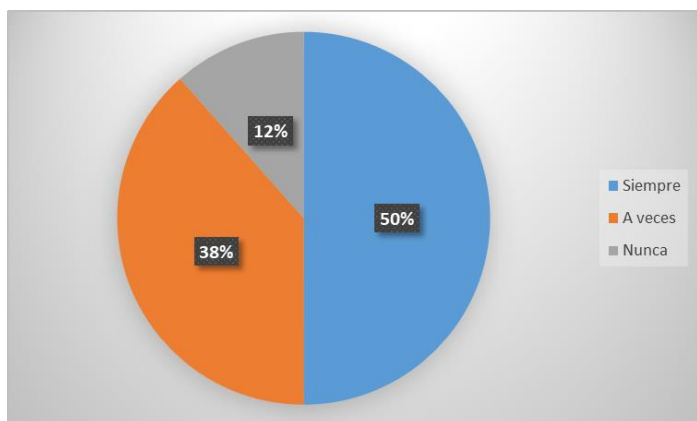
**Tabla 3.** Frecuencia del uso de recursos didácticos

<b>Descripción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Siempre	13	50
A veces	10	38
Nunca	3	12
<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad educativa “José Ángel Palacio”

**Autor:** Lozano, M.





**Figura 3.** Frecuencia del uso de recursos didácticos

### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a los datos recogidos se puede evidenciar que un 50% afirma que siempre la docente utiliza recursos didácticos, un 38% a veces y en un 12% menciona que la docente nunca utiliza recursos educativos durante las clases. Según, Falcón, G. *et al* (2017) “Los recursos educativos digitales son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje” (p. 17). Los recursos digitales han formado parte indispensable en la docencia, como recurso resultan creativos e interactivos a la hora de planificar los contenidos. Es importante considerar que se pueden crear diversidad de recursos educativos digitales para su utilización en las aulas de clase y para otras asignaturas.

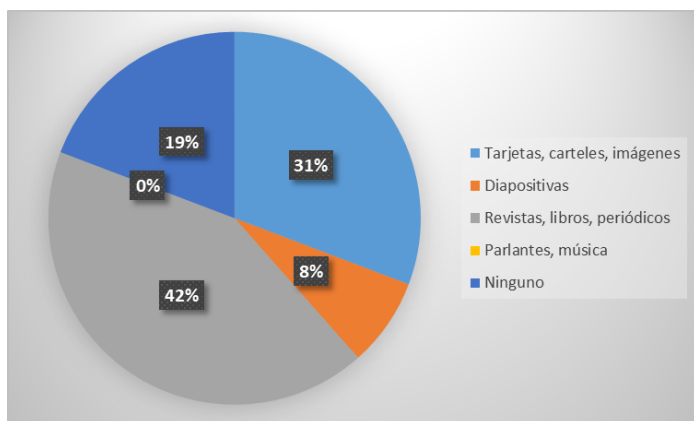
**Pregunta 3.** De los siguientes recursos didácticos que utiliza tu docente para impartir sus clases de Lengua y Literatura.

**Tabla 4.** Recursos didácticos

<b>Descripción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Revistas, libros, periódicos	11	42
Tarjetas, carteles, imágenes, rompecabezas	8	31
Ninguno	5	19
Diapositivas	2	8
Parlantes, música	0	0
<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad educativa “José Ángel Palacio”

**Autor:** Lozano, M.



**Figura 4.** Recursos didácticos

### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a los datos recogidos se puede notar que un 42% menciona que la docente utiliza materiales impresos como; revistas, libros, periódicos, el 31% tarjetas, carteles, imágenes, el 19% dan a conocer que no utiliza ningún recurso, y el 8% indican que hace uso de diapositivas la cual es una aplicación digital. Según Vargas (2017) la importancia del material didáctico radica en la influencia que estos tienen como estimulantes a los órganos sensoriales de los estudiantes, es decir, lo pone en contacto con el objeto de aprendizaje de manera directa (p. 69). En concordancia con lo mencionado por el autor los recursos didácticos ayudan al estudiante en el proceso de aprendizaje, ya que permite una interacción docente y estudiante. Es por esto que, cada vez se ve más necesario que la docente haga uso de revistas, libros, periódicos, tarjetas, carteles e imágenes para el desarrollo de los contenidos en la asignatura de lengua y literatura.

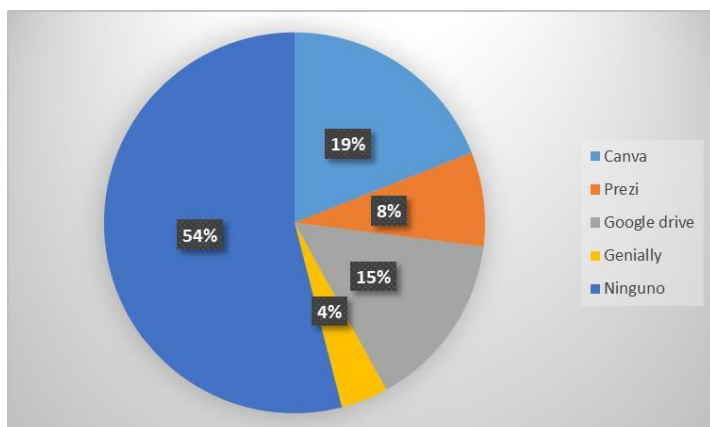
**Pregunta 4.** ¿Cuáles de los siguientes recursos digitales utiliza tu docente en el proceso de enseñanza?

**Tabla 5.** Uso de los recursos digitales

Descripción	f	%
Ninguno	14	54
Canva	5	19
Google drive	4	15
Prezi	2	8
Genially	1	4
<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad educativa “José Ángel Palacio”

**Autor:** Lozano, M.



**Figura 7.** Uso de recursos digitales

### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a los datos recogidos se puede notar que un 54% afirma que la docente no utiliza ninguno de los recursos educativos digitales, el 8% manifiesta que utiliza Canva, el 15% que emplea el Google Drive, el 8% afirma que utiliza Prezi, y 4% el Genially. Según, Odi (2018) “Es importante considerar que se pueden crear más recursos educativos digitales para su utilización durante periodos escolares completos y para otras materias” (p. 35). Con respecto a los aportes del autor, se puede evidenciar que el docente está empleando diversos recursos digitales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero en su mayoría mencionan que no se utiliza ninguno de estos recursos, resultando preocupante, ya que en estos momentos la educación comienza a depender de las herramientas digitales como herramienta para el aprendizaje.

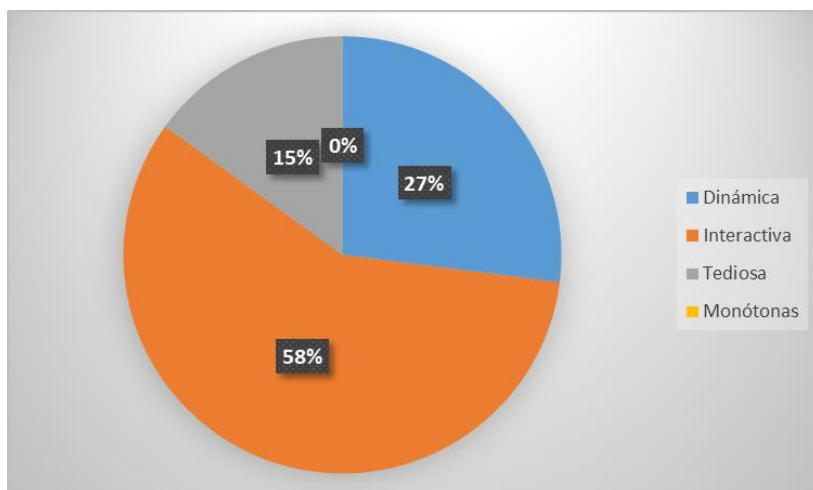
**Pregunta 5.** ¿Cómo valoras las clases de Lengua y Literatura que dicta tu maestra?

**Tabla 6.** Valoración de clase

Descripción	f	%
Interactiva	15	58
Dinámica	7	27
Tediosa	4	15
Monótonas	--	--
<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad educativa “José Ángel Palacio”

**Autor:** Lozano, M.



**Figura 6.** Valoración de las clases

### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a los datos recogidos se puede notar que un 58% valora las clases de forma interactiva, 27% manifiesta que son dinámicas, y finalmente 15% afirma que son tediosas y aburridas. Según, Estrada (2017) “La manera en cómo el estudiante se interesa por la materia y por su aprendizaje, priorizando la componente afectiva a la cognitiva, que se manifiesta en términos de interés, satisfacción, curiosidad, valoración” (p. 58). En concordancia con lo mencionado por el autor se puede deducir que, para desarrollar un proceso de aprendizaje en armonía. Siempre va a estar ligado con la actitud y motivación que el docente imparta. En este caso, los estudiantes afirman que las clases de lengua y literatura son tediosas y aburridas. Por lo cual se sugiere que la docente incentive el aprendizaje de los educandos mediante la aplicación de diversos recursos educativos innovadores que despierten el interés de los educandos frente a la asignatura de lengua y literatura.

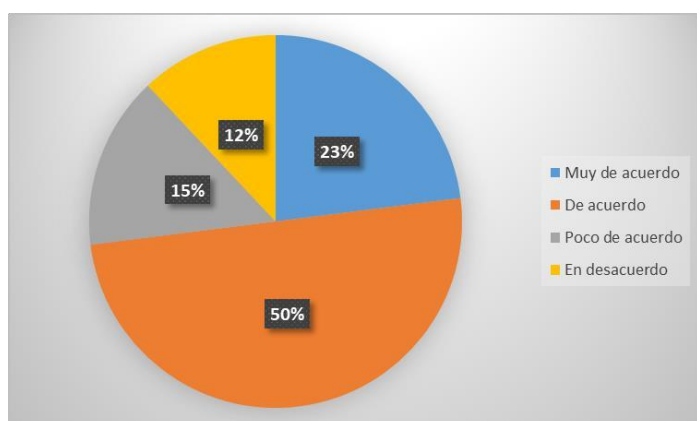
**Pregunta 6** ¿Las clases de Lengua y Literatura son fáciles de comprender cuando el docente utiliza recursos digitales?

**Tabla 7** Las clases son fáciles de comprender

Descripción	f	%
Muy de acuerdo	6	23
De acuerdo	13	50
Poco de acuerdo	4	15
En desacuerdo	3	12
<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad educativa “José Ángel Palacio”

**Autor:** Lozano, M.



**Figura 7.** Las clases son fáciles de comprender

### **Análisis e interpretación**

Los estudiantes manifiestan que en un 50% están de acuerdo que las clases de Lengua y Literatura son fáciles de comprender cuando el docente utiliza recursos educativos digitales; un 23% muy de acuerdo; 15% poco de acuerdo; y, finalmente 12% se encuentran en desacuerdo.

Allende y Villar (2016) afirman:

Los aprendizajes dentro de la lengua y literatura, constituyen una cadena en la que cada conocimiento va enlazado con los anteriores de acuerdo con un proceder lógico. El nivel de dificultad de los contenidos no sólo viene marcado por las características del propio contenido de la lengua y literatura sino también por las características psicológicas y cognitivas de los alumnos (p. 13).

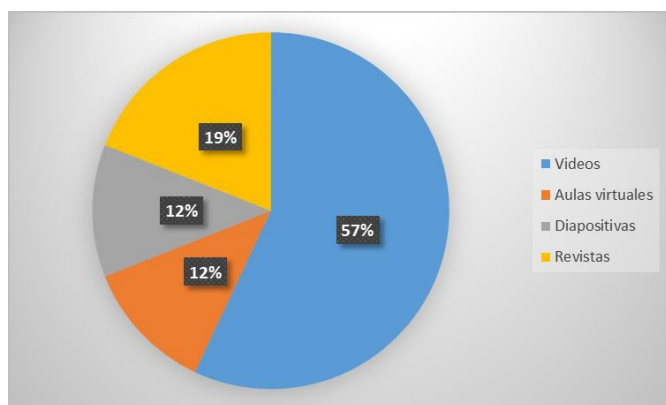
De acuerdo a los resultados, se puede evidenciar que el aprendizaje de Lengua y Literatura es un proceso sistemático en cual cada etapa del conocimiento está ligada a contenidos anteriores. En este sentido, se evidencia que el 50% de los estudiantes del paralelo presentan dificultad al entender el tema; lo cual resulta coherente, ya que, si el docente hace uso de recursos digitales las clases son más comprensibles.

**Pregunta 7.** ¿Cuál de los siguientes recursos digitales le gustaría que su docente utilice en las clases de lengua y literatura?

**Tabla 8.** Uso de recursos digitales

Descripción	f	%
Videos	15	57
Revistas	5	19
Aulas virtuales	3	12
Diapositivas	3	12
<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad educativa “José Ángel Palacio”  
**Autor:** Lozano, M.



**Figura 8.** Uso de recursos digitales

### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a los resultados, se puede evidenciar que el 57% de los estudiantes indican que los videos son los recursos educativo digital más utilizado por el docente; el 19% señalan que el material impreso como las revistas digitales; el 12% indican que usa diapositivas y

finalmente, en el mismo porcentaje manifiestan que las aulas virtuales se utilizan como recursos digitales.

Odi (2015) señala:

El uso de recursos educativos digitales les da a los docentes la oportunidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, y por lo tanto le proporciona tanto a él como a los estudiantes la oportunidad de adquirir nuevas habilidades. El maestro tiene que utilizar toda su capacidad para lograr relacionar los contenidos de los programas de estudio con los avances que se van presentando en el área tecnológica (p. 7).

De acuerdo a los resultados y resaltando la idea del autor se deduce que si los docentes utilizan con frecuencia los recursos educativos digitales, para motivar la participación, traerá resultados positivos para sus estudiantes e influenciará directamente en su aprendizaje; el uso de una gran variedad de recursos innovadores para ayudar a generar interés y gusto por la asignatura, lo cual dará buenos resultados dentro de la misma.

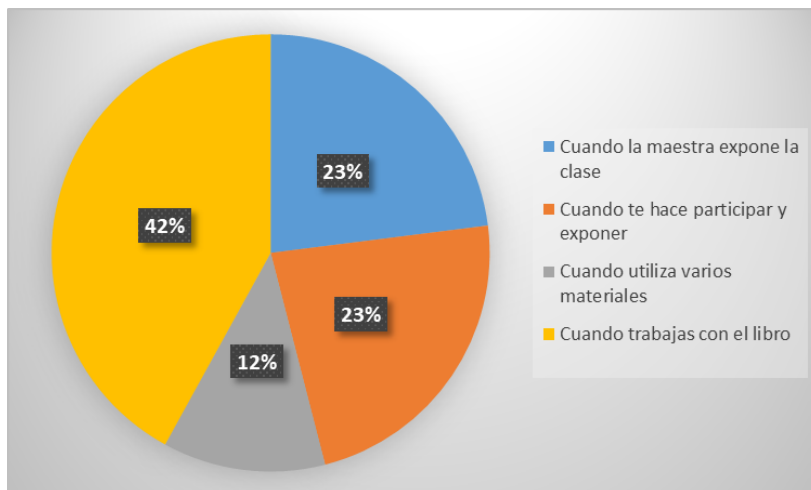
**Pregunta 8.** ¿Cuándo se ponen más interesantes las clases de Lengua y Literatura?

**Tabla 9.** Interés por las clases

Descripción	f	%
Cuando trabajas con el libro	11	42
Cuando la maestra expone la clase	6	23
Cuando te hace participar y exponer	6	23
Cuando utiliza varios materiales	3	12
<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Unidad educativa “José Ángel Palacio”

**Autor:** Lozano, M.



**Figura 9.** Interés por las clases

### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a los resultados, se puede evidenciar que el 42% de los estudiantes catalogan que la clase es más interesante cuando trabajan con el libro, un 23% cuando la docente expone la clase el otro 23% cuando les hace exponer y participar de ella; el 12% indican que cuando utilizan varios materiales.

De acuerdo con Estrada (2002): “Las actitudes se refieren a la valoración, al aprecio y al interés por la materia y por su aprendizaje, priorizando la componente afectiva a la cognitiva, que se manifiesta en términos de interés, satisfacción, curiosidad, valoración, etc.” (p. 58). Tomando las ideas del autor, se puede deducir que, el armónico proceso de aprendizaje que los estudiantes muestran frente a la asignatura; siempre va a estar ligado con la actitud y motivación que ellos tengan de ésta. En este caso, se evidencia que los estudiantes muestran interés cuando el es el centro de atención, es decir, cuando participa, expone en la clase sus ideas frente a los contenidos que la docente imparte. Por lo cual se sugiere que la docente incentive el aprendizaje de los educandos mediante la aplicación de diversos recursos educativos innovadores que despierten el interés de los educandos frente a la Lengua y Literatura.



### **Instrumento 3. Prueba evaluativa aplicada a los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.**

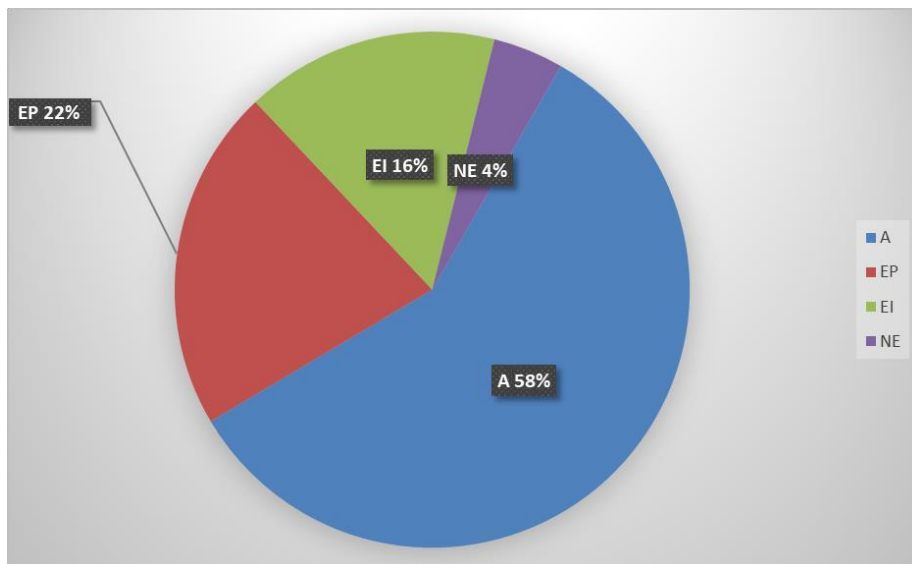
El instrumento se aplicó al inicio para conocer el nivel de aprendizaje que tenían los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura. Asimismo, se aplicó al final para evaluar las mejoras que surgieron con la ejecución de la propuesta y la utilización de los recursos tecnológicos. Para ello, ha sido necesario considerar la escala evaluativa que ofrece el Ministerio de Educación siendo un referente de análisis y valoración de aprendizajes que poseen los estudiantes.

**Tabla 10.** Resultados de la evaluación diagnóstica

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>Escala valorativa</b>			
	<b>A</b>	<b>EP</b>	<b>EI</b>	<b>NE</b>
Identifica la definición de presentación oral	27	0	0	0
Ubica el sujeto o el núcleo de las oraciones	26	1	0	0
Identifica los sinónimos y antónimos	14	11	2	0
Elige los conectores adecuados	12	3	12	0
Reconoce la idea principal del documento	12	6	8	1
Reconoce la función apelativa	1	12	9	5
Relaciones refranes con su significado correspondiente	4	16	4	3
Reconoce frases que expresan la igualdad de género, libres de estereotipos	23	2	1	1
Reconoce las partes de una leyenda	17	4	4	2
Reconoce gráficos con su texto correspondiente	21	3	3	0
<b>PROMEDIO TOTAL</b>	<b>15,7</b>	<b>5,8</b>	<b>4,3</b>	<b>1,2</b>
<b>PORCENTAJE TOTAL</b>	<b>58%</b>	<b>22%</b>	<b>16%</b>	<b>4%</b>

**Fuente:** Evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes del 7º grado

**Autor:** Celia Lozano



**Figura 10.** Evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes de séptimo grado

### **Análisis e interpretación.**

De acuerdo a los resultados obtenidos de la evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes demuestran que el 58% de los estudiantes alcanzan los aprendizajes esperados, el 22% están en proceso, el 16% en inicio y finalmente el 4% no evidencian los aprendizajes.

Ramírez et al., (2019) manifiesta que:

Las escalas de calificaciones es uno de los instrumentos dentro de la Evaluación de los aprendizajes, que es de suma importancia, la cual nos permite conocer las fortalezas y debilidades del alumnado; al igual que sus conocimientos sobre un tema o asignación, para conocer mejor el comportamiento sobre el alumno o alumna (p. 12).

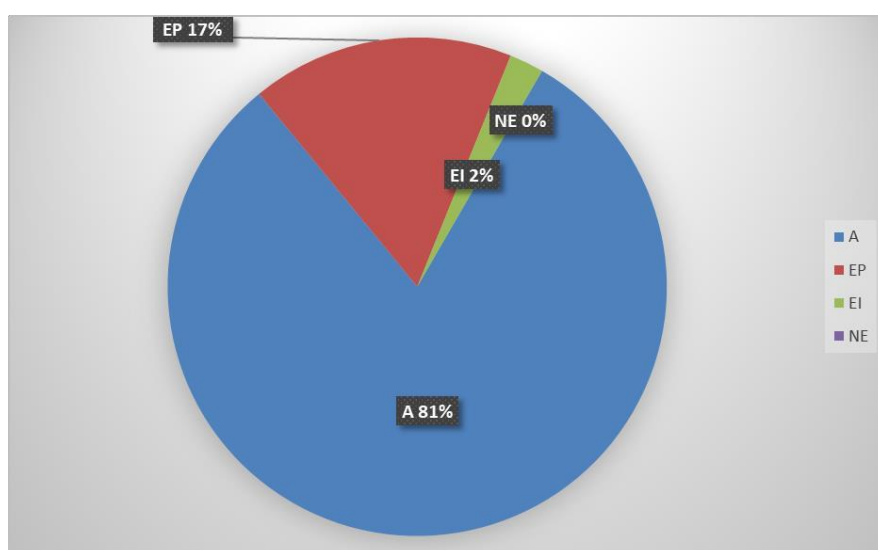
Considerando las ideas expuestas por el autor, es importante destacar que los estudiantes presentan algunas dificultades en la asignatura de Lengua y Literatura, por lo tanto es fundamental conocer la debilidades o en que se encuentran fallando los estudiantes para fortalecer y mejorar el aprendizaje para ello se recomienda que él o la docente diseñe, utilice recursos educativos digitales y de esta manera tratar de adaptarlos a temas en las que los estudiantes presentan más dificultades al desarrollarlas.

**Tabla 11.** Resultados de la evaluación sumativa

Indicadores de evaluación	Escala valorativa			
	A	EP	EI	NE
Identifica la definición de presentación oral	27	0	0	0
Ubica el sujeto o el núcleo de las oraciones	27	0	0	0
Identifica los sinónimos y antónimos	24	3	0	0
Elige los conectores adecuados	14	12	1	0
Reconoce la idea principal del documento	18	9	0	0
Reconoce la función apelativa	14	13	0	0
Relaciones refranes con su significado correspondiente	21	4	2	0
Reconoce frases que expresan la igualdad de género, libres de estereotipos	25	1	1	0
Reconoce las partes de una leyenda	21	4	2	0
Reconoce gráficos con su texto correspondiente	27	0	0	0
<b>Promedio total</b>	<b>21,8</b>	<b>4,6</b>	<b>0,6</b>	<b>0</b>
<b>Porcentaje</b>	<b>81%</b>	<b>17%</b>	<b>2%</b>	<b>0,00%</b>

**Fuente:** Evaluación sumativa aplicada a los estudiantes del 7° grado

**Autor:** Lozano María Celia



**Figura 11.** Evaluación sumativa aplicada a los estudiantes de séptimo grado

## Análisis e interpretación

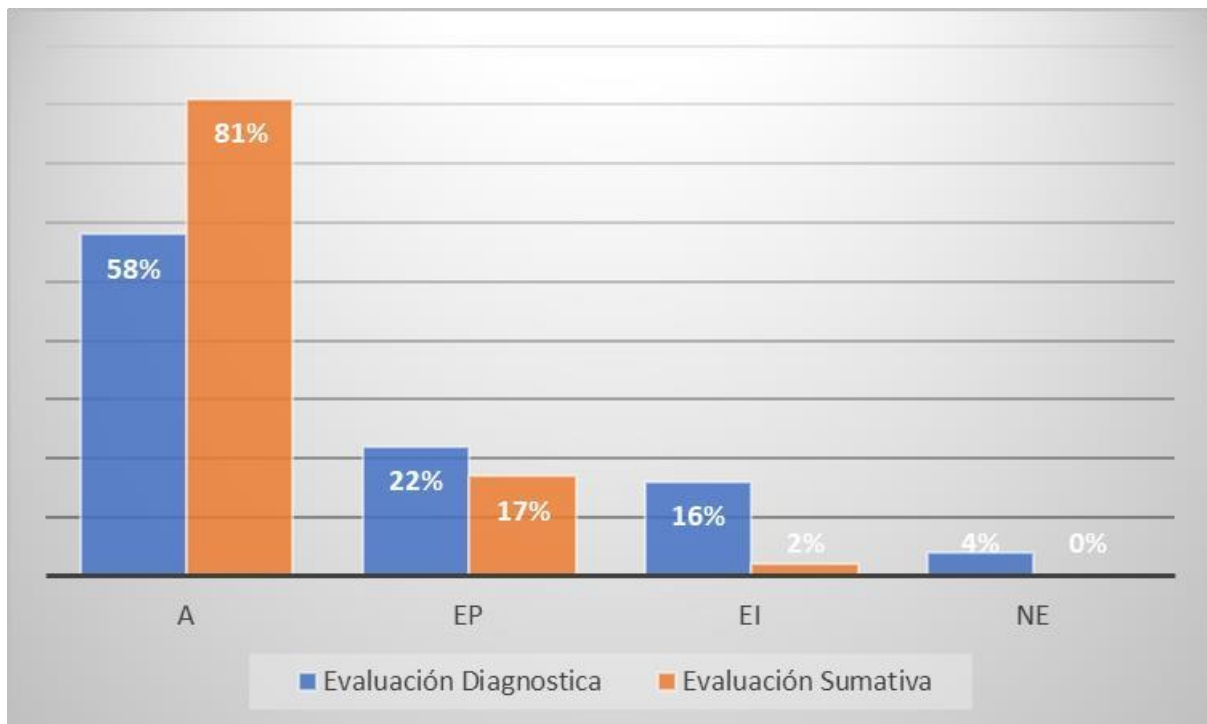
Los datos que anteceden denotan que sin duda hay una gran mejoría en donde el 81% alcanzan los aprendizajes requeridos y en un 17% se encuentran en proceso, frente a un 2% en inicio.

Esto significa que al hacer el uso adecuado de los recursos educativos digitales en Lengua y Literatura se encontraron buenos resultados

**Tabla 12.** Comparación de resultados de la evaluación diagnóstica y evaluación sumativa.

Escala valorativa	Evaluación Diagnóstica	Evaluación Sumativa
A	58%	81%
EP	22%	17%
EI	16%	2%
NE	4%	0%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Evaluación diagnóstica y sumativa aplicada a los estudiantes del 7° grado  
**Autor:** Lozano María Celia



**Figura 12.** Comparación de resultados de la evaluación aplicada a los estudiantes de séptimo grado.

## **Análisis e interpretación**

Analizando los datos estadísticos de la primera y segunda evaluación podemos deducir que en la primera evaluación el 58% de los estudiantes alcanzaban los aprendizajes, pero en la aplicación de la segunda evaluación suben a un 81%; es decir, que hay mejoras al realizar el debido uso de los recursos educativos digitales; mientras, que en la escala en proceso había un 22% y se redujo al 17%; en inicio, se encontraron 16% de los estudiantes pero en la aplicación de la segunda evaluación disminuye al 2%; finalmente, en no evidencian los aprendizajes había un 4% en la primera aplicación y se redujo a 0% en la segunda evaluación.

Podemos decir que, hay una gran diferencia significativa al aplicar las evaluaciones, así mismo, quiere decir que la aplicación de la propuesta con los recursos educativos digitales fue muy fructífera para los estudiantes.

## 7. Discusión

Los recursos digitales como una herramienta de enseñanza, constituyen una parte fundamental en el proceso educativo. Los juegos abren una amplia gama de actividades para los estudiantes para que puedan participar, integrarse, socializar y mejorar sus capacidades intelectuales. En la actualidad, existe una gran variedad de estrategias pedagógicas dedicadas a fortalecer los conocimientos en distintas áreas, el objetivo es que los estudiantes se motiven, ya que estas actividades despiertan curiosidad, alegría mejorando la concentración durante las clases.

Para la realización del presente trabajo se desarrollaron 4 objetivos: uno general y tres específicos, para el desarrollo de la discusión sólo se tomará como referencia a los específicos. En el **primer objetivo**: Diagnosticar el aprendizaje de la Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo grado, de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”. Para la realización del diagnóstico, se realizó el acercamiento a la institución y se entregó los documentos pertinentes a las autoridades. Luego, se indagó las temáticas ya abordadas por parte del docente, en las que se detectó dificultad, así como aquellas destrezas que faltaban desarrollarse en las planificaciones de Lengua y Literatura.

Como parte del proceso de diagnóstico se diseñó y aplicó una prueba evaluativa, con el propósito de conocer las dificultades en temas puntuales, esto permitió diseñar una propuesta que fortalezca y refuerce el conocimiento, así mismo facilitar el proceso de enseñanza que es un deber fundamental por parte de los docentes, por lo cual se necesita conocer nuevos recursos digitales que integren actividades interactivas creadas mediante el uso de plataformas educativas digitales.

Así también, para dar cumplimiento a este primer objetivo, se realizó la debida fundamentación teórica y con la información detallada se realizó y se aplicó la encuesta a los estudiantes, con el propósito de recabar información sobre los Recursos Educativos Abiertos que implementa la docente para analizar la incidencia en el aprendizaje de la Lengua y Literatura y reflexionar sobre la importancia que estos tienen para alcanzar una educación de calidad.

Los resultados de los instrumentos aplicados a los estudiantes, en relación con este primer objetivo, se toma como base los datos de la evaluación diagnóstica, donde se determinó que el 58% de los estudiantes alcanzan los aprendizajes requeridos, además el 22% están en

proceso de alcanzar los aprendizajes, el 16% en inicio y finalmente el 4% no evidencian los aprendizajes. Estos resultados permitieron deducir que una minoría de estudiantes presentan dificultades en ciertos contenidos que son básicos y esenciales dentro de la Lengua y Literatura, como es la presentación oral, sinónimos y antónimos, núcleo del sujeto, partes de una leyenda, la función apelativa, la idea principal de un texto.

Analizando los resultados de la entrevista aplicada a la docente, en relación al primer objetivo, se consideró la pregunta 1. ¿Cómo valora usted el proceso de aprendizaje por parte de sus estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura? donde la docente mencionó que los estudiantes de séptimo grado alcanzan los aprendizajes. De igual manera, los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes se contrastan con la pregunta 5. ¿Cómo valoras las clases de Lengua y Literatura que dicta tu maestra? De acuerdo a los datos recogidos se puede notar que un 58% valora las clases de forma interactiva, 27% manifiesta que son dinámicas, y finalmente 15% afirma que son tediosas y aburridas. La forma en que el estudiante se interesa por la asignatura y su aprendizaje, es cuando el docente prioriza el componente afectivo y la cognitiva, los cuales se manifiestan en términos de interés, curiosidad, satisfacción y valoración del contenido (Estrada 2017).

Considerando el criterio del autor, se afirma que la docente debe prestar mucha atención en la asignatura de Lengua y Literatura, ya que si existe un problema de enseñanza aprendizaje, por esta razón se debe prestar atención a los estudiantes en sus clases, y analizar las falencias dentro del aprendizaje, por ello, se considera importante que los docentes hagan uso de diferentes métodos o estrategias motivacionales ya que de esta manera se los incentiva a los estudiantes a la participación, así mismo, el utilizar los recursos tecnológicos, los cuales generan que las clases se vuelva más interactivas con la participación de los estudiantes, co, de esta manera, los contenidos se llegan a entender, generando en ellos la construcción de aprendizajes significativos.

En relación al **segundo objetivo específico**: Planificar y ejecutar una propuesta alternativa utilizando recursos educativos digitales para mejorar el aprendizaje de la Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”. Para el desarrollo de la propuesta se consideró la información recopilada de las variables detalladas en el marco teórico, así también los resultados otorgados por la entrevista y las encuestas.

Con base en este objetivo, se planteó la discusión basada en la interrogante 6: ¿Con qué frecuencia utiliza los recursos educativos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje? La docente menciona, que cuando realiza la planificación, siempre toma en cuenta la utilización de los recursos didácticos, ya que estos permiten reforzar la enseñanza de los contenidos y a su vez funcionan como motivación. Considerando que si el docente hace uso de los recursos educativos digitales es un buen punto de partida para la elaboración, diseño y ejecución de talleres con recursos digitales, en donde engloben actividades para reforzar los contenidos que presentaron mayores dificultades, y de esta manera fortalecer el aprendizaje.

Según Vargas (2017) la importancia del material didáctico radica en la influencia que estos tienen como estimulantes a los órganos sensoriales de los estudiantes, es decir, lo pone en contacto con el objeto de aprendizaje de manera directa (p. 69). Tomando en cuenta, estos elementos se realizó la propuesta la cual cuenta con 10 actividades didácticas en distintas plataformas como: Liveworksheep, Kahoot, Educaplay Wordwall y Edpuzzle. En relación al objetivo se busca mediante la utilización de estas herramientas aumentar el interés por parte de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura, también pueden ser utilizados como actividades de refuerzo académico.

En base a lo que menciona el autor se puede deducir que es importante que hoy en día los docentes hagan uso adecuado de los diversos recursos digitales que nos brindan la tecnología los cuales permiten que las clases sean más interactivas e interesantes, todo esto dentro de la asignatura de Lengua y Literatura, es esencial porque es una asignatura básica la aplicación recursos innovadores, para despertar el interés y la participación activa en los estudiantes.

De igual manera para dar cumplimiento con este objetivo, se escogió la interrogante que se plantea en la encuesta de los estudiantes: Pregunta 2. ¿Su docente con qué frecuencia utiliza los recursos didácticos en las clases de Lengua y Literatura? donde se puede evidenciar que un 50% afirma que siempre la docente utiliza recursos didácticos, un 38% a veces y en un 12% menciona que la docente nunca utiliza recursos educativos durante las clases. En la pregunta 4. ¿Cuáles de los siguientes recursos digitales utiliza tu docente en el proceso de enseñanza? Se puede notar que un 54% afirma que la docente no utiliza ninguno de los recursos educativos digitales, el 8% manifiesta que utiliza Canva, el 15% que emplea el Google Drive, el 8% afirma que utiliza Prezi, y 4% el Genially. Según, Odi (2018) “Es importante considerar



que se pueden crear más recursos educativos digitales para su utilización durante periodos escolares completos y para otras materias” (p. 35).

Con respecto al aporte del autor, se puede evidenciar que el docente no está empleando diversos recursos digitales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, como menciona en la entrevista, tal vez se deba esto al poco conocimiento que tiene sobre los recursos digitales para incentivar la participación de los estudiantes, sin embargo, muestra el interés por aplicar estos recursos digitales para incentivar la participación de los estudiantes, para ello se diseñó una guía didáctica con 10 actividades con recursos digitales.

El **tercer objetivo específico**: Evaluar la incidencia de los recursos educativos digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura en séptimo grado, de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”. Para el cumplimiento de este objetivo, se recolectó información mediante la observación directa por parte de la investigadora en el transcurso de la aplicación de la propuesta. Además, para determinar si la propuesta arroja resultados positivos se evaluó nuevamente a los estudiantes, de esta manera se determinó las mejoras que se logró con la implementación de recursos educativos digitales en el aprendizaje. Los resultados resaltan una gran mejoría en donde el 81% alcanzan los aprendizajes requeridos y en un 17% se encuentran en proceso, frente a un 2% en inicio. Esto significa que al usar adecuadamente recursos educativos digitales en Lengua y Literatura se obtienen buenos resultados.

Asimismo, en base a este objetivo, se planteó la discusión basada en la interrogante: ¿Por qué es importante crear este tipo de actividades?, la idea es combinar el juego, creatividad y reflexión. Cada actividad se basa en diferentes recursos que resultan muy atractivos y divertidos para los niños, pero a la vez requieren buena creatividad, mucho pensamiento y movimiento mental. Esto nos dice que tanto los docentes como los estudiantes ven conveniente la realización de actividades de motivación, esto se pudo constatar en la pregunta 6 de la encuesta a los estudiantes que es: ¿Las clases de Lengua y Literatura son fáciles de comprender cuando el docente utiliza recursos digitales? en donde la mitad de estudiantes consideran que las clases de lengua y literatura son más fáciles de comprender mediante la implementación de recursos digitales. Según Lucio (2017), evaluar los recursos permite al docente mejorar y adaptar de mejor manera a las necesidades de los estudiantes para generar resultados positivos y no distractores que entorpezcan la educación.

El objetivo general se cumplió satisfactoriamente ya que se logró el cumplimiento de cada uno de los objetivos específicos, en base a que los estudiantes demostraron gran interés en aprender mediante la utilización de las herramientas digitales.

Como conclusión se puede decir que los recursos educativos digitales, si ayudan a mejorar las clases de los estudiantes y desarrollar sus capacidades intelectuales. También se puede utilizar estas actividades lúdicas, como un elemento de motivación antes, durante o al finalizar las clases mejorando la concentración de los estudiantes. En la actualidad existen innumerables sitios digitales que facilitan herramientas para la creación de contenido educativo didáctico. También, es importante mencionar que la docente se esfuerza por integrar este tipo de actividades al momento de diseñar las planificaciones, pero estas actividades no siempre son interesantes para los estudiantes.

## **8. Conclusiones**

Al terminar el Trabajo de Integración Curricular y considerando los resultados obtenidos se concluye que:

Los recursos educativos digitales son importantes en el proceso educativo porque permite que el estudiante trabaje de manera activa y colaborativa; si bien es cierto, el uso de recursos tradicionales genera aprendizajes, el implementar nuevas tecnologías permite que los estudiantes sean entes activos de su propio conocimiento. Es necesario que, en educación se generen cambios en la forma de enseñar por medio del uso de recursos digitales desarrollando estudiantes más participativos, críticos, reflexivos, capaces de analizar y debatir en clase permitiéndoles trabajar en conjunto, de manera cooperativa.

Sobre la base de los resultados del diagnóstico se planteó la propuesta alternativa denominada “Juego y Aprendo Lengua y Literatura con recursos educativos digitales”, que consiste en desarrollar diferentes talleres interactivos que fueron desarrollados cuya finalidad es brindar a los estudiantes y docente recursos digitales, innovadores y sobre todo gratuito para fortalecer el aprendizaje de la Lengua y Literatura, la aplicación de estos recursos se realizó con la participación activa de los estudiantes.

Por último, es importante evaluar la aplicación de la propuesta alternativa de recursos educativos digitales en el aprendizaje de la Lengua y Literatura, luego de la evaluación sumativa se evidencia una mejora significativa en los resultados. Por tal motivo, se deben aprovechar las ventajas que ofrece la propuesta con recursos digitales para mejorar los procesos educativos y así fortalecer las habilidades del alumnado.

## **9. Recomendaciones**

Se sugiere a la docente trabajar activamente con los estudiantes el uso de los Recursos Educativos Digitales en el aula, para que sean capaces de hacer el uso adecuado de los recursos y herramientas digitales que proporcionan los sitios web. Estos les permitiría crear, presentar, publicar y sobre todo compartir sus trabajos con las demás personas, para ello el docente debe participar en procesos de capacitación sobre los Recursos educativos digitales para la enseñanza de la Lengua y literatura, con la finalidad de generar espacios y ambientes de aprendizaje dinámicos.

De Igual forma se recomienda a la docente y estudiantes del séptimo grado, hacer uso de la presente propuesta alternativa denominada “Juego y Aprendo Lengua y Literatura con Recursos Digitales”, la misma que busca mejorar el nivel de aprendizaje y adquisición más efectiva de los conocimientos de la Lengua y Literatura.

Finalmente, se sugiere a la docente compartir la propuesta con sus colegas del subnivel medio y la comunidad educativa para que, mediante su implementación, los estudiantes adquieran aprendizajes significativos en un proceso ameno, dinámico y divertido. Es importante difundir experiencias docentes, para mejorar constantemente la práctica educativa y de forma cooperativa y colaborativa solucionar posibles dificultades que se presenten en la utilización de los recursos educativos digitales.

## 10. Bibliografía

- Aguilar, F. (2019). Estrategias docentes para un aprendizaje de la Lengua y la Literatura basada en los tics: una interpretación constructivista. Editorial McGrawHill. México, DF Pág, 143.
- Allende, A, y Villar, V. (2016). La autoestima y su efecto en el aprendizaje de las habilidades de la asignatura de Matemáticas en los estudiantes de 2° año básico en dos establecimientos educacionales: un colegio particular en la comuna de la Reina y un colegio subvencionado en la comuna. Repositorio digital de la Universidad Academia de Humanismo Cristiano.
- Alvarado, A. (2018). Importancia de los recursos pedagógicos del área de lengua y literatura y su incidencia en el desarrollo de aprendizajes significativos en los estudiantes del quinto año de educación básica de la Escuela de Educación Básica Francisco Robles, de la parroquia. Obtenido de <https://n9.cl/g7nm3>
- Aretio, T. (2019). Diseño, elaboración, experimentación y evaluación de materiales y softwares educativos. Obtenido de <https://n9.cl/0q7cc>
- Carvajal, M. (2020). Técnicas Lúdicas Interactivas en Google Classroom para perfeccionar la lectoescritura en Básica Elemental. *Universidad Israel*. Obtenido de <https://n9.cl/dpk05>
- Castaño, A., López, J., Segura, J., Bianchá, H., Ávila, C. y Saenz, J. (2019). Sistematización de Prácticas educativas: Guía conceptual para educadores. *EduTEKA*, 7(7). Obtenido de <https://n9.cl/s9ojy>
- Castiblanco-Negro C. y Pizarro-Hernández M. (2021). La Gamificación Como Estrategia Didáctica Para el Aprendizaje de la Tabla Periódica Mediado por la Herramienta Cerebriti con Estudiantes de Grado Séptimo. Obtenido de <https://n9.cl/ugf1s>
- Castillo, F. y Mora, A. (2018). Incidencia de los recursos didácticos digitales para el desarrollo de actitudes positivas en los estudiantes de octavo año de Educación Básica. Obtenido de <https://n9.cl/60npl>
- Contreras Y. y Veytia M. (2019). Factores motivacionales para la investigación y los objetos virtuales de aprendizaje en estudiantes de maestría en Ciencias de la Educación. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*. Obtenido de <https://n9.cl/go4dj>

- Díaz, D. (2013). TIC en educación superior: Ventajas y desventajas. *Educación y Tecnología*(4), 44-50. Obtenido de <https://n9.cl/3hd8>
- Espinosa, P. (2018). La motivación en las clases de Lengua y Literatura. *Universidad Nacional de Educación*, 18. Obtenido de <https://n9.cl/24aa9>
- Estrada, A. (2017). *Análisis de las actitudes y conocimientos estadísticos elementales en la formación del profesorado*. Universidad Autónoma de Barcelona. Obtenido de <https://n9.cl/mjwdx>
- Falcón, G., Armas N. y Domínguez D. (2017). El uso de recursos educativos. *VII Congreso Virtual Iberoamericano de calidad en Educación Virtual y a Distancia*, 14.
- Fernández, P. S. (2019). Didáctica de las TICs: estrategias y recursos básicos. Santillana, D., González, J. (2019). Recursos Educativos basados en las TICs. Universidad Católica de Guayaquil.
- Gallegos, A. (2022). Wordwall Plataforma digital interactiva como estrategia didáctica para fortalecer la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de Básica Superior en las clases de Estudios Sociales. *Universidad Técnica Particular de Loja*. Obtenido de <https://n9.cl/023p4>
- García-Valcárcel y Muñoz-Repiso. (2016). Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje. *UNIVERSIDAD DE SALAMANCA*. Obtenido de <https://n9.cl/meqhv>
- Guamán, A. M. (2019). Tecnología de la Educación. Argentina: Brujas.
- González-Rodríguez, C. (2020). Análisis de instrumentos para el diagnóstico de la competencia digital. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*. Obtenido de <https://n9.cl/fveel>
- Granda D., Jaramillo J. y Espinoza E. (2019). Implementación de las TIC en el ámbito educativo ecuatoriano. *Sociedad & Amp*, 2(2), 45–53. Obtenido de <https://n9.cl/mmrwe>
- Guamán, J. (2017). *El aprendizaje de lengua y literatura*. Obtenido de <https://n9.cl/iy5wj>
- Hernández, R. (2016). *Metodología de la investigación*. Obtenido de <https://n9.cl/2i4>

- Herrero, I. M. (2021). LA UTILIZACIÓN DE MEDIOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL AULA. Facultad de Educación, Universidad Complutense de Madrid, 9. Obtenido de <https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1K2WRYPDP-8HX9V-13SZ/LA%20UTILIZACIC3%93N%20DE%20MEDIOS%20Y%20RECURSOS%20DID%25-C3%81CTICOS%20EN%20EL%20AULA.pdf>
- Hinostroza A. y Villegas D. (2019). Aprendizaje Constructivista; Una Salida del Aprendizaje Memorístico y un Camino al Pensamiento Científico. Obtenido de <https://n9.cl/3vxcq>
- Luz, C., Cristina, S. y Manuel, G. (2016). *Recursos tecnológicos en contextos educativos*. Editorial UNED. Obtenido de <https://n9.cl/tmom7>
- Macías, J. (2017). *Metodologías activas aplicadas por los docentes para alumnos con necesidades educativas especiales, asociadas a discapacidad intelectual*. Obtenido de <https://n9.cl/uvkgo>
- Martínez, J. (2018). La importancia de los recursos educativos digitales para la educación. *Internacional sobre educación en derechos humanos*, 118. Obtenido de <https://n9.cl/qne0k>
- Morales, E. (2007). *Gestión del conocimiento en sistemas e-learning, basado en objetos de aprendizaje, cualitativa y pedagógicamente definidos*. Tesis doctoral no publicada, Universidad de Salamanca.
- Niño, J. y Fernández, F. (2019). Una mirada a la enseñanza de conceptos científicos y tecnológicos a través del material didáctico utilizado. 40(15). Obtenido de <https://n9.cl/rvebqn>
- Niño-Vega J., Fernández-Morales F. y Duarte J. (2019). Diseño de un recurso educativo digital para fomentar el uso racional de la energía eléctrica en comunidades rurales. *PEDAGOGÍA Y SOCIOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN*, 14(2). Obtenido de <https://n9.cl/lr6gs>
- Odi, K. (2018). *Impacto del uso de Recursos Educativos Abiertos (REA) en el aprendizaje de Historia en alumnos de quinto grado de primaria*. Repositorio digital del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.

- Ocampo, M. (2013). *Las técnicas activas y el aprendizaje de la Lengua y Literatura* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. <https://n9.cl/iv855>
- Pamplona-Raigosa, J., Cuesta-Saldarriaga J. y Cano-Valderrama, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Revista eleuthera*, 21. Obtenido de <https://n9.cl/yz2b8r>
- Pérez, I. (2017). Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre Innovación Educativa con TIC. *Revista Internacional de Sociología de la Educación*, 6(2), 243-268. Obtenido de <https://n9.cl/c9vmr>
- Pérez-Ortega, I. (2017). Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre Innovación Educativa con TIC. *Revista Internacional de Sociología de la Educación*, 6(2). Obtenido de <https://n9.cl/c9vmr>
- Prieto, F. (2012). *Diseño de recursos digitales educativos*. Obtenido de <https://n9.cl/4rwa9>
- Quiroga L., Jaramillo S. y Vanegas O. (2019). Ventajas y desventajas de las tic en la educación “Desde la primera infancia hasta la educación superior”. *Revista Educación y Pensamiento*, 26(26). Obtenido de <https://n9.cl/qbsma>
- Rodríguez J., Magallanes M. y Gutiérrez N. (2020). Estrategias docentes para la educación a distancia del programa Aprende en Casa I. *Universidad Autónoma de Zacatecas*. Obtenido de <https://n9.cl/v1ixy>
- Rodríguez, E. (2019). Técnicas y recursos didácticos. Obtenido de <https://n9.cl/i9jeq>
- Rodríguez, J. (2022). Herramientas web 2.0: vehículo didáctico para mejorar la escritura. *Universidad Pedagógica Nacional*. Obtenido de <https://n9.cl/fde1m>
- Vargas T. y Mendieta L. (2017). Estrategias didácticas en la recuperación pedagógica. *Ciencia y Desarrollo*. Obtenido de <https://n9.cl/onahk>
- Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista "Cuadernos"*, 58(1). Obtenido de <https://n9.cl/kizmi>
- Vargas, G. (2017). Recursos Educativos Didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista "Cuadernos"*, 58(1). Obtenido de <https://n9.cl/3losk>



- Vega N. y Lage J. (2019). Medio didáctico digitalizado para favorecer el conocimiento sobre el cambio climático en escolares de secundaria básica. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Obtenido de <https://n9.cl/wdpa1>
- Vilela, S. (2019). Característica y ventajas de las TICS en la educación. Madrid: De la torre.
- Vista de Recursos educativos digitales para el aprendizaje de los estudiantes en Cátedra Unadista. (s.f.). Recuperado el 31 de July de 2022, de Hemeroteca UNAD: <https://n9.cl/ko6r4>
- Walss, M. (2021). Diez herramientas digitales para facilitar la evaluación formativa. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación* (18). Obtenido de <https://n9.cl/nb91v>
- Ware, E. (2021). Edpuzzle. *Med Libr Assoc*, 1(109). Obtenido de <https://n9.cl/4klpt>
- Zapata, M. (2012). Recursos educativos digitales: conceptos básicos. *Universidad de Antioquia*. Obtenido de <https://n9.cl/yq56v>

## 11. Anexos

### Anexo 1. Oficio de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto de investigación.



Loja, 25 de Abril de 2022

Distinguido:

**ENCARGADO DE LA GESTIÓN ACADÉMICA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

En su despacho.-

De mi consideración:

En respuesta al OF. No. 060-CEB-FEAC-UNL, de fecha 4 de abril del año en curso en el mismo que se solicita que al Amparo de que determina el **Art. 226** del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, se digno emitir el informe estructura, coherencia y pertinencia del Proyecto de Investigación de Integración Curricular titulado **"Recursos educativos digitales en el aprendizaje de la Lengua y Literatura del séptimo grado "A", de la Unidad Educativa José Ángel Palacio"** presentado por la señorita **María Celia Lozano Saca**, portadora de la C. I. N° 1900753276, estudiante de la Carrera de Educación Básica, previo a optar por el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, debo indicar lo siguiente:

- **El Título** es claro y preciso, guarda estrecha relación con el tema a investigar, por lo tanto, es pertinente de realizarlo ya que se ajusta a las líneas de investigación previstas en la Carrera de Educación Básica y por ende de la Universidad Nacional de Loja.
- **El problema de investigación** planteado contiene una descripción detallada de la situación problemática y guarda coherencia con la realidad nacional, provincial y local e institucional.
- **La justificación** planteada resalta la importancia de la investigación, expone la necesidad de ejecutar la investigación, está planteada detalladamente desde el punto de vista académico, social y económico.
- **El objetivo general** demuestra una relación clara y coherente con la pregunta central de la investigación y evidencia los logros que pretende alcanzar con el proyecto de investigación.
- **Los objetivos específicos** demuestran los logros parciales del proceso de investigación de manera secuencial por lo que se prevé que permitirán la operatividad del objetivo general.

- El **marco teórico** contiene información referida a las dos variables que se relacionan de manera coherente entre si y están vinculados de manera directa y coherentes con el tema planteado.
- La **metodología** describe el cómo, dónde y con qué se va a desarrollar la investigación, además, describe la utilización de métodos, técnicas, instrumentos y procedimientos en el desarrollo del proyecto.
- El **cronograma** planteado es claro, los tiempos de ejecución se ajustan a los plazos determinados en la normativa vigente de la Universidad Nacional de Loja.
- El **presupuesto y el financiamiento** están coherentemente estimados, detallando los gastos que implican cada una de las acciones o actividades del proyecto, así como los materiales que serán empleados.
- La **bibliografía** evidencia el listado de las fuentes consultadas y fundamentan académicamente el trabajo de investigación.

En tal virtud y de conformidad con lo establecido en los artículos 216, 221, 223, 224, 225 y 226 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja me permito extender el **INFORME DE ESTRUCTURA, COHERENCIA Y PERTINENCIA** del presente Proyecto de Investigación de Integración Curricular y auguro los mejores éxitos en su proceso de ejecución.

Atentamente,



MANUEL POLIVIO  
CARTUCHE ANDRADE

Mgtr. Manuel Polivio Cartuche Andrade.  
**DOCENTE OCASIONAL DE LA CARRERA  
DE EDUCACIÓN BÁSICA**

## Anexo 2. Oficio de aprobación y designación de director del trabajo de integración curricular



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

OF. No. 112-CEB-FEAC-UNL

Loja, 25 de Abril de 2022.

Magister:

Diana Yazmín Mejía Molina.

DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Ciudadela universitaria. -

De mi consideración:

De conformidad al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, en vigencia, en lo referente **Art. 225**, que expresa: "Si el informe fuera favorable, el/la aspirante presentará el proyecto de investigación al Coordinador de la Carrera, quién designará al Director del Trabajo de Integración Curricular o de titulación y autorizará su ejecución." y el **Art. 228** que expresa: "El director del trabajo de integración curricular o de titulación tiene la obligación de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científica la ejecución del proyecto, así como revisar oportunamente los informes de avance de la investigación, devolviéndolo al aspirante con las observaciones, sugerencias y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la misma. Luego de receptor el informe favorablemente interpuesto por la **Mgtr. Manuel Polivio Cartuche Andrade**, docente designado para analizar la estructura, coherencia y pertinencia del proyecto de investigación denominado **Recursos educativos digitales en el aprendizaje de la Lengua y Literatura del séptimo grado "A" de la Unidad Educativa José Ángel Palacios**, de la autoría de la **Srta. estudiante María Celia Lozano Saca**, aspirante del Ciclo Licenciatura de la Carrera de Educación Básica, modalidad de estudios presencial. Sede Loja. De conformidad al cuerpo legal referido, me permito designar como **DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**, del mencionado proyecto investigativo que se adjunta, para que se dé estricto cumplimiento a la parte reglamentaria a fin de proceder con los trámites de graduación correspondientes, a partir de la fecha la aspirante laborará en las tareas investigativas para desarrollar el trabajo bajo su asesoría y responsabilidad, de acuerdo al cronograma establecido.

Particular que pongo en su conocimiento para los fines legales pertinentes. Atentamente,

Atentamente,

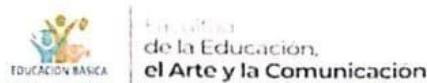
MANUEL  
POLIVIO  
CARTUCHE  
ANDRADE

Mgtr. Manuel Polivio Cartuche Andrade.

GESTOR DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.

MPCA/jcag

**Anexo 3.** Autorización de la aplicación de instrumentos en la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.



Of. N° 090-CEB-FEAC-UNL-2022

Loja, 10 de Mayo de 2022

Lic.  
Jessica Ruiz Gavilánez  
**DIRECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSÉ ANGEL PALACIO”**  
En su despacho.-

De mi consideración:

A través del presente me es grato dirigirme a su autoridad respetuosamente para expresarle un afectuoso saludo y augurarle grandes logros en la misión a usted encomendada, aprovecho la ocasión para exponer lo siguiente:

La Srta. María Celia Lozano, estudiante del Ciclo VIII, de la Carrera de Educación Básica de la gloriosa Universidad Nacional de Loja se encuentra en proceso de ejecución del Proyecto denominado: “Recursos educativos en el aprendizaje de la Lengua y Literatura, en el séptimo grado Educación Básica de la Unidad Educativa José Ángel Palacio, periodo 2021-2022, como punto de partida de este proceso investigativo debe cumplirse con el diagnóstico inicial, razón por la cual acudo ante su autoridad para solicitarle se digne conceder las facilidades necesarias a fin de la citada estudiante pueda cumplir con esta actividad.

Sea propicia la ocasión para reiterarle a usted mis testimonios de estima personal y respeto.

Atentamente,

MANUEL  
POLIVIO  
CARTUCHE  
ANDRADE  
Mgtr. Manuel Polivio Cartuche Andrade.  
**ENCARGADO DE LA GESTIÓN ACADÉMICA  
DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

Recibido  
10-05-2022

UNIDAD EDUCATIVA  
“José Ángel Palacio”  
**RECTORADO**  
LOJA - ECUADOR



**3.- Une con líneas los sinónimos con sus respectivos antónimos.**

Cerca	Oscuro
Ancho	Difícil
Claro	Lejos
Arriba	Tarde
Divertido	Estrecho
Fácil	Aburrido
Noche	Alegre
Triste	Día
Pronto	Abajo

**LL.3.4.10.** Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivo, pronombre, adjetivo, verbo, adverbio y sus modificadores.

**4. Elija el conector que una las dos ideas y ubique donde corresponda.**

Debido a que	Por lo que	Por lo tanto
--------------	------------	--------------

Dijo que llegaría tarde..... habían retrasado su vuelo.  
El día amaneció nublado..... pensaron que se suspendería la excursión.  
Los estudiantes no trajeron el permiso firmado..... no podrán salir de paseo.

**LL.3.3.3.** Inferir y sintetizar el contenido esencial de un texto al diferenciar el tema de las ideas principales.

**5.- Lea la siguiente información y seleccione la idea principal del documento.**

## ¿Cómo se transmite el nuevo coronavirus?

La transmisión se produce por contacto directo de las mucosas de nariz, ojos o boca con las gotas respiratorias que emite una persona enferma al toser o estornudar; o a través de las manos contaminadas con esas gotas, al tocarse dichas mucosas.

Parece poco probable la transmisión a través de estas gotas respiratorias a distancias mayores de dos metros.

La evidencia actual sobre la enfermedad COVID-19 muestra que existe transmisión de la infección a partir de casos asintomáticos o casos en fase presintomática.



a) Nos informa el correcto lavado de manos y el distanciamiento para prevenir el coronavirus.

b) Presenta las maneras de transmisión y cómo podemos contagiarnos de la nueva enfermedad del coronavirus.

c) Presenta evidencia que existe transmisión de la enfermedad de personas asintomáticas.

**LL.3.1.1.** Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta cultural.

### 6.- Con base en el caso, seleccione la frase que evidencia la función apelativa del lenguaje.

En la clase de Historia, la profesora le pide a Santiago que elabore un cartel en el que debe incluir una frase que apele y convenza a sus compañeros a visitar los museos de la ciudad

- a) Los museos son una fuente de cultura e investigación de la historia del Ecuador
- b) Vive tu vida como si fuera el pasado, no dejes pasar el tiempo, visita los museos
- c) Amamos los museos, nos inspiran y siempre queremos visitarlos
- d) La magia y la vida misma encerrada en paredes llenas de cultura

**LL.3.4.7.** Usar estrategias y procesos de pensamiento que apoyen la escritura.

### 7.- Una con líneas los refranes con su significado correspondiente.



Perro que ladra no muerde.

Donde manda capitán no manda marinero.

El que guarda siempre tiene.

No todo lo que brilla es oro.

Al mal tiempo, buena cara.

El que quiera celeste que le cueste.

Más vale un pájaro en mano que cien volando.

En boca cerrada no entran moscas.

Los problemas hay que tomarlos con alegría.

Lo que vemos a veces nos puede engañar.

Tenemos que luchar para conseguir algo.

Los que hablan mucho, hacen poco.

Es bueno ser económico.


El jefe da las órdenes y los empleados obedecen.

No es bueno hablar mucho, porque puedes tener problemas.

Es mejor tener una cosa segura que muchas inseguras.

**LL.3.4.5.** Integrar relatos, descripciones, exposiciones e instrucciones en diferentes tipos de texto producidos con una intención comunicativa y en un contexto determinado.




**8.- Selecciona 3 frases que expresan la igualdad de género, libres de estereotipos**



Todas las personas tienen derecho a trabajar sin importar su género	Ellas deben cocinar
El género femenino tiene la labor de atender al género masculino	Ellos y ellas pueden cuidar a los hijos
Las tareas del hogar, son de todos los miembros de la familia	Las mujeres no deben trabajar para arreglar la casa

**LL.3.3.7.** Registrar la información consultada con el uso de esquemas de diverso tipo.

**9.- Ubique las partes de la estructura de la leyenda, en el casillero que corresponda a su definición.**

INICIO		Se presenta un conflicto que complica la historia y la vida ordinaria de los personajes.
NUDO		El conflicto llega a su conclusión en un final, abierto o cerrado, que puede ser satisfactorio o no.
DESENLACE		Es la parte primera, donde se presenta a los personajes y se describe su vida cotidiana.

**LL.3.4.13.** Producir escritos de acuerdo con la situación comunicativa, mediante el empleo de diversos formatos, recursos y materiales.

**10.-** Una con líneas el gráfico con el texto correspondiente que indica que debe hacer para evitar contraer y propagar el coronavirus.

	Contén la tos y los estornudos con pañuelos desechables
	Si no tienes un pañuelo, usa tu manga
	Evita el contacto cercano con personas que no se sientan bien
	Lávate las manos frecuentemente con jabón y agua o usa un gel desinfectante
	Desecha los pañuelos usados
	Evita tocarte los ojos, la nariz y la boca con las manos sin lavar

Entrevista a la docente de séptimo grado.



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

**Carrera de Educación Básica**

Estimado docente:

Reciba un cordial saludo de la estudiante de octavo ciclo paralelo "B" de la carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Loja; el presente cuestionario tiene como finalidad obtener información sobre el uso de **Recursos educativos digitales en el aprendizaje de la Lengua y Literatura**. Solicito respetuosamente su valiosa cooperación respondiendo las siguientes inquietudes:

**1. Usted como docente ¿de qué manera valora el proceso de aprendizaje por parte de sus estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura**

- Superan los aprendizajes requeridos ( )
- Dominan los aprendizajes requeridos ( )
- Alcanzan los aprendizajes requeridos ( )
- No alcanzan los aprendizajes requeridos ( )

**2. ¿Con qué dificultades se ha encontrado usted al momento de planificar las clases de lengua y literatura?**

.....  
.....

**3) ¿Qué dificultades ha tenido usted al desarrollar los procesos de enseñanza aprendizaje de la lengua y Literatura?**

.....  
.....

**4) De acuerdo a su criterio ¿Los recursos digitales son importantes en los distintos procesos de enseñanza aprendizaje?**

.....  
.....

**En su práctica educativa ¿ Que recursos digitales utiliza para enseñar lengua y literatura?:**

- Recursos manipulables (tarjetas, carteles, imágenes, rompecabezas) ( )
- Recursos impresos(libros, revistas, periódicos) ( )
- Recursos auditivos ( parlantes, micrófono, música) ( )

- Recursos informáticos(La web 2.0) ( )
- Otro especifique .....

**2. En práctica educativa los recursos digitales son una herramienta importante para el docente en el proceso de enseñanza de lengua y literatura. De los siguientes recursos que usted aplica.**

- Canva ( )
- Genially ( )
- Prezi ( )
- Power Point ( )
- Google Meet y Teams ( )
- Zoom ( )
- Google Drive ( )

**3. ¿Con qué frecuencia utiliza usted estos recursos educativos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

- Siempre ( )
- A veces ( )
- Nunca ( )

**4. ¿Considera usted que los recursos educativos digitales motivan al estudiante y por ende desarrollará su rol investigativo en la asignatura de Lengua y literatura?**

- Muy de acuerdo ( )
- De acuerdo ( )
- Indiferente ( )
- En desacuerdo ( )
- Muy en desacuerdo ( )

*“Gracias por sus valiosos comentarios”*



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

### Carrera de Educación Básica

Estimado estudiante:

Reciba un cordial saludo de la estudiante de octavo ciclo paralelo "B" de la Carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Loja; el presente cuestionario tiene como finalidad obtener información sobre los recursos digitales que utiliza su docente para brindar sus conocimientos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. De la manera más comedida solicitamos su valiosa información con las preguntas planteadas.

Marque la respuesta de acuerdo a su criterio.

**1. ¿Para tu proceso de aprendizaje las clases de lengua y literatura son llamativas?**

- Siempre ( )
- A veces ( )
- Nunca ( )

**2. ¿Su docente con qué frecuencia utiliza los recursos didácticos en las clases de Lengua y Literatura?**

- Siempre ( )
- A veces ( )
- Nunca ( )

○

**3. De los siguientes recursos que utiliza tu docente para impartir sus clases de lengua y literatura.**

- Tarjetas, carteles, imágenes, rompecabezas ( )
- Diapositivas ( )
- Revistas, libros, periódicos. ( )
- Parlantes, música. ( )
- Ninguno ( )

**4. ¿Cuáles de los siguientes recursos digitales utiliza tu docente en el proceso de enseñanza?**

- Canva ( )
- Prezi ( )
- Google drive ( )

- Genially ( )

**5. ¿Cómo valoras las clases de Lengua y Literatura que dicta tu maestra?**

- Dinámicas ( )
- Interactivas ( )
- Tediosas (cansadas) ( )
- Monótonas ( )

**6. ¿Las clases de Lengua y Literatura son fáciles de comprender cuando el docente utiliza recursos digitales?**

- Muy de acuerdo ( )
- De acuerdo ( )
- Poco de acuerdo ( )
- En desacuerdo ( )

**7. ¿Cuál de los siguientes recursos digitales le gustaría que su docente utilice en las clases de lengua y literatura?**

- Videos ( )
- Aulas virtuales ( )
- Diapositivas ( )
- Revistas ( )

**8. Cuando se ponen más interesantes las clases de lengua y literatura**

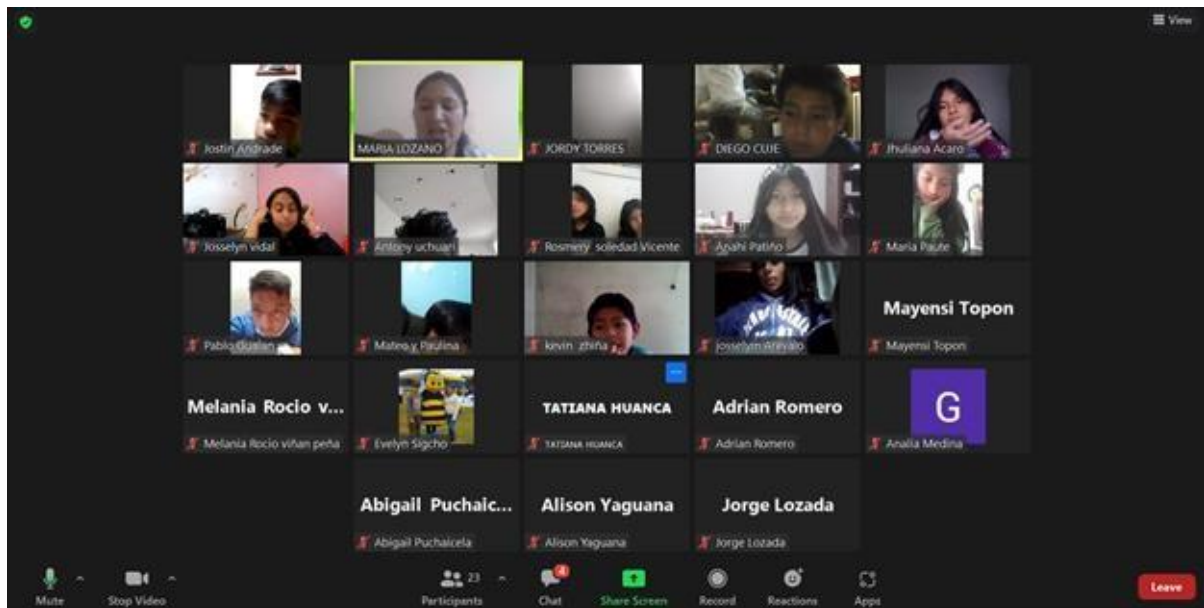
- Cuando la maestra expone la clase ( )
- Cuando te hace participar y exponer ( )
- Cuando utilizas varios materiales ( )
- Cuando trabajas con el libro ( )

**9. ¿Considera usted necesario utilizar los recursos educativos digitales dentro de su ámbito de estudio para mejorar su aprendizaje?**

- Muy de acuerdo ( )
- De acuerdo ( )
- Poco de acuerdo ( )
- En desacuerdo ( )

*“Gracias por sus valiosos comentarios.”*

## Anexo 5. Fotografías



**Nota:** Estudiantes en clases virtuales de la Unidad educativa José Ángel Palacio



**Nota:** Estudiantes del séptimo grado “A” de la Unidad educativa José Ángel Palacio



**Nota:** Entrega de Material didáctico a Estudiantes y Docente del séptimo grado “A” de la Unidad educativa José Ángel Palacio



**Nota:** Aplicación de la encuesta a los estudiantes del séptimo grado “A” de la Unidad educativa José Ángel Palacio





**Nota:** Aplicación de la Evaluación diagnóstica a los estudiantes del séptimo grado “A” de la Unidad educativa José Ángel Palacio.



Universidad  
Nacional  
**de Loja**

## GUÍA DE RECURSOS EDUCATIVOS

**Juego y aprendo Lengua y  
Literatura con recursos  
educativos digitales**



**Autora:**

**María Celia Lozano Saca**

# ÍNDICE

**Caratula**

**Presentación**

**Objetivos**

Objetivo General

**1.1** Tiempos verbales

**1.2** Sinónimos y antónimos

**1.3** Conectores lógicos

**1.4** La idea principal de un texto

**1.5** La leyenda

**1.6** Presentación oral

**1.7** Sujeto o núcleo de las oraciones

**1.8** Función apelativa

**1.9** Los refranes y su significado

**1.10** Igualdad de género libre de estereotipos

## **Actividades en los Recursos Educativos Digitales**

Liveworksheep #1 (Tiempos verbales)

Kahoot #2 (Sinónimos y Antónimos)

Educaplay # 3 (Conectores lógicos)

Wordwall #4 (La idea principal)

Wordwall # 5 (La leyenda)

Edpuzzle # 6 (Presentación oral)

Liveworksheets # 7 (Sujeto o núcleo de las oraciones)

Kahoot # 8 (Función apelativa)

Wordwall # 9 (Los refranes y su significado)

Educaplay # 10 (Igualdad de género libre de estereotipos)


# PRESENTACIÓN

Propuesta pedagógica dirigida a docentes del séptimo grado para desarrollar las destrezas de Lengua y Literatura con la utilización de recursos educativos digitales. Se ha considerado plantear 10 actividades didácticas utilizando plataformas tecnológicas que permitan construir aprendizajes significativos mediante la interacción, la participación y creatividad de los estudiantes al desarrollar los diversos temas que constan en esta área. Además, la propuesta se enmarca en la innovación educativa considerando metodologías activas que permitan desarrollar procesos constructivistas en la enseñanza y aprendizaje de la Lengua y Literatura.

## OBJETIVO

### **Objetivo General**

Mejorar el aprendizaje de la Lengua y Literatura con diversas actividades que impliquen el uso de recursos educativos digitales



**RECURSO EDUCATIVO  
DIGITAL # 1  
LIVEWORKSHEEP**

## Objetivos

- O.LL.3.8. Escribir relatos y textos expositivos, descriptivos e instructivos, adecuados a una situación comunicativa determinada para aprender, comunicarse y desarrollar el pensamiento.

## Destreza con Criterio de Desempeño

- LL.3.4.10. Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivo, pronombre, adjetivo, verbo, adverbio y sus modificadores.

**Tema:** Tiempos verbales

**Duración:** 1 periodos (30 minutos)

## Criterios de Evaluación

- CE.LL.3.6. Produce textos con tramas narrativas, descriptivas, expositivas e instructivas, y las integra cuando es pertinente; utiliza los elementos de la lengua más apropiados para cada uno, logrando coherencia y cohesión; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, estrategias de pensamiento, y se apoya en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran.

## Indicadores para la evaluación del criterio

**I.LL.3.6.2.** Escribe cartas, noticias, diario personal, entre otros textos narrativos, (organizando los hechos y acciones con criterios de secuencia lógica y temporal, manejo de persona y tiempo verbal, conectores temporales y aditivos, proposiciones y conjunciones) y los integra en diversos tipos de textos producidos con una intención comunicativa y en un contexto determinado. (I.3., I.4.)

## Contenido

### Presente

Este tiempo se utiliza para describir acciones en el presente, hechos o condiciones que existen en el presente, o para indicar cuánto tiempo lleva ocurriendo algo. En ocasiones se puede utilizar también para

### Pasado

El pretérito imperfecto se utiliza para describir situaciones del pasado o acciones habituales. Normalmente pone énfasis en la progresión de la acción, pero puede emplearse para proporcionar una descripción

### Futuro

El futuro imperfecto en otras lenguas, en español el futuro simple se utiliza principalmente para expresar intenciones en el futuro. Dicho esto, también se puede utilizar para hacer suposiciones acerca del futuro y, aunque no sea tan habitual, acerca del presente.



# ¿Cómo se utiliza Liveworksheep?

- Entrar y registrarse en el siguiente enlace: <https://es.liveworksheets.com/>



- Elige un archivo doc, docx, pdf, jpg o png en tu ordenador y elige la opción “Enviar”.



- Introduce las respuestas correctas pertinentes en estos cuadros de texto.
- En el botón “previsualizar”, podrás tener una vista previa de tu ficha.
- Guarda tu ficha en el botón “Guardar”.
- Introduce un título, tu nombre de usuario y tu contraseña para obtener el enlace
- Podemos encontrar fichas pre elaboradas para trabajar con los estudiantes









# Actividad 1

## TIEMPOS VERBALES

El verbo tiene 3 formas verbales que indica el tiempo. El pasado, presente y el futuro.

**Coloque los verbos debajo de las respectivas imágenes**




Jugar	Nadar	Bailar	Leer
			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>


**Clasifique los verbos:**

Escribiré	Escribo	Pinté	Jugaré	Arregló
Cené	Nadaré	Salta	Corre	

<b>PASADO</b>	<b>PRESENTE</b>	<b>FUTURO</b>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**Esoja la oración en el tiempo verbal solicitado:**

<b>Presente</b>	<b>Pasado</b>	<b>Futuro</b>
		
Yo monto un caballo café.	Elos patinan juntos y felices	El bebe agua en el parque.
Yo monté un caballo ayer	Elos patinaron el Viernes	El bebió agua en el parque
Yo montaré un caballo el viernes	Elos patinarán el próximo jueves.	El beberá agua el lunes.



**¡Terminado!**

Enlace del recurso educativo digital creado en Liveworksheep:

<https://es.liveworksheets.com/vb3105049y1>



**RECURSO  
EDUCATIVO DIGITAL  
# 2 Kahoot**

## Objetivo

- **O.LL.3.11.** Seleccionar y disfrutar textos literarios para realizar interpretaciones personales y construir significados compartidos con otros lectores.

## Destrezas con criterio de desempeño

- **LL.2.2.1.** Compartir de manera espontánea sus ideas, experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana.
- **LL.2.2.2.** Dialogar con capacidad para escuchar, mantener el tema e intercambiar ideas en situaciones informales de la vida cotidiana.

**Tema:** Sinónimos y antónimos

**Duración** 1 periodos (30 minutos)

## Criterios de Evaluación

- **CE.LL.3.1.** Distingue la función de transmisión cultural de la lengua, reconoce las influencias lingüísticas y culturales que explican los dialectos del castellano en el Ecuador e indaga sobre las características de los pueblos y nacionalidades del país que tienen otras lenguas.

## Indicadores para la evaluación del criterio

- **I.LL.3.1.1.** Reconoce la funcionalidad de la lengua escrita como manifestación cultural y de identidad en diferentes contextos y situaciones, atendiendo a la diversidad lingüística del Ecuador. (I.3., S.2.)

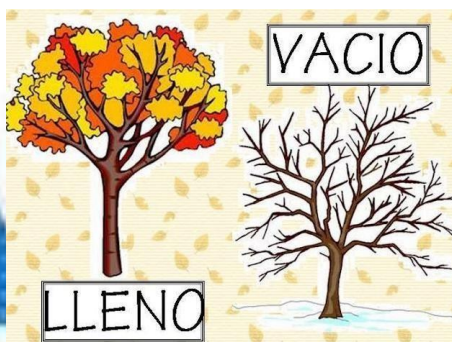
## Contenido

### Los sinónimos



**SINONIMIA:** es una relación semántica de identidad, igualdad o semejanza de significados entre determinadas expresiones o palabras. Los sinónimos no se pueden formar con palabras derivadas, sino con palabras de otra familia. Ejemplo: ‘peluquería’ no es sinónimo de ‘pelo’, ya que es una palabra derivada. Un sinónimo de pelo sería ‘vello’

### Los antónimos



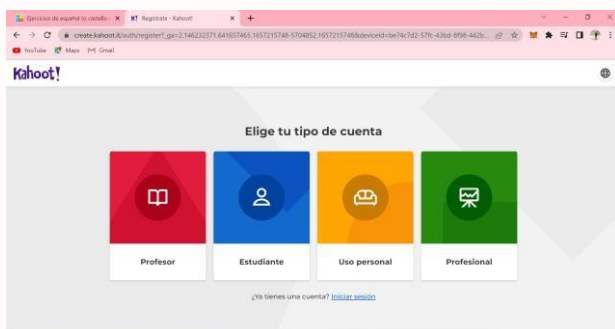
**ANTONIMIA:** es una relación semántica de oposición, total o parcial, de significados entre determinadas expresiones o palabras. Antónimo es un sustantivo que describe palabras que expresan ideas opuestas o contrarias en relación a un término, por ejemplo, lo opuesto de día es noche. La palabra antónimo se origina del griego y está formado con el sufijo anti que indica “contrario” y onoma que expresa “nombre”, y en conjunto significa “contrario al nombre”.

# ¿Cómo se utiliza Kahoot?

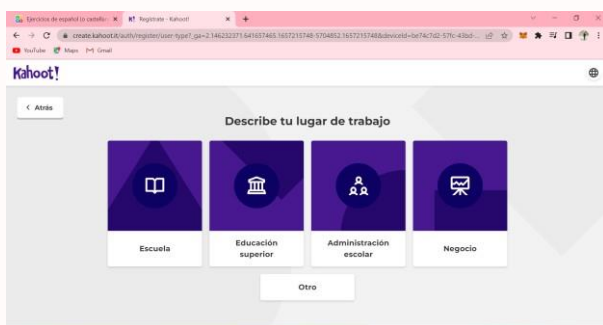
- Regístrate en Kahoot: <https://kahoot.it/>



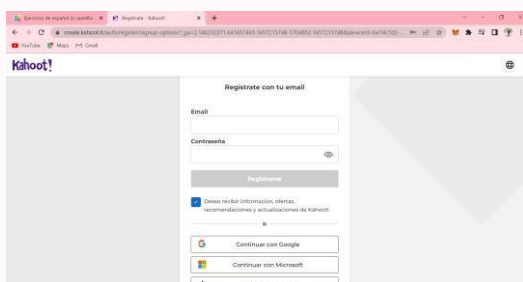
- Pulsamos en inscribirse



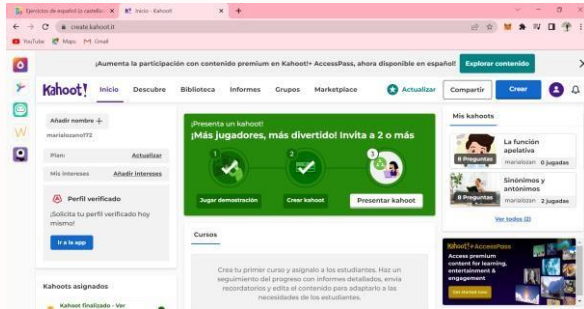
- En esta pantalla elegimos cualquiera de ellos.
- En este caso elegimos profesor



- En la siguiente pantalla



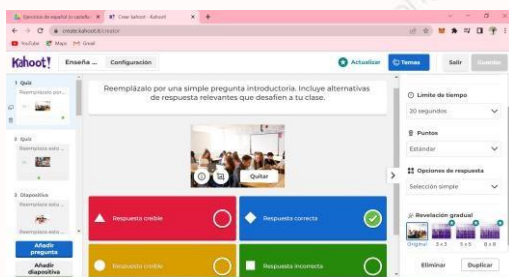
- Elegimos escuela o cualquiera de acuerdo a tu necesidad
- Nos registramos con Google
- Cuando lo tengamos, pulsamos sobre el botón azul de la parte superior derecha para crear.



- Esta siguiente ventana nos pedirá que añadamos las preguntas, con una interfaz igualmente muy intuitiva y sencillísima de utilizar.
- Escogimos la plantilla



- Colocamos las preguntas y respuestas



- Para Jugar colocamos nuestros nombres



## Actividad 2. Kahoot

The screenshot shows the Kahoot! interface for a quiz titled "Sinónimos y antónimos". The page is divided into several sections:

- Header:** Includes the Kahoot! logo, navigation icons (Inicio, Descubre, Biblioteca, Informes, Grupos, Marketplace), and user options (Actualizar, Crear, profile icon, notifications).
- Quiz Title and Stats:** "Sinónimos y antónimos" with 2 jugadas and 0 jugadores. It includes buttons for "Empezar", "Asignar", and "Practicar".
- Kahoot en curso:** A section with two items, each showing "Ends dentro de 2 días" and a "View kahoot info" link.
- Activity Description:** "Actividad en referencia a los sinónimos y los antónimos".
- Publicity:** "Un kahoot público" and the creator's name "marialozano172" with "Actualizado hace 2 días".
- Questions (8):** A list of 8 questions with corresponding images and 20-second timers:
  - 1 - Quiz: ¿Qué son los sinónimos? (Image: woman reading)
  - 2 - Quiz: ¿Qué es un antónimo? (Image: boy with question marks)
  - 3 - Verdadero o falso: ¿El sinónimo de grande es enorme? (Image: boy with question mark)
  - 4 - Verdadero o falso: ¿El antónimo de blanco es azul? (Image: boy with question mark)
  - 5 - Quiz: Seleccione el sinónimo de feo (Image: boy smiling)
  - 6 - Quiz: Seleccione el sinónimo de estudiante (Image: boy at computer)
  - 7 - Verdadero o falso: ¿El antónimo de día es mediodía? (Image: sky with clouds)
- Mostrar respuestas:** A button to view the answers for the questions.

**Enlace del recurso educativo digital creado en Kahoot:** <https://create.kahoot.it/share/sinonimos-y-antonimos/d75bb5e8-c047-476c-bc04-6397e7456cc8>



**RECURSO  
EDUCATIVO DIGITAL  
# 3 Educaplay**





## Objetivo

- **O.LL.4.9.** Utilizar los recursos que ofrecen las TIC para desarrollar actividades de escritura literaria y no literaria en colaboración con los demás, en una variedad de entornos y medios digitales.

## Destrezas

- **LL.4.4.1.** Escribir textos periodísticos y académicos con manejo de su estructura básica, y sustentar las ideas con razones y ejemplos organizados de manera jerárquica
- **LL.4.4.2.** Lograr cohesión y coherencia en la escritura de textos periodísticos y académicos mediante la construcción y organización de diferentes tipos de párrafo.

**Tema:** Conectores lógicos


## Duración

1 periodos (40 minutos)

## Criterio de evaluación

- **CE.LL.4.7.** Produce diferentes tipos de textos periodísticos (reportajes, crónicas, noticias, entrevistas, artículos de opinión, entre otros) y académicos (artículos y proyectos de investigación, informes, reseñas, resúmenes, ensayos) con coherencia y cohesión, autorregulando la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, el uso de estrategias y procesos de pensamiento, matizando y precisando significados y apoyándose en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, y cita e identifica fuentes con pertinencia.

## Indicadores para la evaluación del criterio

- **I.LL.4.7.1.** Estructura diferentes tipos de textos periodísticos (noticia, crónica, reportaje, entrevista, artículo de opinión, entre otros), y académicos (informe, reseña, ensayo narrativo, expositivo, literario y argumentativo, entre otros), combinando diferentes tramas (narrativa, descriptiva, expositiva, conversacional y argumentativa), tipos de párrafo (de descripción, ampliación, ejemplificación, definición, conclusivo, deductivo, inductivo).
- 

## Contenido

La gramática, se conoce como conectores lógicos o conectores discursivos a cierto tiempo palabras o expresiones cuya función dentro del texto es dar relación lógica a las oraciones y vincular las distintas partes que lo componen.

Los conectores lógicos guían la interpretación del texto que hace el lector, haciendo de enlace lógico –y no sólo gramatical- entre las ideas. Son responsables de dar cohesión al texto, o sea, de sostener sus distintas partes interconectadas y darle un sentido orgánico, total. A la vez ayudan a su coherencia, es decir, a que sus ideas se comprendan más fácilmente.

### Tipos de conectores lógicos

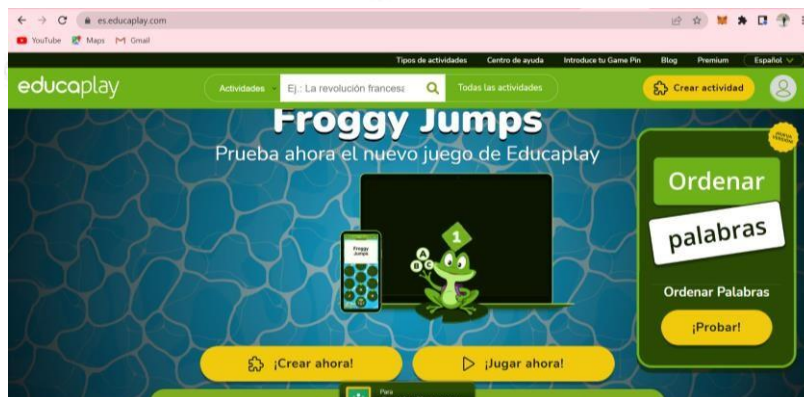
- **Conectores coordinantes:** Permiten conducir al lector dentro del texto, detallando el sentido de lo que lee y sirviendo de puente entre una idea y la siguiente. Por ejemplo: a continuación, por si fuera poco, en otro orden de ideas.
- **Conectores disyuntivos:** Proponen separaciones o contradicciones entre las ideas presentadas en un texto. Por ejemplo: contrariamente, por otro lado, en cambio.
- **Conectores causales:** Introducen una relación de causa y efecto, o una razón de ser, de lo que se expone en el texto. Por ejemplo: de modo que, por consiguiente, de esa manera.
- **Conectores temporales.** Proponen una relación temporal, o sea, cronológica, de las ideas, diciendo qué ocurre primero y qué después. Así, pueden ser de anterioridad (por ejemplo: hace tiempo, érase una vez), simultaneidad (por ejemplo: a la vez, a la par, simultáneamente) o posterioridad (posteriormente, finalmente, entonces).
- **Conectores locativos:** Definen dentro del texto un lugar de referencia, una ubicación especial o temporo-espacial. Por ejemplo: por debajo de, allí, encima de.

# ¿Cómo se utiliza Educaplay?

- Abra el explorador de su preferencia. Digite en el buscador la dirección <http://www.educaplay.com/> y de Enter



- El buscador realizará una exploración y mostrará los resultados de esa palabra; seguidamente, presione la tecla Enter para ingresar en la página oficial de la herramienta. Registrar o crear una cuenta para poder utilizar la plataforma EDUCAPLAY.



- Se puede registrar con su red social favorita o bien con un correo electrónico.
- Se puede tener una versión Premium para obtener otras funcionalidades, sino le dices No gracias y tienes tu versión gratuita
- Escoja la plantilla y comience a editar




- Coloque en publicar.

### Actividad 3. EDUCAPLAY

The screenshot displays the Educaplay website interface. At the top left is the 'educaplay' logo. A navigation bar contains a dropdown menu for 'Actividades', a search bar with the text 'Ej.: Partes de la célula...', and a button for 'Todas las actividades'. On the right side of the navigation bar, there is a 'Crear actividad' button and a user profile icon. The main content area features a large green card with a white 'e' logo at the top. Below the logo is a cartoon frog character with letters 'A', 'B', and 'C' near its mouth. To the right of the frog, the text reads 'Los conectores lógicos Froggy Jumps'. Below this, a green box displays the user's name 'MARIA CELIA LOZANO SACA' and a yellow 'Comenzar' button. To the right of the button are settings and full-screen icons. At the bottom of the card, there is a light blue banner for 'tuenti' with the text 'Y cámbiate a Tuenti ahora' and the 'tuenti' logo.

Enlace del recurso educativo digital creado en Educaplay: [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12468896-los\\_conectores\\_logicos.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12468896-los_conectores_logicos.html)



**RECURSO  
EDUCATIVO  
DIGITAL # 4  
WORDWALL**

### Objetivo

- **O.LL.3.6.** Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, y utilizar estrategias cognitivas de comprensión de acuerdo al tipo de texto.

### Destrezas

- **LL.2.4.5.** Utilizar diversos formatos, recursos y materiales, entre otras estrategias que apoyen la escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos o acontecimientos de interés, y de descripciones de objetos, animales y lugares. Evidenciar la idea principal de varios textos.
- **LL.2.4.6.** Apoyar y enriquecer el proceso de escritura de sus relatos de experiencias personales y hechos cotidianos y de descripciones de objetos, animales y lugares, mediante para textos, recursos TIC y la citación de fuentes.

**Tema:** La idea de un texto

**Duración:** 1 periodos (40 minutos)

### Criterio de evaluación

- **CE.LL.4.5.** Comprende en sus niveles literal, inferencial y crítico-valorativo diversos tipos de texto, al comparar bajo criterios preestablecidos las relaciones explícitas entre sus contenidos, inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto, distinguir las diferentes perspectivas en conflicto sobre un mismo tema, autorregular la comprensión mediante la aplicación de estrategias cognitivas autoseleccionadas de acuerdo con el propósito de lectura y a dificultades identificadas; y valora contenidos al contrastarlos con fuentes adicionales, identificando contradicciones y ambigüedades.

### Indicadores para la evaluación del criterio

- **I.LL.4.5.1.** Compara, bajo criterios preestablecidos, las relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos y contrasta sus fuentes; autorregula la comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas autoseleccionadas, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas, y valora el contenido explícito al identificar contradicciones y ambigüedades. (J.4., I.4.)

## Contenido

### La idea central

Es una oración afirmativa que sintetiza el tema que va a tratar el autor a lo largo de un texto.

Puede presentarse de dos formas:

**De forma explícita o directa:** Se presenta clara y detalladamente, lo que permite que pueda ser extraída tal cual como aparece en el texto.

**De forma implícita o que necesita ser inferida:** En este caso, debemos deducir con base en nuestra comprensión de lo leído.

En primer lugar, para poder saber cómo identificar las ideas principales y secundarias, debemos saber qué son cada una de ellas. Las ideas principales son las que representan la parte fundamental del texto, es decir, es la hipótesis o premisa del mensaje sobre el que el resto de ideas se apoyan.

### CÓMO IDENTIFICAR LA IDEA PRINCIPAL

- En los artículos científicos, la idea principal suele estar en los primeros párrafos, y a veces es la primera frase.
- Es la que mayores conexiones lógicas genera.
- Es la que aporta mayor carga informativa.

### ¿Dónde se encuentran lo que son las ideas principales de un párrafo?

Es fácil identificar una idea principal que se exprese directamente en el texto. Lo que son las ideas principales de un párrafo suelen encontrarse:

- Al principio de los párrafos. La primera frase suele explicar el tema que se trata en el pasaje.
- En las frases finales de un párrafo. La idea principal puede expresarse como un resumen de la información del párrafo, así como un vínculo con la información del párrafo siguiente.

# ¿Cómo se utiliza Wordwall?

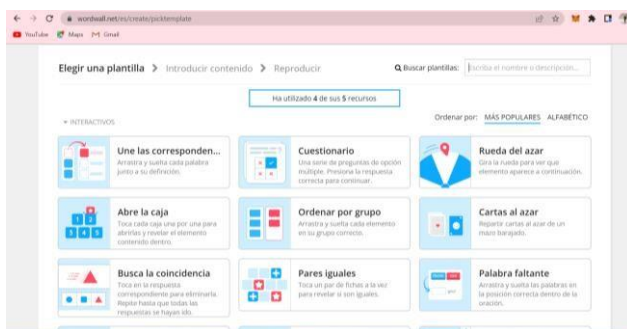
- Wordwall puede usarse para crear actividades tanto interactivas como imprimibles.
- La mayoría de nuestras plantillas están disponibles en versión interactiva e imprimible.
- Los Interactivos se reproducen en cualquier dispositivo con navegador web, como un ordenador, tableta, teléfono o pizarra interactiva.
- Ingresa con tu cuenta de Google <https://wordwall.net/es>



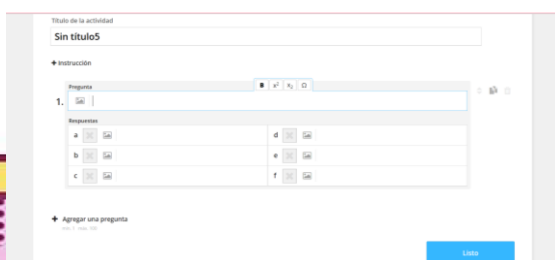
- Nos registramos con el correo



- Escoge una de las plantillas dentro de Wordwall y lo editamos



- Coloca las preguntas y sus respuestas y colocamos listo.





## Actividad 4. WORDWALL

Wordwall Cree mejores lecciones de forma más rápida Inicio Características Comunidad Mis Actividades Mis Resultados Crear Actividad Mejorar marialozano5

0:07 Toca la ficha que coincida

¿Qué es la idea principal?

Afirma lo más importante e imprescindible de un texto.

Si la idea es eliminada del texto pierde todo el sentido.

Son fundamentales porque son ellas no se comprende el texto.

Para tener una idea global del texto.

Cantuña hizo un pacto con el diablo en la que ofreció su alma.

El amor verdadero puede con sentimientos egoistas.

NO

La idea principal

Compartir


Cambiar plantilla

INTERACTIVOS

- Busca la coincidencia
- Une las correspondencias
- Estallido de globos
- Cuestionario
- Juego de concurso

Mostrar todo

Enlace del recurso educativo digital creado en Wordwall: <https://wordwall.net/es/resource/33803486>



**RECURSO  
EDUCATIVO  
DIGITAL # 5  
EDPUZZLE**

### Objetivo

- **O.LL.4.8.** Escribir relatos y textos narrativos, expositivos, instructivos, descriptivos, explicativos y conversacionales, adecuados a una situación comunicativa determinada; emplear los recursos de las TIC como medios de comunicación, aprendizaje y expresión del pensamiento.

### Destrezas

- **LL.4.3.4.** Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas de comprensión autoseleccionadas, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas.
- **LL.4.3.5.** Valorar y comparar textos de consulta en función del propósito de lectura y la calidad de la información (claridad, organización, actualización, amplitud, profundidad y otros).

**Tema:** La leyenda

### Duración

1 periodos (40 minutos)

### Criterio de evaluación

- **CE.LL.3.6.** Produce textos con tramas narrativas, descriptivas, expositivas e instructivas, y las integra cuando es pertinente; utiliza los elementos de la lengua más apropiados para cada uno, logrando coherencia y cohesión; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, estrategias de pensamiento, y se apoya en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran.

### Indicadores para la evaluación del criterio

- **I.LL.3.6.1.** Produce textos narrativos, descriptivos, expositivos e instructivos; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento; organiza ideas en párrafos con unidad de sentido, con precisión y claridad; utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados, y se apoya en el empleo de diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran. (I.2., I.4.)

### Contenido

## **La leyenda**

Una leyenda es un relato que se transmite por tradición oral, el cual combina elementos reales con elementos imaginarios o maravillosos, enmarcados en un contexto geográfico e histórico concreto. Las leyendas están íntimamente relacionadas con la cultura y tradiciones locales, de allí que suelen incluir elementos afines a una comunidad o localidad en particular. Esto hace que sean aceptadas como historias verídicas, ya que el personaje, momento histórico o lugar mencionado en la leyenda es conocido por todos.

Una leyenda es un relato que cuenta hechos humanos o sobrenaturales, que se transmite de generación en generación de manera oral o escrita dentro de una familia, clan o pueblo.

Las leyendas relatan hechos y sucesos relacionados con la patria, héroes populares, criaturas imaginarias y ánimas.

### **Características de una leyenda**

- Tiene su origen en la tradición oral.
- Se transmite de generación en generación.
- Se centra en un personaje principal.
- Se sitúa en un tiempo y lugar específico.
- Se basa en hechos naturales o sobrenaturales.
- Parte de un hecho o suceso histórico concreto.
- Incluye elementos de la realidad y elementos fantásticos
- Intenta dar una explicación a un fenómeno.



# ¿Cómo se utiliza Edpuzzle?

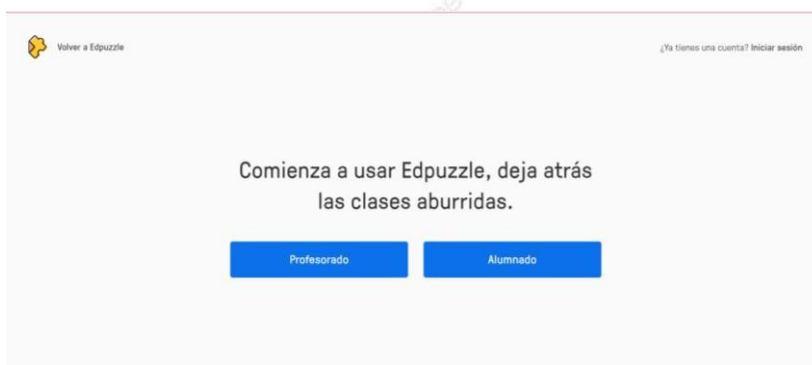
- Ingrese a: <https://edpuzzle.com/>



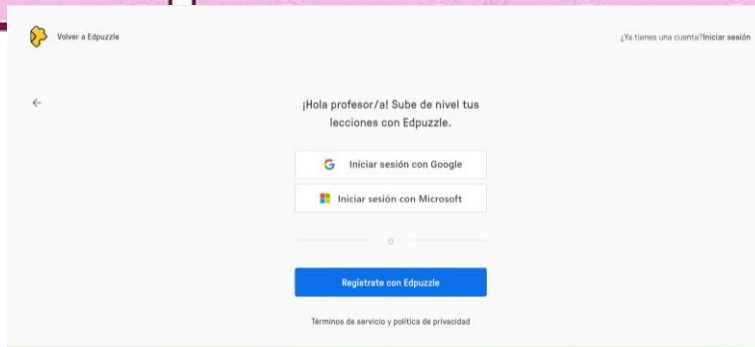
- Dé clic en “Registrar”



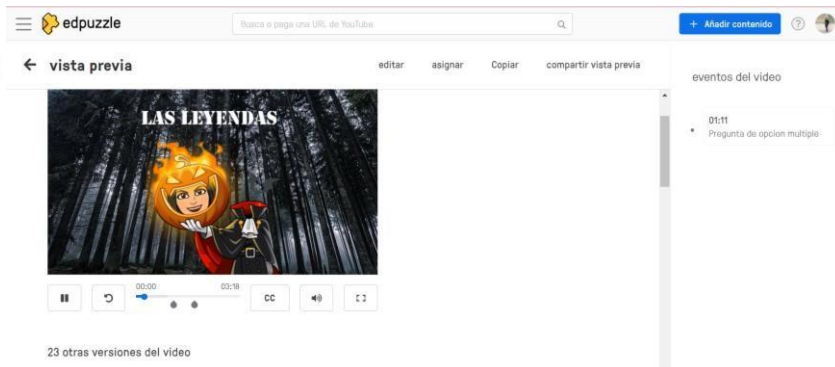
- . Aparecerá la siguiente pantalla.
- Dé clic, en “Profesor o estudiante”



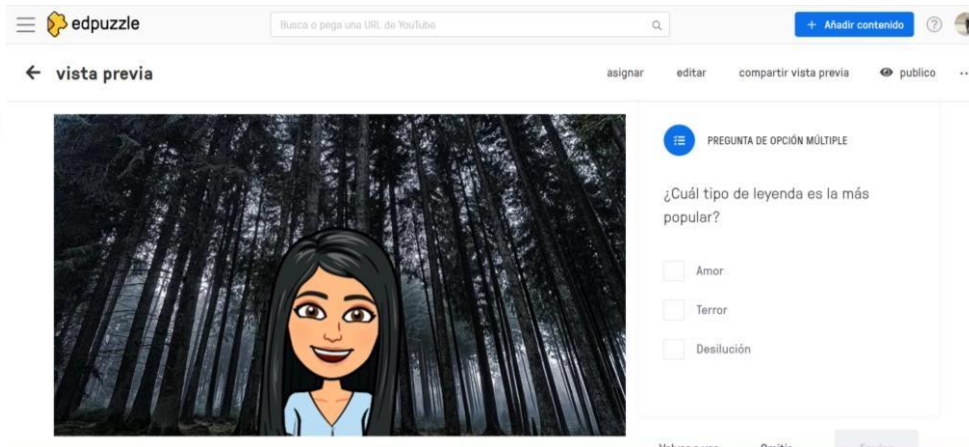
- Aparecerá la siguiente pantalla. Ingrese su nombre de usuario y luego su contraseña. Dé clic en iniciar con google.



- Los recuadros en verde, indican que cuando llegue a esa parte del vídeo, aparecerán unas preguntas las cuales deberán ser respondidas




- Cuando ya haya dado respuesta a las preguntas, al final de la página dar clic en “Continue” para continuar con el vídeo.



## Actividad 5. EDPUZZLE



Enlace del recurso educativo digital creado en Edpuzzle: <https://edpuzzle.com/media/62b38df3f060e340f2e8f7ba>



**RECURSO  
EDUCATIVO  
DIGITAL # 6  
EDPUZZLE**



A decorative border surrounds the page, featuring various school supplies and fruit. At the top left is a yellow school bus. Along the top edge are a green crayon, a yellow pencil, and an orange crayon. At the top right is a pair of blue-handled scissors. On the right edge is a yellow pencil and a red apple with a green leaf. At the bottom right is another yellow school bus. Along the bottom edge are a yellow pencil, a red crayon, and a blue crayon. On the left edge is a red apple with a green leaf and a purple crayon. The background is a light blue grid pattern.

### Objetivo

- **O.LL.3.4.** Expresarse mediante el uso de estructuras básicas de la lengua oral en los diversos contextos de la actividad social y cultural, para exponer sus puntos de vista y respetar los ajenos.

### Destrezas

- **LL.4.1.1.** Indagar y explicar los aportes de la cultura escrita al desarrollo histórico, social y cultural de la humanidad.
- **LL.4.1.3.** Indagar sobre las variaciones lingüísticas socioculturales del Ecuador y explicar su influencia en las relaciones sociales.

**Tema:** La presentación oral

### Duración

1 periodos (30 minutos)

### Criterio de evaluación

- **CE.LL.4.1.** Explica los aportes de la cultura escrita al desarrollo histórico, social y cultural de la humanidad y valora la diversidad del mundo expresada en textos escritos representativos de las diferentes culturas, en diversas épocas históricas.

### Indicadores para la evaluación del criterio

**I.LL.4.1.1.** Explica el origen, el desarrollo y la influencia de la escritura en distintos momentos históricos, regiones y culturas del mundo, y valora la diversidad expresada en sus textos representativos. (S.2., I.3.)

## **Contenido**

La presentación oral es la exposición clara y estructurada de ideas acerca de un tema determinado con la finalidad de informar y/o convencer a un público específico, a partir de un esquema previo o guion. Es una práctica de gran importancia en diversos ámbitos. En el ámbito académico está presente en las explicaciones que los profesores dan en clase o en los trabajos que los alumnos comunican a sus compañeros y a sus profesores.

Una presentación oral no se improvisa. Para tener éxito debemos preparar minuciosamente el contenido de la exposición, así como los recursos y materiales de apoyo y la forma de expresión, dando respuesta al tema que vamos a tratar, las ideas que vamos a desarrollar, el orden en que vamos a exponer esas ideas, los recursos y materiales de apoyo.

## **Estructura de la exposición oral**

En general, cualquier presentación oral se estructura de la misma manera que cualquier discurso; es decir, introducción, desarrollo y conclusiones.

### **Introducción**

Objetivo: Despertar el interés del público, captar su atención y plantear el tema central o la tesis que se va a seguir.

### **Desarrollo**

Objetivo: Concretar el objetivo de la presentación, insistir en las ideas principales y mantener la atención del auditorio.

### **Conclusiones**

Objetivo: Resumir el punto central de la exposición y responder a la pregunta o tesis inicial.

## **Consejos para una presentación oral**

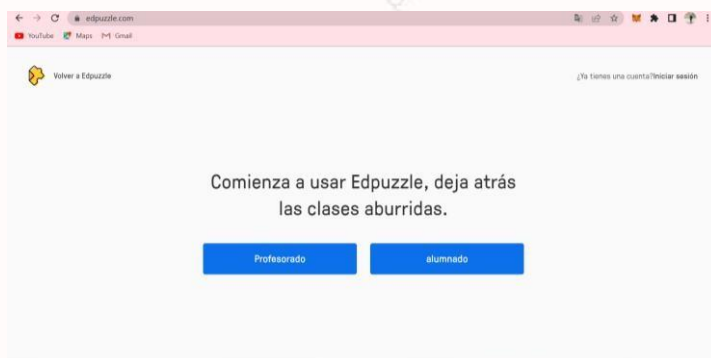
- Ensayar la presentación tantas veces como sea necesario.
- Permanecer de pie o sentarse adoptando una posición natural.
- Buscar, de vez en cuando, la espontaneidad.
- Evitar las muletillas.
- Modular el tono de voz y hacer pausas pertinentes.
- Articular bien las palabras.

## ¿Cómo se utiliza Edpuzzle?

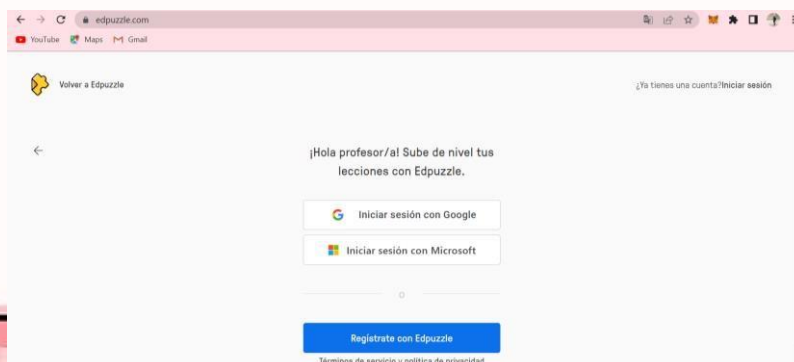
- Ingrese a: <https://edpuzzle.com/>



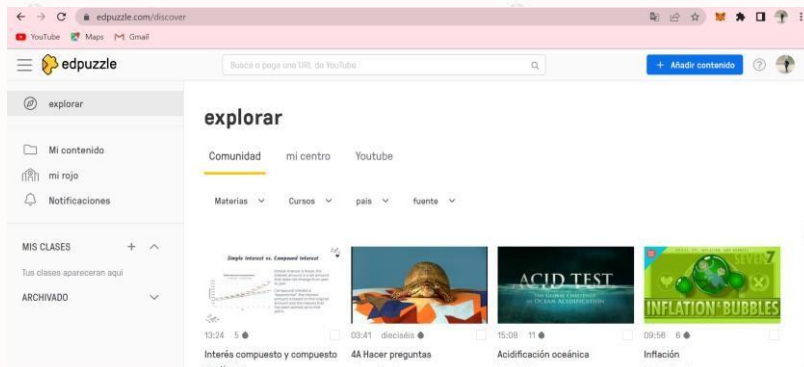
- Dé clic en “Registrarse”



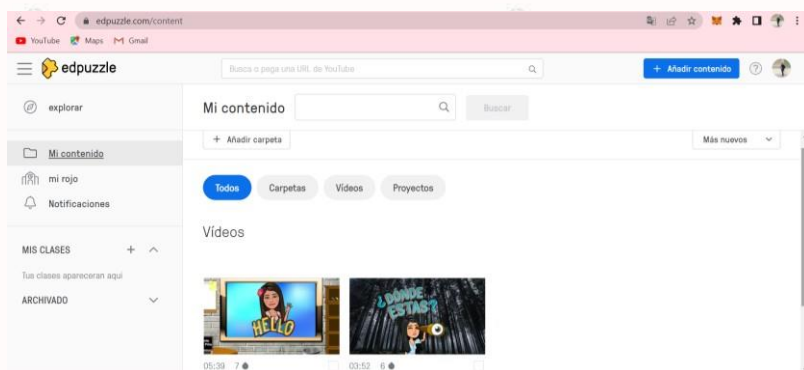
- Aparecerá la siguiente pantalla.
- Dé clic, en “Profesor o Estudiante”
- Aparecerá la siguiente pantalla. Ingrese su nombre de usuario y luego su contraseña. Dé clic en “Log In”



- Aparecerá la siguiente pantalla. Dé clic en “Iniciar sesión con Google”



- Seleccionamos una plantilla y creamos el contenido que deseamos



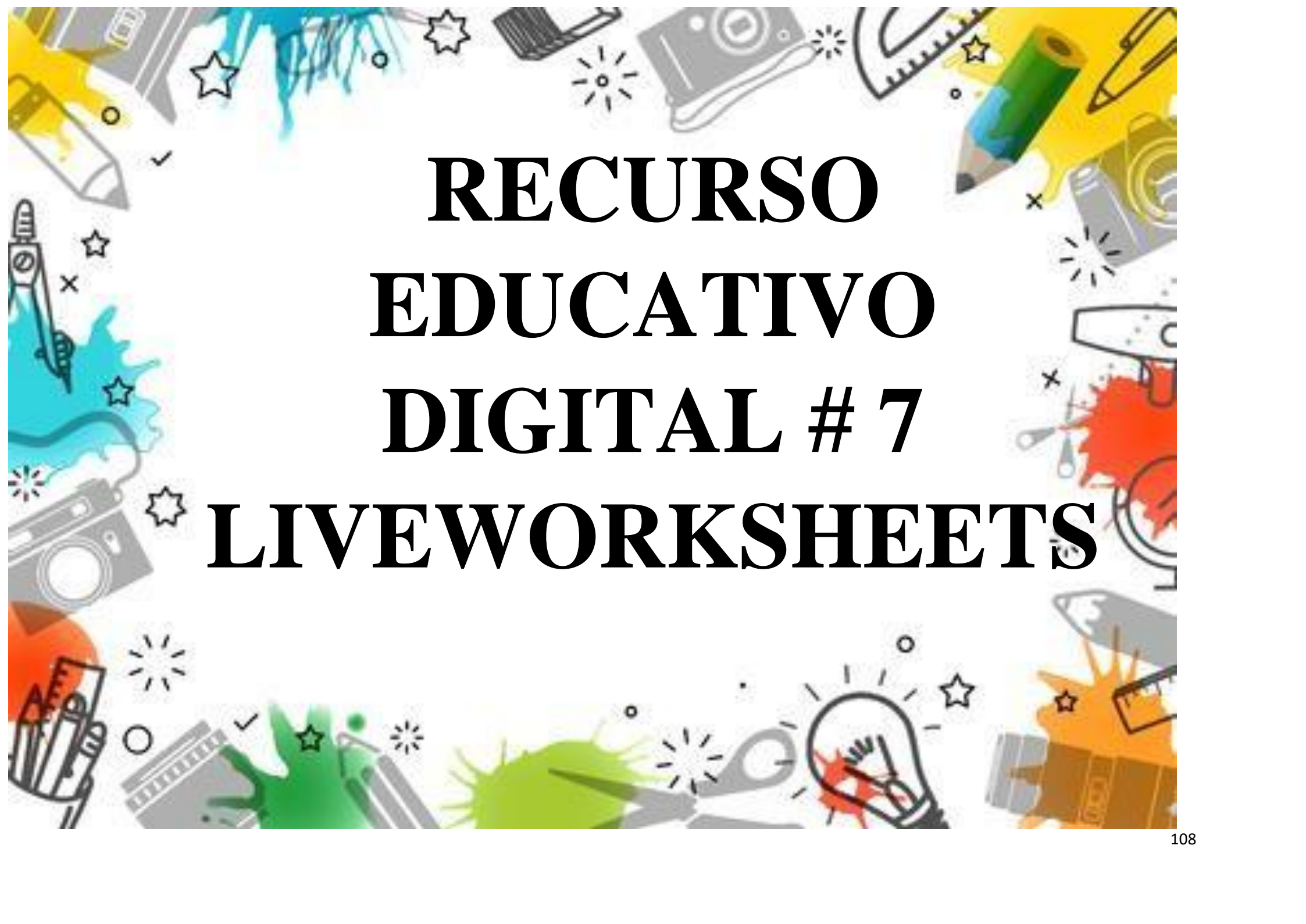
- Los recuadros en verde, indican que cuando llegue a esa parte del vídeo, aparecerán unas preguntas las cuales deberán ser respondidas
- Cuando ya haya dado respuesta a las preguntas, al final de la página dar clic en “Continue” para continuar con el vídeo.

## Actividad 6. EDPUZZLE



**Enlace del recurso educativo digital:**

<https://edpuzzle.com/media/62b4c0cdb15b4a4109b5b9b9>



**RECURSO  
EDUCATIVO  
DIGITAL # 7  
LIVEWORKSHEETS**

## Objetivo

- **O.LL.4.8.** Escribir relatos y textos narrativos, expositivos, instructivos, descriptivos, explicativos y conversacionales, adecuados a una situación comunicativa determinada; emplear los recursos de las TIC como medios de comunicación, aprendizaje y expresión del pensamiento.

## Destrezas

- **LL.4.4.5.** Usar el procedimiento de planificación, redacción, revisión y publicación en la escritura de diferentes tipos de textos periodísticos.
- **LL.4.4.4.** Autorregular la escritura de textos periodísticos y académicos con la selección y aplicación de variadas técnicas y recursos. académicos.

**Tema:** Sujeto o núcleo de las oraciones

## Duración

1 periodos (40 minutos)

## Criterio de evaluación

- **CE.LL.4.7.** Produce diferentes tipos de textos periodísticos (reportajes, crónicas, noticias, entrevistas, artículos de opinión, entre otros) y académicos (artículos y proyectos de investigación, informes, reseñas, resúmenes, ensayos) con coherencia y cohesión, autorregulando la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, el uso de estrategias y procesos de pensamiento, matizando y precisando significados y apoyándose en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, y cita e identifica fuentes con pertinencia.

## Indicadores para la evaluación del criterio

- **I.LL.4.7.2.** Usa el procedimiento de producción de textos en la escritura de textos periodísticos y académicos y aplica estrategias que apoyen cada uno de sus pasos (planificación: lectura previa, lluvia de ideas, organizadores gráficos, consultas, selección de la tesis).

## Contenido

**El sujeto:** El sujeto es el elemento de la oración que indica quién lleva a cabo la acción, y siempre concuerda en número y persona con el verbo. Por ejemplo: «Yo bailo.»; «Tú bailas.»; «La casa es azul.»

La oración está formada por un sujeto y un predicado:

- El sujeto es la palabra o el grupo de palabras de las que se dice algo.

La palabra más importante del sujeto y el predicado es el núcleo.

- En el sujeto el núcleo es un nombre o un pronombre: el jugador está lesionado. Ella cocino el bizcochó

## Núcleo del sujeto

El núcleo del sujeto es el sustantivo que concuerda en género y número con el verbo núcleo del predicado. ¿Quién anunció el comienzo del acto? El sustantivo director concuerda en singular con el verbo anunció.

El núcleo del sujeto es el pronombre o el sustantivo que concuerda en persona y número con el verbo de la oración o núcleo de predicado. Por ejemplo: el núcleo del sujeto; que siempre forma parte de un sintagma nominal o pronominal, suele ser o bien un sustantivo o bien un pronombre. Por ejemplo, en “Miguel ama la cerveza”, el núcleo del sujeto es *Miguel*; mientras que en “Él ama la cerveza”, el núcleo del sujeto es *Él*.



## ¿Cómo se utiliza Liveworksheep?

- Entrar y registrarse en el portal web de Liveworksheets.
- Abre el Liveworksheets Maker.
- Elige un archivo doc, docx, pdf, jpg o png en tu ordenador y elige la opción “Enviar”.
- Dibuja cuadros de texto en tu ficha.
- Introduce las respuestas correctas pertinentes en estos cuadros de texto.
- En el botón “previsualizar”, podrás tener una vista previa de tu ficha para comprobar su funcionamiento.
- Guarda tu ficha en el botón “Guardar”.
- Introduce un título, tu nombre de usuario y tu contraseña para obtener el enlace de tu ficha interactiva.
- Comparte tu ficha con otras personas, otorgando tu autorización. También podrás mantenerla en privado si así lo deseas.
- Si al finalizar no te encuentras del todo satisfecho con la ficha creada, podrás descartarla en el botón “Descartar”.

# Actividad 7. LIVEWORKSHEETS

## EL SUJETO Y EL NÚCLEO DE LA ORACIÓN



**EL SUJETO**  
La palabra o grupo de palabras que nombra a la persona, animal o cosa de quien decimos algo.

**Núcleo del sujeto**  
Puede ser un sustantivo o una pronominal.  
Mi gato Kim juega en el jardín.  
• Sujeto: Mi gato Kim.  
• Núcleo del sujeto: gato.

Selecciona es sujeto de las distintas oraciones

 María y Susana juegan con la pelota.

juega    María y Susana    con la pelota

 Ellos saltan a la cuerda en el parque.

saltan    a la cuerda    Ellos    en el parque

 Miguel juega fútbol por la tarde.

Miguel    juega    fútbol    por la tarde

Selecciona el núcleo de las siguientes oraciones.


María    es bondadosa    con todos.

Raúl    ayuda    a su hijo    con los deberes    de Matemáticas.


Mi    perro    Pelusa    juega    en el jardín.

Claudia    aseña    su casa    todos los días

Mi    perro    hoy    corre    alegremente.



Enlace del recurso educativo digital: <https://es.liveworksheets.com/6-np54973pe>



**RECURSO  
EDUCATIVO  
DIGITAL # 8  
KAHOOT**



### Objetivo

- **O.LL.4.12.** Utilizar de manera lúdica y personal los recursos propios del discurso literario en la escritura creativa para explorar la función estética del lenguaje.

### Destrezas

- **LL.4.5.1.** Interpretar un texto literario desde las características del género al que pertenece.
- **LL.4.5.2.** Debatir críticamente la interpretación de un texto literario basándose en indagaciones sobre el tema, género y contexto.

**Tema:** La función apelativa

### Duración

1 periodos (40 minutos)

### Criterio de evaluación

- **CE.LL.4.8.** Lee textos literarios en función de sus preferencias personales, los interpreta y sustenta su interpretación al debatir críticamente sobre ella, basándose en indagaciones sobre el tema, género y contexto.

### Indicadores para la evaluación del criterio

I.LL.4.8.1. Interpreta textos literarios a partir de las características del género al que pertenecen, y debate críticamente su interpretación basándose en indagaciones sobre el tema, género y contexto. (J.4., S.4.)



## **Contenido**

### **La función apelativa**

La función apelativa o conativa es un tipo de función del lenguaje empleada con el propósito de llamar la atención de un receptor para obtener de su parte una respuesta o inducir una reacción.

Forma parte de una de las seis funciones del lenguaje identificadas por el lingüista Roman Jakobson, junto a la función referencial, función fática, función emotiva o expresiva, función poética y función metalingüística.

La función apelativa o función conativa es aquella que aspira a influir en la conducta del receptor, tomándolo como el factor comunicativo de mayor interés en su accionar. Es decir, se centra en el receptor porque desea transmitirle una orden, una sugerencia, una alerta o un requerimiento de algún tipo, y espera una respuesta del receptor, una conducta o algún tipo de devolución de quien la recibe.

### **Ejemplos de oraciones con función apelativa**

- Cierre la puerta.
- ¿Quién de ustedes es Juan?
- No fumar.
- ¿Puede atenderme, por favor?
- Lleve dos y pague uno.
- Señor, por favor no deje su paraguas ahí.
- Batir durante 5 minutos en velocidad máxima.
- Trae la bandeja.
- Ayuda a la señora, por favor.
- No deje pasar esta oportunidad única.

## ¿Cómo se utiliza Kahoot?


- Regístrate en Kahoot
- Crea un Kahoot “El Quiz”
- Pulsando en «Quiz» nos llevará directamente a la página para crearlo.
- En este primer paso deberemos ir rellenando los campos que nos piden: título, descripción, idioma, público objetivo, etc.
- Cuando lo tengamos, pulsamos sobre el botón verde de la parte superior derecha para continuar.
- Esta siguiente ventana nos pedirá que añadamos las preguntas, con una interfaz igualmente muy intuitiva y sencillísima de utilizar.
- Pulsamos sobre «Add question» y la plataforma nos pedirá algunos datos sobre la pregunta. Límite de tiempo, por defecto 20 segundos (de esto dependerá, en parte, la dificultad)
- Posibles respuestas, al menos dos y hasta cuatro. Debes hacer clic en el ‘tick’ para marcar cuáles son las correctas.
- Coloca publicar y listo.

# Actividad 8. KAHOOT

The screenshot shows the Kahoot! interface. At the top, there is a navigation bar with the Kahoot! logo and links for Inicio, Descubre, Biblioteca, Informes, Grupos, and Marketplace. On the right, there are buttons for Actualizar and Crear, along with user and notification icons. The main content area is titled 'La función apelativa' and shows 0 jugadores. Below the title are buttons for Empezar, Asignar, and Practicar. The quiz consists of 8 questions, each with a 20-second timer and a cartoon character illustration. The questions are:

- 1 - Verdadero o falso  
¿La función apelativa se la conoce también como conativa?
- 2 - Quiz  
¿Qué es la función apelativa?
- 3 - Verdadero o falso  
Un ejemplo de la función apelativa es "Tus ojos son como dos luceros"
- 4 - Quiz  
"En donde se utiliza la función apelativa"
- 5 - Quiz  
¿Cuál es la función de la función apelativa?
- 6 - Verdadero o falso  
Un ejemplo de la función apelativa es "No hagas eso"

**Enlace del recurso educativo digital:** <https://create.kahoot.it/details/89632942-8c70-489b-a89c-9b74277c3b38>

A decorative border surrounds the central text, featuring various educational icons. At the top, there are stacks of books, a bundle of colored pencils, an artist's palette with brushes, and more stacks of books. On the right side, there are stacks of books, a cartoon ladybug, an artist's palette with brushes, and a yellow cup filled with pencils. At the bottom, there are stacks of books, a cartoon ladybug, a bundle of colored pencils, and an open book. The left side features a yellow cup with pencils, an artist's palette with brushes, and stacks of books.

**RECURSO  
EDUCATIVO  
DIGITAL # 9  
WORDWALL**





### Objetivo

- **O.LL.3.11.** Seleccionar y disfrutar textos literarios para realizar interpretaciones personales y construir significados compartidos con otros lectores

### Destrezas

- **LL.3.5.5.** Reinventar los textos literarios y relacionarlos con el contexto cultural propio y de otros entornos.
- **LL.3.5.3.** Elegir lecturas basándose en preferencias personales de autor, género o temas y el manejo de diversos soportes para formarse como lector autónomo.

**Tema:** Los refranes y su significado

### Duración

1 periodos (40 minutos)

### Criterio de evaluación

- **CE.LL.3.8.** Reinventa textos literarios, reconociendo la fuente original, los relaciona con el contexto cultural propio y de otros entornos, incorpora los recursos del lenguaje figurado y diversos medios y recursos (incluidas las TIC).

### Indicadores para la evaluación del criterio

- **I.LL.3.8.1.** Reinventa textos literarios, reconociendo la fuente original, los relaciona con el contexto cultural propio y de otros entornos, incorpora recursos del lenguaje figurado y usa diversos medios y recursos (incluidas las TIC) para recrearlos. (J.2., I.2.)

## **Contenido**

### **Los refranes**

Refranes son dichos agudos y sentenciosos de uso común. La palabra refrán es de origen francés “refrain” que significa “estribillo”. Los refranes son dichos populares y anónimos, pero la finalidad de ellos es transmitir una enseñanza o mensaje instructivo, moral o de sabio estimulando en el individuo la reflexión moral e intelectual. Asimismo, los refranes se caracterizan por estar estructurados en versos y rima en asonancia o consonancia.

Un refrán es un dicho o frase que expresa una enseñanza o moraleja, muchas veces formuladas con una rima o alguna otra figura literaria. Los refranes se caracterizan por ser transmitidos en forma oral, por generaciones.

### **Ejemplo de los refranes con su significado**

#### **1. De tal palo, tal astilla.**

Refrán que nos habla de la similitud entre dos familiares, normalmente padre e hijo o madre e hija.

#### **2. Al mal tiempo, buena cara.**

Refrán que nos indica que ante las adversidades debemos tener una actitud positiva.

#### **3. A llorar al valle.**

Que vayan a contar sus penas a otro.

#### **4. No es oro todo lo que reluce.**

Algo que parece muy bueno puede no serlo si se conoce en profundidad.

#### **5. Dinero llama dinero.**

Tener cierto capital inicial nos hará más propensos a generar más riqueza.

#### **6. A la tercera va la vencida.**

No debemos desistir en nuestros intentos por perseverar.

#### **7. Más vale prevenir que lamentar.**

Tomar precauciones es una forma inteligente de evitar males mayores.

#### **8. Al que madruga, Dios lo ayuda.**

Ser trabajadores en nuestro día a día nos llevará a cumplir nuestros objetivos.

### **9. Tira la piedra y esconder la mano.**

Este refrán nos hace referencia a aquellas personas que no son conscientes de sus malos actos, o bien que actúan de forma miserable y después disimulan para no ser pillados.

### **¿Cómo se utiliza Wordwall?**

- Wordwall puede usarse para crear actividades tanto interactivas como imprimibles.
- La mayoría de nuestras plantillas están disponibles en versión interactiva e imprimible. Los Interactivos se reproducen en cualquier dispositivo con navegador web, como un ordenador, tableta, teléfono o pizarra interactiva.
- Ingresa con tu cuenta de Google
- Escoge una de las aplicaciones dentro de Wordwall
- Coloca las preguntas y sus respuestas
- Da un clic en finalizar.

# WORDWALL

Wordwall Cree mejores lecciones de forma más rápida

Inicio Características Q Comunidad Mis Actividades Mis Resultados **Crear Actividad** Mejorar marialozano5



Los refranes y su significado

Compartir

Enlace del recurso educativo digital: <https://wordwall.net/es/resource/33837631>



**RECURSO  
EDUCATIVO  
DIGITAL # 10  
EDUCAPLAY**



### Objetivo

- **O.LL.4.3.** Analizar, con sentido crítico, discursos orales relacionados con la actualidad social y cultural para evitar estereotipos y prejuicios

### Destrezas

- **LL.3.1.1.** Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta cultural.
- **LL.3.1.2.** Indagar sobre las influencias lingüísticas y culturales que explican los dialectos del castellano en el Ecuador.

**Tema:** Igualdad de género libre de estereotipos

### Duración

1 periodos (40 minutos)

### Criterio de evaluación

- **CE.LL.3.2.** Participa en situaciones comunicativas orales, escuchando de manera activa y mostrando respeto frente a las intervenciones de los demás en la búsqueda de acuerdos, organiza su discurso de acuerdo con las estructuras básicas de la lengua oral, reflexiona sobre los efectos del uso de estereotipos y prejuicios, adapta el vocabulario y se apoya en recursos y producciones audiovisuales, según las diversas situaciones comunicativas a las que se enfrente.

### Indicadores para la evaluación Criterio de evaluación

- **LLL.3.2.2.** Propone intervenciones orales con una intención comunicativa, organiza el discurso de acuerdo con las estructuras básicas de la lengua oral, reflexiona sobre los efectos del uso de estereotipos y prejuicios, adapta el vocabulario, según las diversas situaciones comunicativas a las que se enfrente. (J.3., I.4.)



## Contenido

### Igualdad de género

La igualdad de género, para UNICEF, significa que mujeres, hombres, niñas y niños deban gozar, por igual, de los mismos derechos, recursos, oportunidades y protecciones.

Sin embargo, la realidad sigue evidenciando que niñas, adolescentes y mujeres en su diversidad enfrentan aún hoy mayores desventajas por razón de su género. Las desigualdades históricas que han enfrentado las mujeres en este sentido siguen teniendo impactos intergeneracionales que alcanzan a la niñez actual.

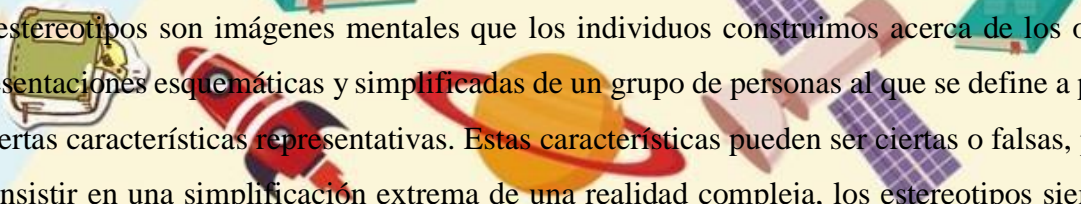
Eso impide que se avance en el goce de condiciones de igualdad y en construir nuevas relaciones sociales y entornos saludables y justos para niños, niñas y adolescentes.

La igualdad de género es un concepto que cada vez encontramos más en nuestro día a día: en las noticias, en nuestros puestos de trabajo, en las redes sociales... Pero, ¿alguna vez te has preguntado qué significa exactamente? ¿Por qué se sigue reivindicando la igualdad de género si todas las leyes reconocen los mismos derechos a hombres y mujeres? ¿Qué diferencia hay entre igualdad y equidad? Hoy queremos que cuando acabes de leer este artículo, tengas bien claras todas las respuestas.

### Estereotipo

Un estereotipo es una imagen, idea o noción inmutable que tiene un grupo social

sobre otro, al que le son atribuidos de forma generalizada conductas, cualidades, habilidades o rasgos distintivos.



Los estereotipos son imágenes mentales que los individuos construimos acerca de los otros, representaciones esquemáticas y simplificadas de un grupo de personas al que se define a partir de ciertas características representativas. Estas características pueden ser ciertas o falsas, pero, al consistir en una simplificación extrema de una realidad compleja, los estereotipos siempre son interpretaciones limitadas e incompletas.

## ¿Cómo se utiliza Educaplay?

- Abra el explorador de su preferencia. Digite en el buscador la dirección <http://www.educaplay.com/> y de Enter



- El buscador realizará una exploración y mostrará los resultados de esa palabra; seguidamente, presione la tecla Enter para ingresar en la página oficial de la herramienta. Registrar o crear una cuenta para poder utilizar la plataforma EDUCAPLAY.

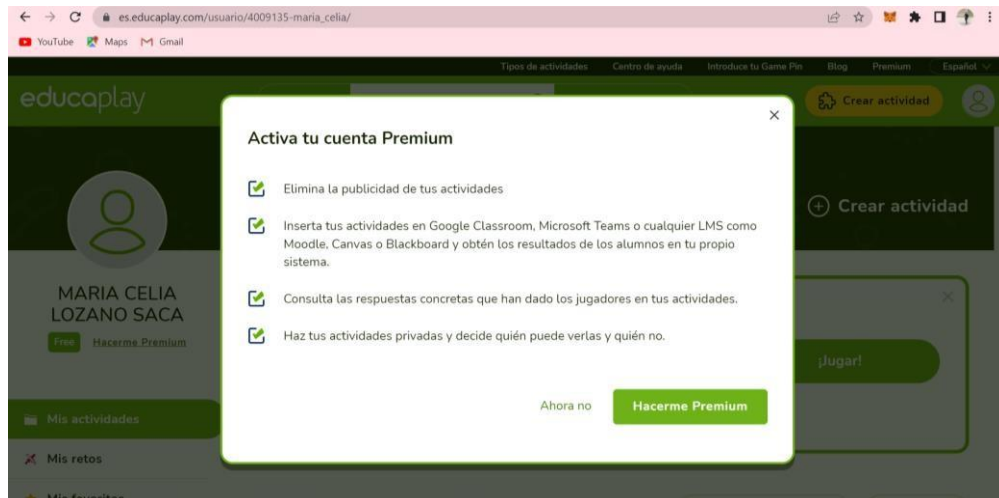


- Se puede registrar con su red social favorita o bien con un correo electrónico.

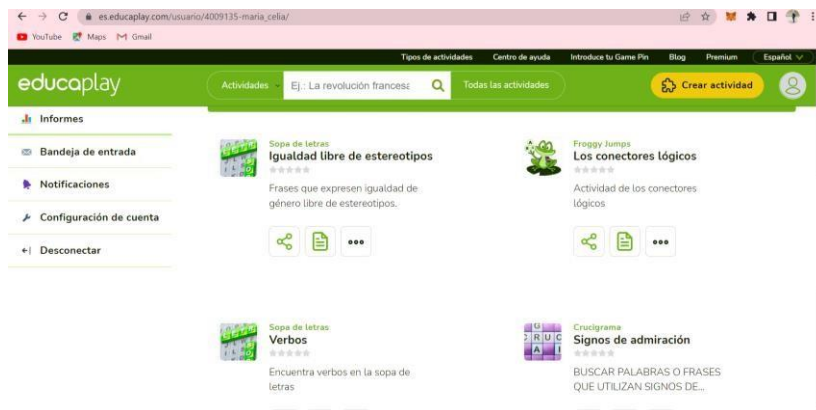




- Se puede tener una versión Premium para obtener otras funcionalidades, sino le dices No gracias y tienes tu versión gratuita



- Escoja la plantilla y comience a editar



- Coloque en publicar.

# EDUCAPLAY

Tipos de actividades Centro de ayuda Introduce tu Game Pin Blog Premium Español

educaplay Actividades Ej.: La revolución francesa Todas las actividades Crear actividad

Igualdad libre de estereotipos

0 PUNTOS 00:01 TIEMPO

R M E D A T R E B I L X F Q  
W T T T E D U C A C I O N V  
W T X B L D J U S T I C I A  
Y U W V T G A U T Q K U V P  
V I Q P Q S D U I O S H Y B  
D U E B V W E T I A O D C I  
A P U U L B R V L M T U Y V  
D E Q A X O E X R O N H V Q  
I A I L C G C G X R I T P S  
N H V X F L H C T P T Y H M  
G O V N A M O S O D S F N A  
I G N N N X S F C W I U W C  
D X V J U U M F A T D X N V  
V O D A D I U Q E D D H S J

1. DISTINTOS
2. EDUCACION
3. LIBERTAD
4. DERECHOS
5. DIGNIDAD
6. JUSTICIA
7. EQUIDAD
8. AMOR

Mostrar palabra

**Enlace del recurso educativo digital:** [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12489665-igualdad\\_libre\\_de\\_estereotipos.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12489665-igualdad_libre_de_estereotipos.html)

## Resultados

Los resultados que se dan a conocer con el planteamiento de la Guía Didáctica, denominada “Jugando aprendo Lengua y Literatura” son las siguientes:

- La implementación de las diferentes plataformas digitales ( livewordsheet, wordwall, educaplay, karot, epuzzle) me permitio dar un enfoque educativo con mayor amplitud por cuanto los alumnos trabajaron interactivamente de una manera motivacional, lúdica y creativa, para lo cual el docente tiene a su alcance estas plataformas que las puede utilizar de la mejor manera en su hacer educativo con la finalidad de que el aprendizaje sea significativo para el estudiante.

## Anexos:

Recursos Educativos Digitales “Jugando Aprendo Lengua y Literatura con Recursos Educativos Digitales”

Fotografías de aplicación de la evaluación diagnóstica



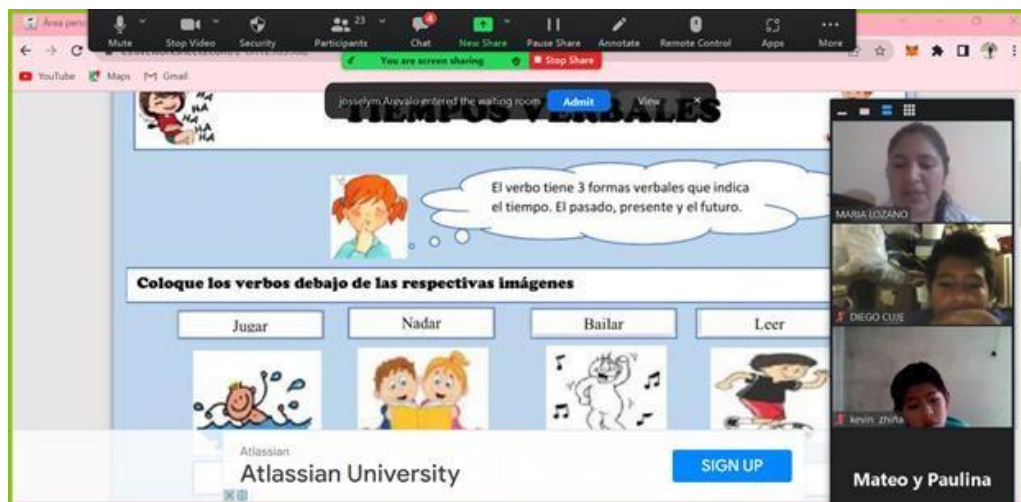
Aplicación de la encuesta a los estudiantes

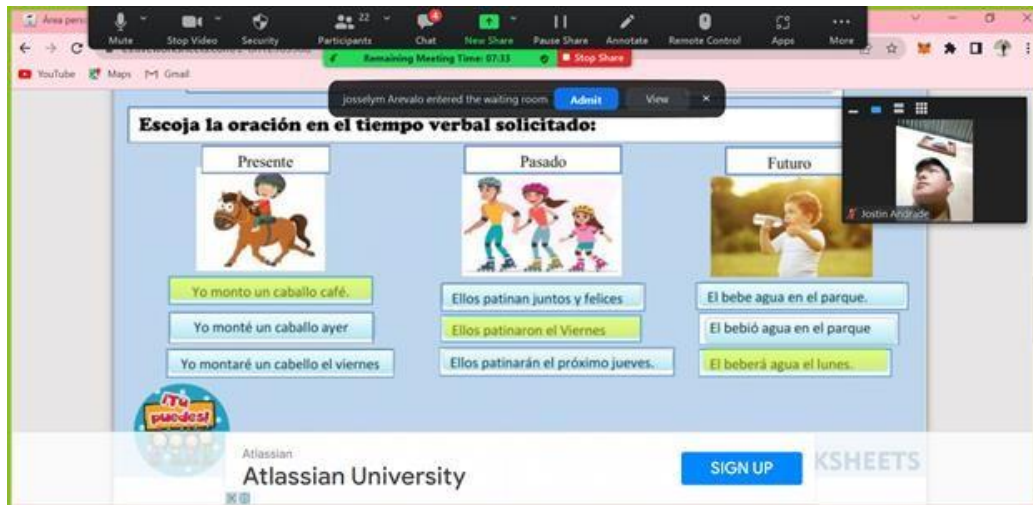


**Nota:** Aplicación de la Post evaluación



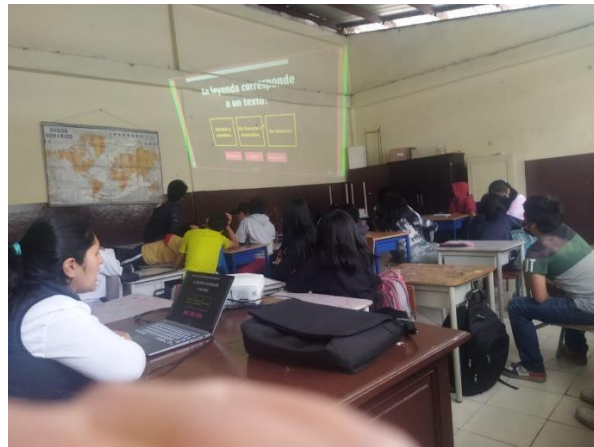
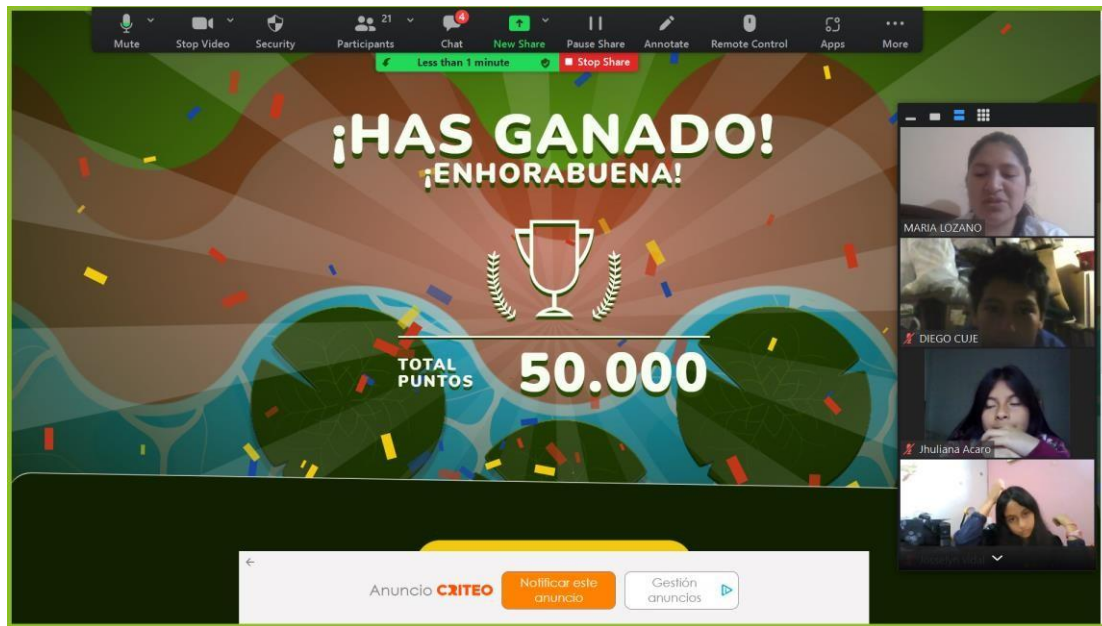
**Nota:** Aplicación de Recursos Educativos digitales de manera virtual ( livewordsheet)





**Nota:** Aplicación de la herramienta Educaplay





**Nota:** Aplicación de Recursos digitales de manera presencial wordwall

## Anexo 7. Certificación del abstract.



Mg. Yanina Quizhpe Espinoza  
Licenciada en Ciencias de Educación mención  
Inglés  
Magíster en Traducción y mediación cultural

Celular: +593989805087  
Email: [yaniges@icloud.com](mailto:yaniges@icloud.com)  
Loja, Ecuador 110104

Loja, 23 de septiembre de 2022

Yo, Lic. Yanina Quizhpe Espinoza, con cédula de identidad 1104337553, docente del Instituto de Idiomas de la Universidad Nacional de Loja, y certificada como traductora e interprete en la Senescyt y en el Ministerio de trabajo del Ecuador con registro **MDT-3104-CCL-252640**, certifico:

Que tengo el conocimiento y dominio de los idiomas español e inglés y que la traducción del resumen de trabajo de integración curricular, **Recursos educativos digitales en el aprendizaje de la Lengua y Literatura del séptimo grado "A" , de la Unidad Educativa José Ángel Palacio**, cuya autoría de la estudiante María Celia Lozano Saca, con cédula 1900753276, es verdadero y correcto a mi mejor saber y entender.

Atentamente

YANINA BELEN QUIZHPE ESPINOZA  
Firmado digitalmente por YANINA BELEN QUIZHPE ESPINOZA  
Fecha: 2022.09.23 18:41:30-05'00'

Yanina Quizhpe Espinoza.

**Traductora**

*Full text translator: servicios de traducción*