



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL

TÍTULO DE:

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

TÍTULO DEL PROYECTO:

**COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR Y SU
INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y
LITERATURA DURANTE EL PERIODO 2022 - 2023**

TUTOR

MGS. GRACIELA CASTRO CASTILLO

AUTOR

Ing. HERLINDA AMELIA BRAVO AVILA

MILAGRO, ENERO 2023

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor de Proyecto de Investigación, nombrado por el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación.

CERTIFICO

Que he analizado el Proyecto de Investigación con el tema **COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DURANTE EL PERIODO 2022 - 2023**, elaborado por el **HERLINDA AMELIA BRAVO AVILA** el mismo que reúne las condiciones y requisitos previos para ser defendido ante el tribunal examinador, para optar por el título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

Milagro, 18 de noviembre del2022

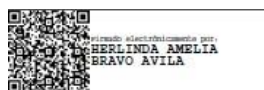


MSc. Graciela Castro Castillo.
C.I 0917037533

Declaración de autoría de la investigación

El / la autor/a de esta investigación declara ante el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado de mi propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título de una institución nacional o extranjera.

Milagro, 18 de enero del 2023



FIRMA
C.I. 0916304595

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
DIRECCIÓN DE POSGRADO
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA CON MENCIÓN EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**, presentado por **ING. BRAVO AVILA HERLINDA AMELIA**, otorga al presente proyecto de investigación denominado "**COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DURANTE EL PERIODO 2022 - 2023**", las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACION	57.67
DEFENSA ORAL	38.33
PROMEDIO	96.00
EQUIVALENTE	Excelente



Magister NUÑEZ PORTILLA JURI EVELYN
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Ph.D. PACHECO OLEA LEONIDAS AUGUSTO
VOCAL



Ph.D. MANZANO DIAZ MIRTHA
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

Dedicatoria

El presente trabajo investigativo lo dedicamos principalmente a Dios, por ser el inspirador y darnos fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A mi familia, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años a Dios, gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que hoy soy. He tenido el privilegio y el orgullo de tener los mejores padres y hermanos.

Herlinda Amelia Bravo Ávila

Agradecimiento

Agradezco infinitamente a todo el personal docente y directivos de la Universidad Estatal de Milagro por aceptarme y ser parte de ella.

De la misma forma un agradecimiento especial a mi tutora MGS. GRACIELA CASTRO CASTILLO, por guiarme y ampliar mis niveles de conocimientos, ya que fue el pilar fundamental para terminar mi MAGISTER EN EDUCACIÓN mención TECNOLOGÍA E INNOVACIONEDUCATIVA con éxito.

Tuve el agrado de haber conocido, a grandes personas que hicieron todo esto posible, ya que me brindaron su tiempo y dedicación, y de esta manera poder desarrollarme dentro del ámbito profesional y compartir mis conocimientos con la sociedad. Gracias a todos.

Herlinda Amelia Bravo Ávila

Cesión de derechos de autor

Sr. Dr.
Jorge Fabricio Guevara Viejó
Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Cuarto Nivel, cuyo tema fue **COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DURANTE EL PERIODO 2022 - 2023**, y que corresponde al Vicerrectorado de Investigación y Posgrado.

Milagro, 18 de enero del 2023



FIRMA

C.I. 0916304595

Índice General

Portada.....	
Aprobación del director del trabajo de titulación.....	ii
Derechos del autor.....	iii
Aprobación del tribunal calificador.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice general.....	vii
Índice de cuadros.....	ix
Índice de figuras.....	ix
Glosario de términos.....	x
Resumen.....	xii
Abstract.....	xiii
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN	
1.1 Planteamiento del problema.....	3
1.2 Delimitación del problema.....	4
1.3 Formulación del problema.....	4
1.4 Sistematización del problema.....	4
1.5 Determinación del tema.....	5
1.6 Objetivo general.....	5
1.7 Objetivos específicos.....	5
1.8 Hipótesis.....	5
1.9 Declaración de las variables (Operacionalización).....	6
1.10 Justificación.....	8
1.11 Alcance y limitaciones.....	9
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	
2.1 Antecedentes.....	10
2.2 Fundamentación Teórica.....	11
2.2.1 Aprendizaje en la Educación.....	11
2.2.2 Definición de Educación.....	12
2.2.3 Las Competencias Digitales.....	13
2.2.4 Competencias Virtuales.....	16

2.2.5	Beneficios de las Competencias Virtuales.....	17
2.2.6	El Aprendizaje Significativo.....	21
2.2.7	Proceso del Aprendizaje Significativo.....	23
2.2.8	El Aprendizaje Educativo en el Entorno Educativo.....	25
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA		
3.1	Tipo y diseño de investigación.....	27
3.2	La población y la muestra.....	27
3.2.1	Características de la población.....	28
3.2.2	Delimitación de la población.....	28
3.2.3	Tipo de muestra.....	28
3.2.4	Tamaño de la muestra.....	28
3.2.5	Proceso de selección de la muestra.....	28
3.3	Los métodos y las técnicas.....	28
3.3.1	Método inductivo-deductivo.....	29
3.3.2	Método analítico-sintético.....	29
3.3.3	Método hipotético-deductivo.....	29
3.3.4	Técnica de recolección de datos.....	29
3.3.5	Técnica de análisis estadístico.....	29
3.4	Propuesta de procesamiento estadístico de la información.....	30
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS		
4.1	Análisis de Descriptivo de los resultados.....	31
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		
5.1	Conclusiones.....	42
5.2	Recomendaciones.....	43
	Bibliografía.....	45
	Anexos.....	50

Índice de cuadros

Tabla 1. Importancia de las herramientas tecnológicas en la planificación de clase.....	31
Tabla 2. Uso de herramientas tecnológicas por los docentes.....	32
Tabla 3. Importancia de la existencia de espacios para herramientas tecnológicas.....	33
Tabla 4. Existencia de espacios tecnológicos en la institución educativa....	34
Tabla 5. Capacitación de docentes de Lengua y Literatura para el uso de las TICs.....	35
Tabla 6. Acceso a recursos tecnológicos por parte de los alumnos.....	36
Tabla 7. Importancia de las clases interactivas de Lengua y Literatura para alcanzar un aprendizaje significativo.....	37
Tabla 8. Actualización sobre el uso de las TIC por parte de los docentes....	38
Tabla 9. Importancia del aprendizaje significativo de los alumnos.....	39
Tabla 10. Los docentes deben poseer conocimientos teórico y práctico sobre uso de TICs.....	40

Índice de figuras

Figura 1. Importancia de las herramientas tecnológicas en la planificación de clase.....	31
Figura 2. Uso de herramientas tecnológicas por los docente.....	32
Figura 3. Importancia de la existencia de espacios para herramientas tecnológicas.....	33
Figura 4. Existencia de espacios tecnológicos en la institución educativa...	34
Figura 5. Capacitación de docentes de Lengua y Literatura para el uso de las TICs.....	35
Figura 6. Acceso a recursos tecnológicos por parte de los alumnos.....	36
Figura 7. Importancia de las clases interactivas de Lengua y Literatura para alcanzar un aprendizaje significativo.....	37
Figura 8. Actualización sobre el uso de las TIC por parte de los docentes....	38
Figura 9. Importancia del aprendizaje significativo de los alumnos.....	39
Figura 10. Los docentes deben poseer conocimientos teórico y práctico sobre uso de TICs.....	41

Glosario de términos

Alfabetismo digital: Habilidad de realizar diferentes actividades en un ambiente digital, incluye la capacidad de investigar y analizar la información por medio del uso de la tecnología. Se entiende a la alfabetización digital como una nueva manera de comunicarse, crear y asimilar la información.

Analfabetismo digital: Se refiere al desconocimiento del manejo de las nuevas tecnologías, lo que impide a las personas que puedan interactuar con ellas, imposibilitándolas a navegar en internet, disfrutar de contenidos multimedia, socializar por medio de redes sociales, crear y compartir información, etc.

Aprendizaje: Se denomina aprendizaje al 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 vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

Aprendizaje significativo: El aprendizaje significativo supone un proceso en el que la persona recoge la información, la selecciona, organiza y establece relaciones con el conocimiento que ya tenía previamente.

Brecha digital: Desigualdad que existe entre las personas que tienen acceso a la tecnología y las emplean de forma rutinaria en las diferentes actividades cotidianas, de aquellas que no pueden acceder a ellas y aunque las tengan no saben cómo usarlas.

Competencia digital: Conjunto de destrezas, estrategias, conocimientos, y actitudes necesarias para el uso seguro de las tecnologías de la información y la comunicación.

Conectividad: Capacidad de un ordenador de estar conectado o vinculado con otro, mediante estructuras conformadas por redes, para movilizar servicios o información en diferentes puntos geográficos.

Destreza: Capacidad que el individuo adquiere para realizar una tarea de forma rápida, fácil, eficiente y satisfactoria.

Habilidad: Talento innato, o capacidad que posee una persona para realizar con éxito una determinada actividad puede ser mental, física o social.

Herramientas digitales: Paquetes informáticos basados en la creatividad e innovación, se encuentran en los ordenadores o dispositivos electrónicos, tienen la finalidad de facilitar las actividades de la vida cotidiana.

Nativo digital: Persona que ha nacido en la era digital y posee habilidades innatas para desenvolverse en este entorno, navegan con fluidez, absorben rápidamente información y están permanentemente comunicados.

Resumen

Este proyecto realizado en la escuela “Benjamín Sarmiento” evidenciamos que en los estudiantes del subnivel medio no adquirirían los aprendizajes de manera significativa. La presente tuvo como principal objetivo determinar la incidencia del desarrollo de competencias digitales en el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura de los estudiantes de básica superior, de la Escuela de Educación Básica Benjamín Sarmiento, periodo lectivo 2022 – 2023. Para determinar un análisis completo del problema existente se plantearon premisas que permitan desarrollar la investigación. Mediante un método cualitativo, estudio bibliográfico, análisis de estadística y de campo, se establecieron antecedentes y fundamentos respectivos que se han tomado en cuenta para el desarrollo de la investigación. Lo que permitió socializar con ideas de solución como por ejemplo se recomendó el diseño de una guía de recursos digitales para potenciar el aprendizaje significativo en el educando, cambiando los métodos y estrategias con actividades innovadoras de fácil acceso, desde cualquier dispositivo con conexión a internet. Con todo lo expuesto estos recursos educativos digitales a utilizarse, obtendrán mejores resultados en el conocimiento del estudiante llegando a un aprendizaje significativo y optimizar su rendimiento académico y su futuro laboral.

Palabras Claves: Aprendizaje Significativo; Competencias Digitales; Desarrollo.

Abstract

This project carried out at the "Benjamin Sarmiento" school showed that students in the intermediate level were not acquiring significant learning. The main objective of this project was to determine the incidence of the development of digital competences in the significant learning in the area of language and literature of the students of the upper basic level, of the School of Basic Education Benjamin Sarmiento, school year 2021 - 2022. In order to reach a complete analysis of the existing problem, premises were established to develop the research. By means of a qualitative methodology, bibliographic study, statistical and field analysis, antecedents and respective foundations were established and taken into account for the development of the research. This allowed socializing with ideas for solutions such as the design of a guide of digital resources to enhance meaningful learning in the learner, renewing the methods and strategies with innovative activities easily accessible from any device with internet connection. With all the digital educational resources to be used, better results will be obtained in the child's knowledge, reaching a significant learning and optimizing their academic performance and their future work.

Keywords: Meaningful Learning; Digital Competences; Development.

Introducción

Con el desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), la sociedad se ha visto sumergida en grandes cambios en los diferentes ámbitos sociales, educativos, económicos, políticos, culturales, etc.; cambios que han originado diferentes contextos para los cuales se han desarrollado nuevas capacidades y competencias en el ser humano, las mismas que son necesarias para pertenecer a un mundo totalmente globalizado.

En la sociedad del conocimiento en la que nos encontramos, el desarrollo de las nuevas tecnologías nos permite acceder de forma inmediata a una cantidad inmensurable de información; por lo que es fundamental para la sociedad actual aprender a hacer buen uso de esta, para garantizar su participación en el campo profesional y productivo. Siendo el uso de la tecnología e internet cada vez más frecuente, no garantiza que sean empleados de una forma adecuada; hoy en día son muchos los fines para los que se emplea la tecnología e internet entre ellos está la comunicación, trabajo, estudio, y en la mayoría de los casos y en especial en los jóvenes para la distracción y el ocio.

El ámbito educativo juega un papel fundamental en esta sociedad del conocimiento, puesto que es el encargado del desarrollo de las competencias digitales en las nuevas generaciones quienes nacen con la tecnología de la mano, y pueden hacer uso de esta aun desconociéndola. De allí surge la necesidad de que en las instituciones educativas se alfabetice digitalmente a los estudiantes desarrollando en ellos, habilidades necesarias para su incursión en el mundo tecnológico y digital que los rodea.

Las competencias digitales dan la posibilidad de analizar, crear, seleccionar, distinguir y evaluar la información, según los objetivos tanto individuales como grupales, desarrollando habilidades y destrezas para realizar tareas y resolver problemas de la vida cotidiana a través del uso adecuado de la tecnología. Al desarrollar las competencias digitales en los estudiantes les permitirá ser parte de una sociedad digital afrontando una igualdad de oportunidades y una participación social activa, ya que en la actualidad la mayoría de las actividades están relacionadas directa e indirectamente con la tecnología. A partir de esto, la pregunta central de la

investigación es: ¿Cómo incide el desarrollo de competencias digitales en el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura de los estudiantes de básica superior, de la Escuela de Educación Básica Benjamín Sarmiento, periodo lectivo 2022 – 2023?, cuyo objetivo es determinar la incidencia del desarrollo de competencias digitales en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

Los recursos educativos en el Ecuador vienen generando cambios importantes dentro del sector educativo las personas ahora emigraron a la era digital donde se desarrolla todo tipo de actividad con la aplicación de ellas la educación no es la excepción a partir de marzo del 2019 la forma de impartir y recibir clases cambiaron por el coronavirus que ocasionó los cierres de los institutos educativos a nivel mundial. Pero lo cierto este en el interior de los centros educativos demuestran diversos problemas en el proceso de enseñanza aprendizaje como es el uso de competencias digitales o de herramientas tecnológicas interactivas que permiten cambiar los estilos de enseñanza influyendo así en los aprendizajes significativos del estudiante.

Por tal motivo se debe aplicar el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación dentro de los colegios porque ahora se habla de la educación del siglo XXI ayuda a crear una sociedad más justa igualitaria dinámica y diversa acudiendo a los diversos recursos tecnológicos que nos proporciona el mismo contexto. Tal es el caso que se han creado nuevas modalidades de enseñanza y aprendizaje como es la educación virtual o en línea y en el ciberespacio.

En la Unidad Educativa Benjamín Sarmiento es notorio la carencia de recursos tecnológicos digitales para incrementar el aprendizaje significativo ocasionado por estos medios esta falta de recursos ha permitido que los estudiantes disminuyen el rendimiento académico y en algunos casos hasta la deserción escolar a nivel medio. En las últimas décadas en la educación escolar se han producido cambios como consecuencia de la integración de las competencias digitales estos cambios han sido fundamentalmente el resultado de los esfuerzos para incorporar estas tecnologías en el contexto educativo formal ya sea como contenidos y resultados esperados del aprendizaje significativo del estudiante o como recurso metodológico para promover el aprendizaje y mejorar la enseñanza.

Las competencias digitales benefician al aprendizaje significativo a cambiar los estilos de aprendizaje donde convierten a la tecnología en el centro de atención porque permiten dinamizar el estudio es decir que la innovación es muy importante dentro del

aula de clases ayuda a tener una nueva experiencia y hace que el aprendizaje sea más duradero. Estas herramientas ayudan a cambiar la forma de impartir las clases y se fue más activas dinámicas e innovadoras llegando a aprovechar el uso del internet que permite estudiar desde cualquier lugar que se encuentre por muy remoto que sea facilita el intercambio de información la comunicación entre docentes y estudiantes fomentando el trabajo colaborativo cooperativo esto da lugar a que los estudiantes sigan motivados con las clases que se debe impartir dentro de las instituciones educativas.

1.2. Delimitación del problema

El presente proyecto competencias digitales en los estudiantes de básica superior y su incidencia en el aprendizaje significativo en el Área de Lengua y Literatura durante el periodo 2022 -2023, se encuentra delimitado como se detalla a continuación.

Línea de investigación: Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad.

Sub línea de Investigación: Tecnología e Innovación Educativa.

Delimitación demográfica: Estudiantes de la Esc. Benjamín Sarmiento.

Delimitación espacial: Área de lengua y literatura del subnivel Básica Superior.

Delimitación temporal: Periodo 2022-2023

1.3. Formulación del problema

A partir de la descripción de la problemática y su delimitación formulamos el problema:
¿Cómo incide el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes de básica superior y su incidencia en el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura durante el periodo 2022 – 2023?

1.4. Sistematización del problema

El problema nos lleva a plantearnos las siguientes interrogantes:

- ¿Qué importancia tienen las competencias digitales dentro de las instituciones educativas en el subnivel de básica superior?
- ¿De qué manera se fomenta el aprendizaje significativo en básica superior?

- ¿De qué forma el uso de las herramientas tecnológicas logrará una mejora en los aprendizajes significativos?
- ¿En qué medida las competencias tecnológicas del docente inciden en el proceso de aprendizaje en el área de lengua y literatura de los estudiantes?

1.5. Determinación del tema

De acuerdo con la realidad existente en la Escuela de Educación Básica Benjamín Sarmiento surge el siguiente tema de investigación: competencias digitales en los estudiantes de básica superior y su incidencia en el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura durante el periodo 2022 – 2023

1.6. Objetivo general

- Determinar la incidencia del desarrollo de competencias digitales en el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura de los estudiantes de básica superior, de la Escuela de Educación Básica Benjamín Sarmiento, periodo lectivo 2022 – 2023.

1.7. Objetivos específicos

- Identificar las competencias digitales implementadas por los estudiantes de básica superior del área de lengua y literatura.
- Determinar el nivel de aprendizaje significativo de los estudiantes de básica superior en el área de lengua y literatura.
- Analizar la importancia de las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje significativo en el área de lenguaje.
- Establecer las competencias tecnológicas del docente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.8. Hipótesis: Las competencias digitales inciden en el aprendizaje significativo de los estudiantes de básica superior en el área de lengua y literatura.

1.9. Declaración de las variables (operacionalización)

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL ASPECTOS/DIMENSIONES	INDICADORES
Competencias Digitales	La Competencia digital abarca el uso de las habilidades básicas de las TIC, mediante el uso equipos tecnológicos para la búsqueda e intercambio de información, y para interactuar y participar en redes de colaboración a través de internet.	Competencia en metodología de la enseñanza	Tareas docentes Entorno de aprendizaje Competencia en planificación
		Generalidades	Conceptualización e importancia. Tipos
		Enfoque de las competencias digitales	Nociones básicas de TIC Profundización del conocimiento Generación de conocimiento Aplicadas al comercio electrónico.
Aprendizaje Significativo	Mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e	Tipos de aprendizaje significativo (según Ausubel)	Aprendizaje de conceptos. Aprendizaje de Proposiciones. Aprendizaje de representaciones

	informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento	Métodos y Técnicas	Metodología Activa Técnicas de enseñanza. Técnicas de aprendizaje
		Características	Procesos Cognitivos

Fuente Investigación: Google Académico

Elaborado por: Herlinda Bravo

1.10. Justificación

El presente trabajo investigativo es de vital importancia para la comunidad educativa Benjamín Sarmiento, ayudara a correlacionar la incidencia existente entre la aplicación de competencias digitales y el aprendizaje significativo de los estudiantes, es decir, va a mejorar la forma de transmitir los conocimientos científicos de parte de los docentes, utilizando las nuevas tecnologías de la información y comunicación, fortaleciendo la asignatura de Lengua y Literatura del subnivel Básica Superior.

El proyecto educativo es conveniente gracias a la contribución que va a generar dentro de la institución educativa, creando nuevas expectativas favorables dentro del aula de clases, cambiando los estilos de aprender y mejorando los ambientes de aprendizajes, esto va a demostrar que los docentes utilizan las competencias digitales para el aprendizaje significativo, los contenidos científicos de la asignatura de Lengua y Literatura serán por medio de una aplicación interactiva multimedia.

Dentro de la relevancia se busca ubicar en otro sitio a la UE Benjamín Sarmiento gracias a que las clases impartidos por los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura van a ocasionar nuevas posibilidades de aprender de forma diferente gracias al uso de las competencias digitales para el aprendizaje significativo, con la utilización de una aplicación interactiva multimedia donde los estudiantes tendrán a su disposición los contenidos de la asignatura de forma digital.

Respecto a las implicaciones prácticas, con la aplicabilidad de las competencias digitales en el aprendizaje significativo se busca cambiar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, con el uso de una aplicación interactiva multimedia, que brinda la posibilidad de acceder a los contenidos de la asignatura de forma innovadora y creativa como lo es de forma digital, fomentando el aprendizaje tecnológico y ubicuo, creando un mejor interacción con los estudiantes.

Su valor teórico va a crear nuevos campos de investigación sobre la aplicación de las competencias digitales y su importancia que tienen dentro del aula de clases, así como también la tendencia del uso de la tecnología en los centros educativos, para potenciar el aprendizaje de los estudiantes de Básica Superior y estos recursos están al alcance de los docentes de forma directa. Referente a la utilidad metodológica los docentes van a poner en práctica las capacitaciones desarrolladas por ellos con el

uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, facilitando el aprendizaje de los estudiantes y que este tipo de herramientas puedan ser aplicadas con otras asignaturas, beneficiando a la comunidad educativa, convirtiendo a la UE en una institución educativa innovadora por el uso de las tecnologías dentro del aula de clases.

1.11. Alcance y limitaciones

El alcance del presente estudio constituye todo lo que se espera lograr con la investigación, el mismo se detalla a continuación.

- Los docentes se familiarizarán con toda la información obtenida sobre las competencias digitales y el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura.
- Se pretende concienciar a los docentes sobre la incidencia de las competencias digitales en el aprendizaje significativo, pues permiten una participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.
- Con la aplicación de las competencias digitales se espera dinamizar y fortalecer el aprendizaje significativo y por ende el aprendizaje de los estudiantes.
- Se espera que los estudiantes con el uso de las herramientas digitales tengan otra perspectiva del aprendizaje significativo y sean más autónomos y responsables de sus logros.

Las limitaciones que se pueden producir durante el desarrollo de la presente investigación son:

- La continua aplicación de metodologías tradicionales dentro de los procesos de formación educativa.
- El desconocimiento y la resistencia que pueden mostrar los docentes ante la tecnología y la innovación.
- Dificultades en el acceso a internet o el acceso a dispositivos electrónicos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes

Revisando las fomentaciones de las distintas universidades se encontraron los siguientes proyectos de investigación en referencia al tema propuesto:

Según Avendaño (2014), con la investigación: Competencia lectora y el uso de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación, explica la importancia para desarrollar un trabajo investigo que pretende fortalecer la competencia aprendizaje. En consecuencia, es importante que se contemple una base para el intercambio de significados, de la misma forma el aprendizaje de los otros dominios, llegando a otorgar al individuo una posibilidad de debatir sus conocimientos dentro del proceso educativo y a su vez llevar a cabo los ajustes que sean necesarios para poder adaptarse a ellos y transformarlos.

Otro estudio de Arce (2015) destaca que se pueden apreciar los resultados desde un enfoque positivo, ya que éstos otorgan información relevante en los resultados, pero también se puede influenciar la motivación por parte de los discentes. Bajo el mismo contexto, es primordial que los alumnos puedan incrementar su nivel de aprendizaje en construcción del significado, ya que al otorgarle sentido al texto realizando inferencias que logran apropiarse del mensaje entregado.

Por su parte Manzano (2016) destaca en su investigación determinó que se debe identificar que existe una influencia de las herramientas tecnológicas sobre del aprendizaje significativo en los estudiantes de octavo grado de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Santa Rosa, razón por la cual, fue necesaria la investigación realizada para exteriorizar de mejor manera los problemas encontrados y poder tomar acciones correctivas sobre los mismos.

En lo que respecta al uso de herramientas tecnológicas se pudo verificar que solo a veces los educadores hacen uso de este tipo de herramientas en dentro del proceso de enseñanza aprendizaje con los estudiantes, dejando de lado el uso de la tecnología como un apoyo al material didáctico establecido, llegando a determinar de

ésta forma que aún se dan clases con metodologías tradicionales, las cuales no generan ninguna motivación en el entorno estudiantil.

Quilumba (2017) en su estudio determinó que los educadores y aprendices deberían hacer uso de los medios tecnológicos como recursos didácticos, ya que hoy en día existen algunos de fácil acceso y crear un ambiente más interactivo de clases, así como se lo realizó en la estrategia interactiva de aprendizaje significativo para el sector rural.

De la misma forma Espinoza (2015) manifiesta que: “Los recursos educativos digitales desarrollan hábitos de aprendizaje y comprensión de un aprendizaje crítico en los alumnos de educación general básica” (p. 98). Esta investigación va dirigido al análisis las estrategias generadas por la información audiovisual sobre el desarrollo de hábitos del aprendizaje y comprensión; para esto se determinó la ejecución de acciones concretas como: caracterizar los recursos educativos digitales utilizados con mayor frecuencia por los niños y niñas en actividades extra escolares; identificar los resultados educativos digitales más utilizados por los docentes en las aulas, para los procesos de aprendizaje y desarrollo de un aprendizaje crítico; demuestra que la inclusión de recursos educativos digitales favorece la obtención de hábitos de aprendizaje comprensiva y desarrollo del aprendizaje creativo del estudiante, a mayor medida que los recursos didácticos tradicionales.

2.2. Fundamentación Teórica

2.2.1. Aprendizaje en la Educación

Para la autora (Martín, 2010) El modelo de aprendizaje y de la educación es una valoración de las áreas involucra en sus relaciones, como parte del marco de aprendizaje que sustenta una metodología innovadora de la educación y nuevas generaciones para modelos educativos para posteriormente ser tratados en las escuelas y colegios. Partiendo de lo estipulado por dicho autor, el aprendizaje que traduce a la enseñanza como una mejora en el centro educativo donde se autoevalúan los conocimientos adquiridos por los docentes. Los trabajos realizados son evaluados como resultados positivos y negativos de cada uno y que van acompañada a la relación bibliográfica la cual debe ser consultada por alumno y

docentes.

En la Filosofía de la Educación, las metas educativas de los países se mencionan como un concepto de la humanidad. Cabe recalcar que la información tecnológica es una herramienta fundamental de enseñanza y aprendizaje que fomentan trabajos de espacios para contribuir el desarrollado de la vida estudiantil de los estudiantes por lo tanto este desarrollo no es solo el enfoque de grabar una clase a través de vídeo y que auto aprenda de un video sin explicación alguna por parte de los docentes.

Como acotación al proceso del docente es mantener una postura de como guiar a los estudiantes de las enseñanzas diarias. Se busca incentivar a ellos la cual deba facilitar los trabajos desarrollados; se clasifican en los siguientes aspectos:

- Apoyar a los alumnos a seguir normativas en la Escuela de Educación Básica Oscar Efrén Reyes.
- Facilidad en las actividades virtuales de los docentes, estudiantes y padres de familia. Solución de problemas sin citas previas.
- Configuraciones de seguridad y privacidad en las redes virtuales de las clases dinámicas.

2.2.2. Definición de Educación

Partiendo de lo descrito por el modelo de enseñanza de las áreas da a conocer aspecto a desarrollarse en el ámbito personal académico y de carrera otros de los factores de los entornos que rodea es generalmente tener valores de impartir, confrontar implícitamente la reformación de la familia con otras instituciones educativa de diferentes aspectos sociales, esto teniendo como recursos con la ayuda de mejorar recursos didácticos y tecnológicos. Así lo manifiesta Ausubel y Colaboradores (1990):

La educación es un proceso de enseñanza y aprendizaje en el desarrollo y mejora de las facultades de varias entidades públicas y privadas. La educación no busca contemplar ningún conflicto, sino más bien desenvolvimiento escénico y precisión como tal y la cual debe de entenderse como característica de rasgo positivo y de la sociedad abriendo así a ejercer una persona de múltiples caminos (pág. 16)

Es decir, que el docente conforme a su naturaleza debe continuar siendo así a través de los objetivos coherentemente del desarrollo de las instituciones educativas de los modelos de enseñanza que se presenta en esta investigación de proyecto. Al aplicar la educación como una técnica a las instituciones educativas; en la cual se encuentra relacionadas en las fuentes de diversos recursos o herramientas tecnológicas. Por lo que, en las instituciones educativas es importante que los estudiantes y docente aprendan en como buscar alternativas básicas para el auto aprendizaje estrategias que son fundamentales en el día a día.

2.2.3. Las Competencias Digitales

Según lo indicado por el autor Vásquez (2012): La incorporación de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) dentro de las sociedades del país ha cambiado la imagen de aprendizaje y de la comunicación mediante estas herramientas. Y de la globalización emergente la cual ha requerido una nueva formación de profesionales con competencias enfocada al uso del TIC y los que requieran de este entrenamiento para su uso.

En referencia de lo ante expuesto, la competencia digital es un método muy importante para los estudiantes la cual ayuda a buscar información por sí mismo, a fin de lograr el desarrollo del TIC un mundo de cambio en el país. Los profesionales en el tema que poseen competencias virtuales le permiten desarrollar un proceso un cambio digital que genera a los avances tecnológicos a nivel mundial.

Según Ferrari (2012), indica que se limita un “conjunto de habilidades, conocimientos, destrezas y capacidades con valoraciones y actitudes, para una estrategia de información, la cual puede alcanzar objetivos de conocimientos y herramientas propias de tecnologías digitales”. (pág. 41), algo muy importante es que el autor considera una extensión de desarrollo profesional la cual genera productividad e innovación dentro de los aspectos de informacional, audiovisual y la comunicación.

Actualmente es aceptada el criterio de disciplina al tener conocimiento digital la cual será capaz de afirmar que el estudiante tenga accesos de condiciones para soportes de bibliotecas al hecho de crear la educación de competencias que identifiquen compromisos adecuados y tareas del valor, además de recursos digitales para

intereses de aprendizaje la cual mantenga actitudes abiertas de la integración de las TIC a las labores.

Para Márquez (2010), con base a lo indicado; la transformación de sistemas educativos, distancias con diversas aplicaciones y de otros dispositivos con entornos de investigación estos se centra con las implicaciones que podrían deberse a la falta de adquisición de competencias tecnológicas a docentes como estudiantes y padres de familias a un entorno de información de acceso en cambios constante.

Según un estudio confirmado por el autor Engen (2019), el modelo de la competencia virtual abarca consigo etapas importantes del aprendizaje, y estas etapas son:

- Valores Culturales: Es decir, que los estudiantes serán capaces de valorar los conocimientos adquiridos proporcionados por los docentes de las Unidad Educativa.
- Competencia digital: El uso crítico de las Tecnologías de la Comunidad para el trabajo y comunicación TIC y proporcionar desarrollos de competencias y método educativos.
- Digitalización: Una transformación digital, desarrollo aplicadas a las instituciones de la educación
- Innovación tecnológica: Objeto de trabajo que fueron definidas para evidencias de la evolución de la educación para los docentes, estudiantes y padres de familia.
- Competencia profesional docente: Antecedente sobre el proceso formativo que es considerado como enfoque de competencias y de referencia para identificar los procesos se caracteriza a las necesidades sociales, laborales y profesionales.
- Adaptación tecnológica: Se dirige en adaptar los aspectos de las instituciones a tal punto que intervenga los docentes, estudiantes y padres de familia de la modalidad de clases virtuales.
- Evaluación: Existen perspectivas de estudiantes sobre un tema en particular.

Dentro de las actividades que se pueden desarrollar a través de las competencias digitales pueden ser las siguientes (Gómez, 2017):

- Tareas: este módulo permite que el docente pueda asignar una actividad a los estudiantes que deberán preparar algún medio digital para ser enviados, debiendo subirlos al servidor respectivo. Dentro de las tareas más comunes se encuentran los ensayos, proyectos, informes, etc. incluyéndose dentro de dicho módulo herramientas para su calificación.
- Chat: este módulo pretende que los alumnos puedan tener alguna conversación en tiempo real mediante el uso del internet, siendo esta una forma ventajosa para obtener un mejor conocimiento de los demás usuarios sobre un determinado tema, ya que éste abarca una diversidad de utilidades que permiten la administración y revisión de las conversaciones anteriores.
- Foros: son de gran utilidad para que los alumnos formen parte de los debates, pudiendo estos incluir la evaluación de cada uno de sus compañeros, pudiendo dentro de éste también incluir archivos adjuntos e imágenes.
- Los cuestionarios: que se basan en preguntas tipo test en la que se deberá responder de forma correcta un porcentaje determinado de preguntas.
- Canva: Es una herramienta que permite diseñar contenido pedagógico, basado en plantillas prediseñadas, que serán de gran utilidad en el presente modulo.
- Genially: Facilita la creación de contenido interactivo, proporciona plantillas para infografías y presentaciones con videos, CV y más opciones que favorecen la interactividad del participante.
- Mentimeter: Esta herramienta web online permite realizar preguntas, encuestas y juegos interactivos donde el participante actúa de manera directa en diversos formatos.
- Padlet: Permite realizar dinámicas de forma colaborativa, empleando murales donde el participante creará su propio espacio virtual y compartirá con los demás miembros y sobre todo lo puede personalizar.
- Kahhot: Esta herramienta online permite el repaso del contenido aprendido, de manera divertida que se puede jugar desde un móvil además permitirá generar desafíos y obtendrán una puntuación que motivará su cumplimiento.
- Educaplay: Esta plataforma web, permite la creación de crucigrama, sopa de letras, adivinanzas, entre otras actividades, facilitando su empleo en la elaboración de trabajos educativos.

- Quizizz: Es una web/app permitirá crear cuestionarios online, empleándolo en el aprendizaje lúdico y divertido, facilita la reutilización y/o personalización de plantillas.
- LiveWorksheets: Esta herramienta permite digitalizar las actividades diseñadas en formatos como: doc, pdf, jpg....., y convertirlas en interactivas autocorregibles son fácilmente realizables con cualquier dispositivo electrónico.
- Google Forms: Esta aplicación es de Google Suite, empleada en la creación de encuestas y formularios que permiten la recopilación de información de manera automática y ordenada en otros formatos y permiten el análisis de los mismos.

2.2.4. Competencias Virtuales

Según estudios determinados a través de la página web de Martínez & Palmera (2018), característica que presentan un método de competencia virtual que han permitido un método de enseñanza para resultados de la aplicación a generar para plantear nuevas actividades determinadas en las clases, y estas características son:

- Modelizar el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la Tecnología de Información y Comunicación y las incidencias que pueden existir.
- Centrar la dimensión tecnológica de enseñanza y aprendizaje.
- Competencias generales de los docentes virtuales.
- Representaciones de la era digital de soportes y medios de comunicación.
- Contenidos educativos e información a proporcionar de manera virtual.
- Entorno virtual autosuficientes en el diseño de materiales para el aprendizaje.
- Enfoques teóricos de las TIC y el aprendizaje autodirigido.
- Modelar, emular, simular, pensamiento de los docentes, estudiantes y padres de familia.
- Inteligencia artificial consta de varios puntos como aprender con ordenadores en sistema de medio de comunicación e información, dispositivo personalizado.
- Tutoriales inteligentes de los sistemas virtuales
- Entornos informáticos de aprendizaje de las emociones de los estudiantes.

- El tiempo virtual académico de los estudiantes.
- La presentación de contenidos en casos de problemas de los contenidos a presentar.
- La comunicación y colaboración en proceso de soluciones de problemas.
- Adaptación de perspectivas constructivas de aprendizaje de conocimientos adquiridos.

En relación de los aspectos instruccionales, el objetivo es promover a los estudiantes, docentes y padre de familia el nuevo cambio de enseñanza que adquiere las unidades educativas para que puedan ser relevantes, complejos y significativos en conocimientos.

2.2.5. Beneficios de las Competencias Virtuales

Entre los principales beneficios de las competencias virtuales, se pueden incluir temas de competencias que requieran utilizar una herramienta amplia para el desarrollo de las instituciones de unidades educativas y su modificación con el mundo para realizar diferentes tareas. En relación con la primera categoría podemos encontrar las siguientes competencias (OECD, 2006):

a) Competencia para el uso de lenguaje y texto:

Este beneficio se menciona, debido a que los estudiantes tienen la capacidad de tener comunicaciones breves con los padres de familias en relación de cómo usar sus habilidades para utilizarla. La competencia comunicativa en lengua y texto se ha desarrollado tomar partes de diferentes conocimientos adquiridos como saber que hacer, cuándo podemos hablar o cuando podemos callar y con quien lo realizamos. Uno de los sistemas que manifiesta es la integración familiar de la sociedad con el mundo. Es por esto por lo que se considera como parte del proyecto realizar una encuesta en cómo podemos desarrollar que los niños, docente y padres de familias mejoren la comunicación y la información que se están proporcionando. Gracias a las encuestas, las escuelas y colegios tendrán más opciones de contar con estudiantes donde puedan enseñar y aprender.

b) Competencia para el uso de información y conocimiento:

A través del método que se usará para la encuesta se analizará la información y conocimiento la cual toman aspectos más preparados en realizar talleres, lecciones, encuesta de Satisfacción tanto padres de familia como docentes de las diferentes instituciones educativas y así guiarlo a una mejor comprensión sobre el tema a desarrollar. En la competencia virtual de información y conocimientos al incentivar a los estudiantes desde su hogar empiecen a buscar información de temas de asignaturas de clases dadas por los docentes, estarán muchos más preparados para lo cual tendrán también mayores resultados en sus evaluaciones y modalidades de autoaprendizaje.

Esta competencia también consiste en las distancias de comunicación bajo la metodología TIC para crear y transformar espacios dados para las instituciones públicas al asignar un significado abstracto a los docentes, estudiantes y padres de familias. Dando como resultado una noción más clara y concisa a la redacción de los contextos de conocimientos verbales y no verbales a la finalidad de proporcionar conocimientos socioculturales.

c) Competencia para emplear la tecnología:

Tomando en consideración que durante los años lectivos como han ido desarrollando con nuevas técnicas de enseñanzas, aprendizaje, cultura, conocimientos adquiridos entre otros; también han ido desarrollando destrezas en la tecnología y la comunicación con herramientas virtuales.

Sin embargo, este método de enseñanza educativa bajo la modalidad de tecnologías, (López, 2008) y el aprendizaje de sus funciones mediadora, o desde el punto de vista techno-pedagógico tiene como recurso de solucionar problemas de contenidos e incidencias entre docentes y estudiantes, la cual trae como resultado las funciones de comprensión de relaciones tecnológicas en contenidos de aprendizaje.

A partir de diversos estudios de uso personal y profesional según Suárez et al. (2011), realizó preparaciones de materiales didácticos mediante la metodología de tecnologías que fueron desarrollando en los transcurso del año adecuando de mejorar las clases realizando pruebas con estudiantes para la presente investigación de trabajo en el salón de clases.

d) Competencia para compartir con otros estudiantes o docentes o padres de familia:

El tema de competencia para compartir tiene como objeto desarrollar comunicaciones virtuales que las partes involucradas puedan desarrollar destrezas al momento del aprendizaje del estudiante y así sustentarla y fortalecer en otras áreas, competencias con el fin de que no afecte a los factores externos e interno de las instituciones educativa.

A pesar de los criterios dados y analizados de no tener resultados con conceptos claros, el enfoque está más allá de tomar decisiones desde los hogares para que estos objetivos trazados o propuesto no afecte a la comunidad ni a la sociedad, es necesario mencionar que esta competencia ha sido enfocada al criterio del autor (Nahmad, 2010).

e) Competencia para ayudar a aprender:

La característica de los ciudadanos (Docente, padre de familias y estudiantes) durante el desarrollo personal implica presentar un circuito de aprendizaje bajo los criterios de varias características bajo las funciones del razonamiento y el aprendizaje. El trabajo colaborativo tiene como principal enfoque en ayudar a aprender.

La relación de ayudar a aprender se recoge bajo la propuesta de Unión Europea LOE quien tiene como concepto claro determinar que las competencias incluyan tiempo de: información, educación, preparación, aprendizaje, autoevaluación de los estudiantes que se comprometan a las experiencias vitales la cual ayudan a motivarse y a dar confianzas entre sí mismos y con mayor claridad que revelan a nivel de las instituciones a mejorar.

No obstante, no se puede enseñar a aprender críticas constructivas de mentiras, engaños, peleas, discusiones de los hogares y las instituciones particulares y otros indoles.

f) Competencia para aportar en la educación:

La educación por competencias en las aportaciones de participación de clases de los estudiantes, alumnos y padres de familia es suma importancia recalcar superar cada obstáculo que se presenten en la vida para que así los docentes mejoren su calificación de evaluación.

Según Perrenoud (2012), el enfoque por competencia nos obliga a reflexionar en menor proporción de diversos discursos entre docente y como afecta la consecuencia del caso el propio debe evaluarse con indicadores que se puedan evaluar las prácticas y conocimiento en los centros educativos. Con referencia a lo indicado por el autor, es evidente que el lenguaje empleado tiene el propósito de dar conocimientos disciplinarios en situaciones de actividades auténticas y poder experimentar, equivocarse y volver a intentar.

g) Competencias Digitales de los Docentes:

Según lo expuesto por Ramírez Martinell (2000): Por el léxico científico del autor del desarrollado una tecnológico, los docentes optan por usa esta metodología denominada como TIC, la cual se evidencia como por conocimiento y desempeño del mismo la generación de las competencias digitales en los docentes un modelo de certificación laboral bajo los criterios de las instituciones de unidades educativas.

Dado el caso por lo descrito el autor se puede observar las competencias digitales en docentes como una oportunidad de creación de educación virtual bajo la educación de las instituciones, como consecuencia a esto se recolecto datos que se hizo a través de la facilidad para clasificar información digital, compartir información a través de medios virtuales para proteger datos de competencias.

El nivel de enseñanza tiene como capacidad informatizar la información y comunicación de los problemas de competencias más desarrollada bajo los alcances de los docentes y fortalecimiento de competencias un aislamiento de garantizar la calidad del servicio educativo que se presentan en cada institución. La sociedad en la que vivimos se encuentra en un desempeño de las funciones de cada sector de las experiencias vividas para favorecer el desarrollo en este tipo de competencias; para esta investigación los datos personales constas de preguntas que nos permitan definir

de las muestras realizadas entre padres de familias, docentes y estudiantes que estén concentrado en la interpretación y experiencia de los resultados.

2.2.6. El Aprendizaje Significativo

Dentro de la constante evolución del ser humano, se ha emanado el conocimiento sobre el entorno que lo rodea; sin embargo, su interacción social, tecnológica y cultural se ha enfocado únicamente en la información que ha adquirido sentido y lógica, de ahí parte el aprendizaje significativo que se relaciona con los conocimientos que ciertamente son oportunos y poseen sentido.

En referencia a que el aprendizaje significativo en el ámbito escolar se relaciona con todos los conocimientos lógicos y realmente válidos para el desarrollo integral del estudiante, a continuación, se presentan diferente enfoque en torno a este concepto.

Paztuisaca (2015) explica que: “el auténtico aprendizaje es el aprendizaje significativo, el aprendizaje con sentido” (p. 38). En base a lo expuesto, se valdría estipular al aprendizaje significativo que tiene como finalidad brindar el conocimiento que pueda ser aplicado en algún contexto de la vida del alumno tanto dentro así como fuera del contexto escolar en el que se desarrolla.

García (2011). “Se edifica el conocimiento a través de las experiencias por las que han tenido que pasar mediante el transcurso de sus vidas” (p. 38). Considerando lo planteado por el autor, el aprendizaje significativo llega a ser un complemento entre las experiencias obtenidas a lo largo de la vida y los conocimientos que han sido impartidos por el docente, lo cual llega a formar una relación estrecha que busca comprender de manera más lógica los diferentes concepciones que se imparten en clase.

“El aprendizaje significativo es fruto de la interacción entre una información nueva y la estructura cognoscitiva ya existente” (Morales & Sumba, 2013, pág. 17). Según el criterio del autor, se puede constatar que los aprendizajes significativos son la base de la explicación científica de un sinnúmero de aspectos que llegan a ser experimentados en la vida diaria, ya que al momento de interactuar con los demás, el

cerebro produce una identificación inmediata que busca optimizar la comprensión y la toma como un dato de uso permanente.

Los aprendizajes significativos permiten al estudiante mejorar su proceso de adaptación en el entorno educativo, ya que pueden relacionar los contenidos con información ya experimentada por el mismo, mejorando su proceso de aprendizaje y sistematizando la aplicación de estos en la resolución de problemas y situaciones que se puedan presentar.

Según los diferentes orientaciones aportados por distintos autores citados, el aprendizaje significativo está ligado a la información lógica que necesitará el estudiante para poder desenvolverse en el medio durante su vida, lo generará la mente del estudiante la relacionará con algún momento o situación en particular que permitirá una mejor asimilación de estos conocimientos. Existen docentes que no le dan la relevancia necesaria a la aplicación de aprendizajes significativos, tornando las clases muy teóricas utilizando metodologías retrogradadas dirigidas a memorizar los contenidos de clases para un determinado suceso, sin darse cuenta que luego de eso, los conocimientos evaluados son reciclados de manera inconsciente por la mente del estudiante.

2.2.7. Proceso del Aprendizaje Significativo

Los diferentes conocimientos impartidos a los estudiantes deben de contener metodologías significativas y desarrolladoras que optimicen el proceso de enseñanza-aprendizaje, de manera que exista una comprensión y una asimilación de temas, aplicándolos en la resolución de problemas educativos. El pedagogo Ausubel planteo tres actividades necesarias para que se dé un aprendizaje significativo.

Los materiales didácticos deben mostrar estructuras que contengan aspectos lógicos y bajo su respectiva una jerarquía conceptual, llegando a emplazarse en la parte superior los más precisos, inclusivos y poco variados” (Ortiz Ocaña, 2012, págs. 13-14). Por tal razón, una de las maneras para que se produzca un aprendizaje significativo, es fundamental que se pueda ordenar y clasificar los diferentes recursos

y herramientas que se desarrollan en el aula, de acuerdo al grado de su relevancia y al área donde se ven enfocado el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ortiz (2012). “Se debe de constituir el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la estructura psicológica del alumno; es decir, en se debe edificar la misma mediante la organización de los conocimientos previos y su estilo de aprendizaje” (p.45). Es primordial que el docente antes de impartir sus conocimientos planificados, pueda realizar un análisis de la situación intelectual, emocional y social de sus estudiantes, mediante una evaluación previa de los conocimientos que han sido obtenidos, de tal manera que éste muestre su forma de interactuar con el entorno educativo y social.

Por último, la tercera actividad que ha sido planteada por Ausubel citado por Ortiz (2012) indica que: “Los estudiantes deben de estar motivados para aprender” (p. 14). En base a dicho criterio, el alumno que se encuentre motivado por asistir a su escuela a adquirir diversos aprendizajes, también conserva todo el interés necesario para la adquisición de nuevos aprendizajes significativos para ponerlos en práctica, en la resolución de nuevos problemas de razonamiento que se planteen en el aula.

Es necesario que, dentro del proceso educativo, que el docente tome muy en cuenta estas actividades para adquirir los diferentes aprendizajes significativos de un modo optimizado y efectivo, que motive al estudiante a mejorar su rendimiento académico no solo a base de los contenidos sino también en lo conductual y sus diferentes actitudes y aptitudes dentro del aula de clase.

El aprendizaje significativo parte de tres actividades bien delimitados, el primero se centra en la ubicación de los recursos y las herramientas didácticas dentro del aula de clase, el segundo en los conocimientos adquiridos por parte del estudiante y finalmente el tercer se plantea en base a la motivación que tiene el estudiante para adquirir nuevos aprendizajes significativos.

La realidad del proceso educativo, se torna muy diferente a las estrategias a las actividades planteadas por Ausubel, ya que la mayoría docentes solo se dedican al planteamiento de contenidos que se muestran en la planificación docente, y no

realizan una evaluación previa que analice la capacidad de comprensión y entendimiento de la información planteada.

El aprendizaje significativo dentro del área de Lengua y Literatura abarca las herramientas necesarias para que el alumno pueda desarrollar sus destrezas comunicativas y mejorar su desenvolvimiento en la sociedad. El aprendizaje debe relacionarse con la construcción de conocimientos significativamente tanto en el lenguaje oral como escrito.

Por lo que, debe existir una didáctica que se encarga de la enseñanza y aprendizaje mediante el uso de estrategias que se orientan al uso de técnicas activas que puedan ser empleadas dentro y fuera del aula, de tal forma que el alumno se encuentre motivado y se pueda fomentar el interés en el aprendizaje.

El docente del área de Lengua y Literatura debe aplicar técnicas que permitan resolver diferentes situaciones como un intermediario en el aprendizaje para que la clase resulte significativa y motivadora; innovar tanto en el desarrollo teórico como práctico de la actividad de clase; ampliar la competencia lingüística y literaria; así como manejar criterios para evaluar las habilidades y destrezas según el avance de cada estudiante.

Por lo tanto, el docente debe de realizar estrategias que evalúen el conocimiento previo del estudiante, de manera que obtenga todas las alternativas que optimicen su rendimiento académico, asimilando los diferentes contenidos planteados y convirtiéndolos en aprendizajes significativos.

De tal manera que la innovación educativa represente un gran avance dentro de las estrategias aplicadas por el docente, ya que la virtualidad llega a convertirse en un gran impulso hacia el desarrollo de competencias y destrezas de los alumnos. Por lo que, gracias a los avances tecnológicos los docentes tienen la oportunidad de buscar nuevas alternativas que permitan lograr motivar y despertar el interés en los estudiantes como por ejemplo los recursos audiovisuales y los juegos de interacción como Puzzle y otras actividades descritas anteriormente.

2.2.8. El Aprendizaje Educativo en el Entorno Educativo

Dentro de un proceso educativo, es fundamental que el docente pueda hacer uso de diferentes técnicas que busquen mejorar la adquisición de aprendizajes significativos, proporcionando una mayor cantidad de contenidos analizados, optimizando la calidad del rendimiento escolar y buen entendimiento.

Al respecto Castillo (2010) indica que: “En el rol de los formadores es el de suministrar el ajuste de ayuda pedagógica, considerando el rol de profesores constructivos y reflexivos”. En este contexto escolar, el educador es uno de los principales actores de la actividad educativa después del alumno, tomando en cuenta esto, depende de gran parte de que este ente, que aplique las estrategias necesarias para que el aprendiz pueda comprender de manera más sencilla los contenidos impartidos en clase, convirtiéndose en aprendizajes significativos.

Moreira (2013) destaca que el aprendizaje significativo refiere a: “la incorporación de nuevos conocimientos a la estructura con significado, comprensión, capacidad de exponer y acarrear situaciones nuevas” (p.123). En base a tal afirmación, al entorno escolar es fundamental que los contenidos que se impulsen en el aula estén encaminados en provocar el desarrollo cognitivo, ya que se dará una apreciación de los mismos y se tornará más activa e interesante, produciéndose el proceso de aprendizajes significativos de manera espontánea.

Alonso (2010) sobre dicha temática afirma que: “el fracaso se genera cuando el aprendizaje es memorístico, iterativo y expuesto, en la labor del profesorado” (p.32). Por lo que, aún se pueden encontrar docentes que solo se enfocan en los contenidos que se encuentran plasmados en el texto, y no pretenden utilizar de manera oportuna los diferentes recursos innovadores que pueden existir en el aula. De este modo, se produce una barrera en el proceso de adaptación pedagógica, potenciando la falta de comprensión de los aprendizajes significativos.

Figuroa (2017) destaca que en la reforma curricular vigente, se visualiza una serie de contenidos se relacionan específicamente con las actividades que se desarrollan en el diario vivir, orientados a convertirse en aprendizajes reveladores en el ejercicio del estudiante dentro y fuera de clases. Es decir, que todos aquellos contenidos que se establezcan en dicha planificación, deben de estar enfocados a convertirse en

nuevos aprendizajes significativos, de tal forma que pueden ser aplicados en la resolución de tareas escolares y la participación en clase y en la vida cotidiana.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Considerando lo manifestado por (Hernández et al, 2014), el informe de investigación presenta un estudio no experimental, porque las variables no serán manipuladas, sino que el fenómeno de estudio será observado en su entorno natural; se realizará un levantamiento de información tanto documental como de campo, con un enfoque cuantitativo, para lo cual se llevará a cabo la recolección de datos para comprobar la hipótesis, a través de una medición numérica y análisis estadístico.

Será de diseño transversal recopilando los datos en un solo momento; y con un nivel de profundidad explicativo o causal estableciendo relaciones entre las variables independiente y dependiente, concluyendo este proceso en el establecimiento de conclusiones según los datos obtenidos.

3.2. La población y la muestra

Una vez planteado el problema de investigación, los objetivos, la justificación de este estudio, realizar la fundamentación teórica, determinar el tipo y diseño de investigación, es fundamental la selección de la población o muestra con la que se va a desarrollar la investigación. De acuerdo con (López y Fachelli, 2018) la población es el grupo total de elementos o individuos que son de interés para un objeto de estudio. Una población estadística es el conjunto finito o infinito de sujetos que poseen particularidades comunes, los cuales serán estudiados con la finalidad de obtener conclusiones concretas.

La muestra determinada por Bernal (2010) determina que la parte de la población que se debe seleccionar, es la que en verdad se toma la información relevante, para determinar el estudio y sobre la cual se llega a efectuar la medición y la observación de variables de estudio. La importancia de la muestra es que a partir de esta se puede obtener la información y hacer deducciones acerca de las características de la población, para esto la muestra debe ser representativa es decir lo considerablemente grande que represente a la población total y aleatoria es decir tomada al azar sin sesgar la obtención de los datos.

3.2.1. Características de la población

De acuerdo al interés de la investigación se consideró a la población perteneciente a la Escuela de Educación Básica Benjamín Sarmiento, institución fiscal ubicada en la zona urbana del cantón La Troncal, provincia del Cañar, la edad de los participantes oscila entre los 12 y 14 años, de género masculino y femenino.

3.2.2. Delimitación de la población

La población objeto de estudio corresponde a los estudiantes de básica superior de la Escuela de Educación Básica Benjamín Sarmiento, que comprende 75 varones y 65 mujeres dando un total de 140 participantes, por lo que se determina a esta población como finita.

3.2.3. Tipo de muestra

El tipo de muestra de la investigación es probabilístico, porque todos los miembros de la población tienen la posibilidad de ser seleccionados como muestra ya que presentan las características necesarias para el presente estudio.

3.2.4. Tamaño de la muestra

El tamaño de la muestra comprende al número total de estudiantes de básica superior conformado mediante el muestreo probabilístico dando un total de 140 participantes.

3.2.5. Proceso de selección de la muestra

Para la investigación no se ha realizado el proceso de selección de muestra debido a que la población está conformada por menos de 150 individuos por lo que se los consideró en su totalidad como lo consideran Hernández et al. (2014) en vista de que la población es totalmente medible no es necesario la selección de una muestra.

3.3. Los métodos y las técnicas

3.3.1. Método inductivo-deductivo

A través de la inducción y deducción se puede realizar un estudio minucioso de la relación de las variables: competencias digitales y proceso de enseñanza aprendizaje, basados en la lógica y estudio de los hechos, particulares y generales.

3.3.2. Método analítico-sintético

Posibilita el análisis de la problemática planteada descomponiendo el objeto de estudio en cada una de sus partes, para llegar a una conclusión según la recopilación de los resultados obtenidos sobre de la incidencia de las competencias digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes que pertenecen a la muestra seleccionada.

3.3.3. Método hipotético-deductivo

Con la aplicación de este método una vez observado y formulado la hipótesis sobre la incidencia de las competencias digitales de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje permite inferir sobre la realidad de la situación planteada.

3.3.4. Técnica de recolección de datos

Para la recolección de datos se empleó la técnica de la encuesta, por medio del cuestionario, con preguntas de escala de Likert; se la realizó a los estudiantes que forman parte de la población de estudio con la finalidad de dar respuesta a las preguntas de investigación.

3.3.5. Técnica de análisis estadístico

Se empleó la técnica de análisis estadístico correlacional que corresponde al método de investigación no experimental para determinar la relación existente entre las variables

3.4. Propuesta de procesamiento estadístico de la información.

Una vez realizada la encuesta a los estudiantes y de obtener la información de forma rápida y confiable, se utilizó el programa informático de Microsoft Excel y SPSS en los cuales se realizaron los gráficos y cuadros pertinentes para la realización del informe y posterior análisis de los resultados

CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.2 Análisis de Descriptivo de los resultados

En el presente capítulo se muestra el análisis de los resultados obtenidos a través de la encuesta presencial realizada a los estudiantes de básica superior de la Escuela de “Benjamín Sarmiento” del cantón La Troncal para el trabajo investigativo “Competencias digitales en los estudiantes de Básica Superior y su incidencia en el aprendizaje significativo en el Área de Lengua y Literatura durante el periodo 2022 – 2023”

Tabla 1.

Importancia de las herramientas tecnológicas en la planificación de clase

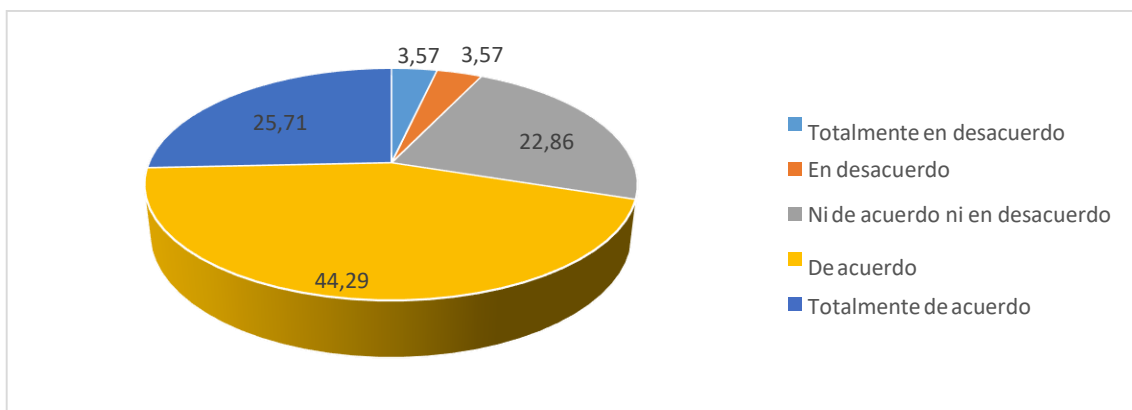
	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	3.57%
En desacuerdo	5	3.57%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	32	22.86%

De acuerdo	62	44.29%
Totalmente de acuerdo	36	25.71%
Total	140	100.00%

Nota: Datos tomados de la encuesta realizada a los estudiantes de básica superior de la Escuela de “Benjamín Sarmiento” del cantón La Troncal. Elaborado por: Herlinda Bravo

Figura 1

Importancia de las herramientas tecnológicas en la planificación de clase



Nota: Datos tomados de la encuesta realizada a los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de “Benjamín Sarmiento” del cantón La Troncal. Elaborado por: Herlinda Bravo

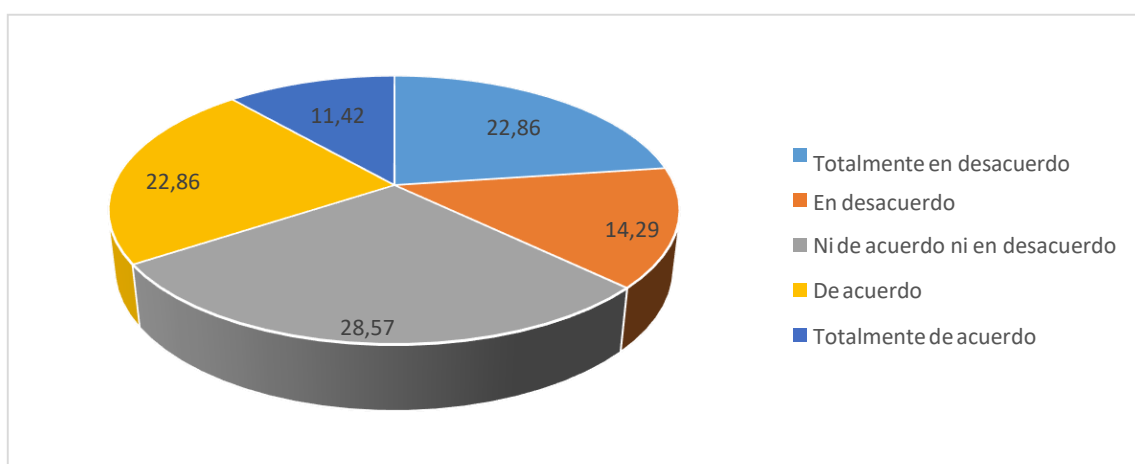
Análisis:

Se observa que el 70% de los estudiantes encuestados afirman que están de acuerdo y totalmente de acuerdo en la importancia de que el docente coloque en su planificación actividades que promuevan el uso de herramientas tecnológicas como: padlet, kahoot, canva, genially entre otros; para mejorar el proceso de aprendizaje, mientras que el 3,57% en desacuerdo y totalmente en desacuerdo que lo racialicen.

Tabla 2*Uso de herramientas tecnológicas por los docentes*

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	32	22.86%
En desacuerdo	20	14.29%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	40	28.57%
De acuerdo	32	22.86%
Totalmente de acuerdo	16	11.42%
Total	140	100.00%

Nota: Datos tomados de la encuesta realizada a los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de “Benjamín Sarmiento” del cantón La Troncal. Elaborado por: Herlinda Bravo

Figura 2*Uso de herramientas tecnológicas por los docente*

Nota: Datos tomados de la encuesta realizada a los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de “Benjamín Sarmiento” del cantón La Troncal. Elaborado por: Herlinda Bravo

Análisis:

Se observa que el 51,43% de los estudiantes encuestados afirman que están de ni de acuerdo, ni desacuerdo y acuerdo de que la docente de Lengua y Literatura utiliza herramientas tecnológicas para el logro de los objetivos de aprendizaje, mientras que el 11,42% en totalmente de acuerdo que lo racialicen.

Tabla 3

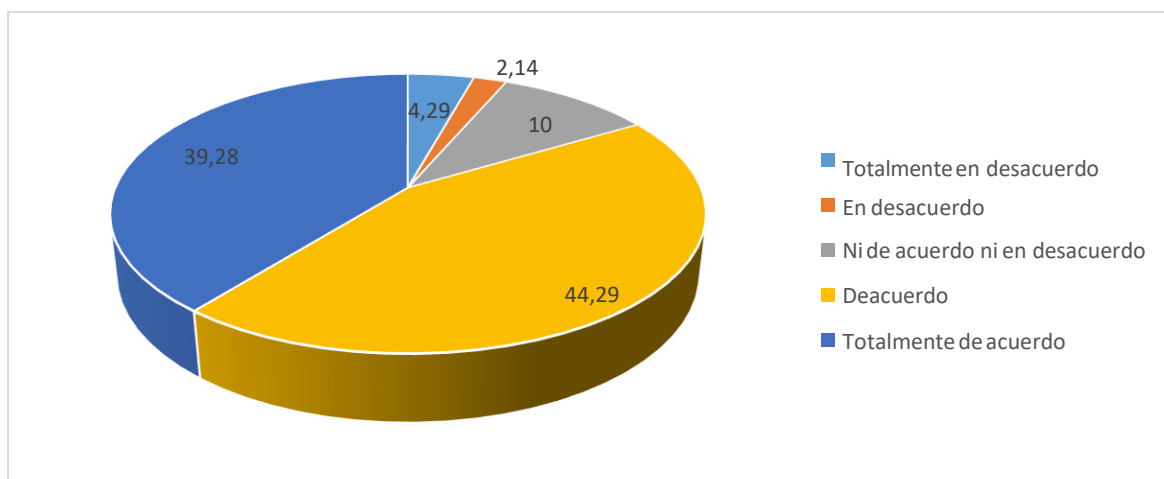
Importancia de la existencia de espacios para herramientas tecnológicas

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	6	4.29%
En desacuerdo	3	2.14%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	14	10%
De acuerdo	62	44.29%
Totalmente de acuerdo	55	39.28%
Total	140	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta realizada a los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de “Benjamín Sarmiento” del cantón La Troncal. Elaborado por: Herlinda Bravo

Figura 3

Importancia de la existencia de espacios para herramientas tecnológicas



Nota: Datos tomados de la encuesta realizada a los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de “Benjamín Sarmiento” del cantón La Troncal. Elaborado por: Herlinda Bravo

Análisis:

Se observa que el 78,57% de los estudiantes encuestados afirman que están de acuerdo y totalmente de acuerdo de que Es importante que en el plantel educativo existan espacios adecuados para el uso de herramientas tecnológicas que promuevan el aprendizaje significativo, mientras que el 2,14% en desacuerdo que lo racialicen.

Tabla 4.

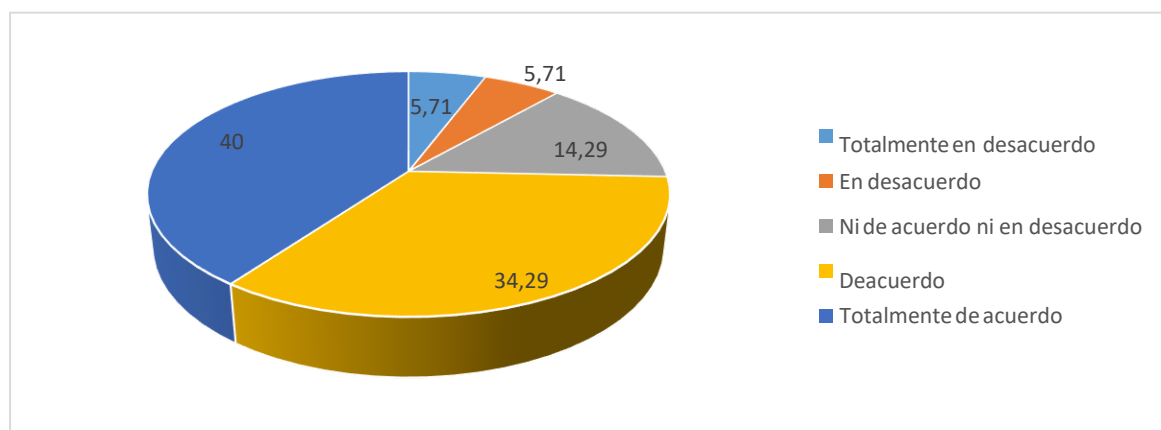
Existencia de espacios tecnológicos en la institución educativa

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	8	5.71%
En desacuerdo	8	5.71%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	20	14.29%
De acuerdo	48	34.29%
Totalmente de acuerdo	56	40%
Total	140	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta realizada a los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de “Benjamín Sarmiento” del cantón La Troncal. Elaborado por: Herlinda Bravo

Figura 4

Existencia de espacios tecnológicos en la institución educativa



Nota: Datos tomados de la encuesta realizada a los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de “Benjamín Sarmiento” del cantón La Troncal. Elaborado por: Herlinda Bravo

Análisis:

Se observa que el 74,29% de los estudiantes encuestados afirman que están de acuerdo y totalmente de acuerdo de que en la institución existen espacios como: centro de cómputo, salón audiovisual, entre otros; que permiten el acceso a herramientas y recursos que mejoren el proceso aprendizaje-enseñanza, mientras que el 5,71% en desacuerdo y totalmente en desacuerdo que lo racialicen.

Tabla 5

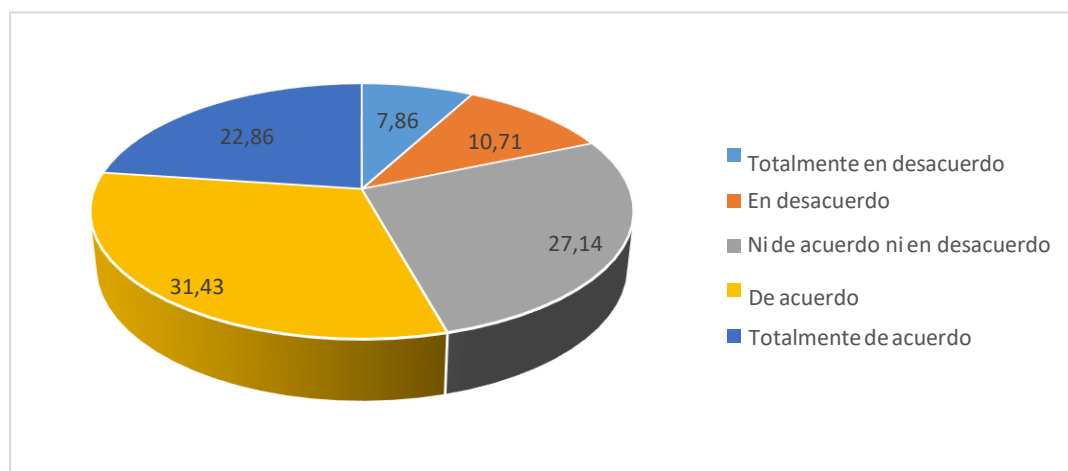
Capacitación de docentes de Lengua y Literatura para el uso de las TICs

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	11	7.86%
En desacuerdo	15	10.71%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	38	27.14%
De acuerdo	44	31.43%
Totalmente de acuerdo	32	22.86%
Total	140	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta realizada a los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de “Benjamín Sarmiento” del cantón La Troncal. Elaborado por: Herlinda Bravo

Figura 5

Capacitación de docentes de Lengua y Literatura para el uso de las TICs



Nota: Datos tomados de la encuesta realizada a los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de “Benjamín Sarmiento” del cantón La Troncal. Elaborado por: Herlinda Bravo

Análisis:

Se observa que el 58,57% de los estudiantes encuestados afirman que están ni de acuerdo ni en desacuerdo y de acuerdo de que los docentes del área de lengua y Literatura están capacitados en temas del uso de las TIC`S, mientras que el 7,86% totalmente en desacuerdo que lo racialicen.

Tabla 6

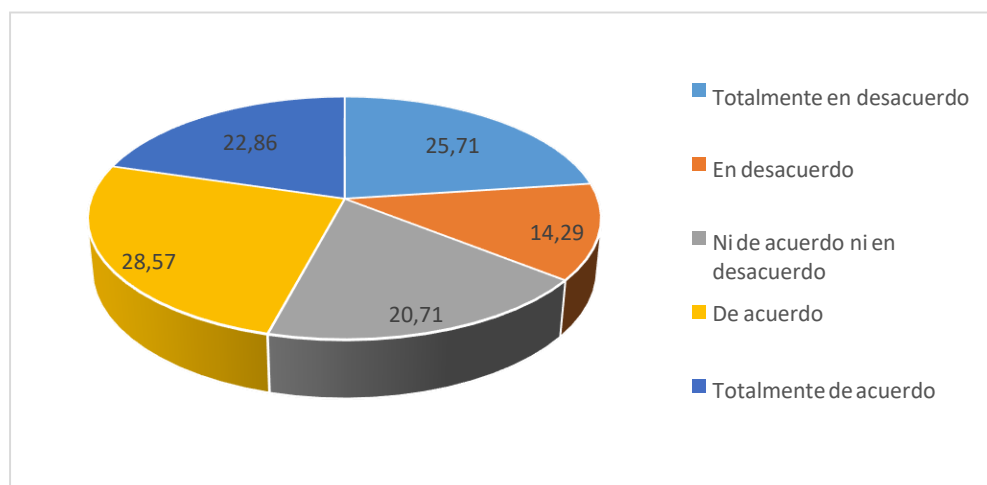
Acceso a recursos tecnológicos por parte de los alumnos

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	36	25.71%
En desacuerdo	20	14.29%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	29	20.71%
De acuerdo	40	28.57%
Totalmente de acuerdo	15	10.72%
Total	140	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta realizada a los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de “Benjamín Sarmiento” del cantón La Troncal. Elaborado por: Herlinda Bravo

Figura 6

Acceso a recursos tecnológicos por parte de los alumnos



Nota: Datos tomados de la encuesta realizada a los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de “Benjamín Sarmiento” del cantón La Troncal. Elaborado por: Herlinda Bravo

Análisis:

Se observa que el 51,43% de los estudiantes encuestados afirman que están de acuerdo y totalmente de acuerdo que Tengan acceso a recursos tecnológicos como: computadoras, tablets, ¿etc, mientras que el 14,29% en desacuerdo que lo racialicen.

Tabla 7

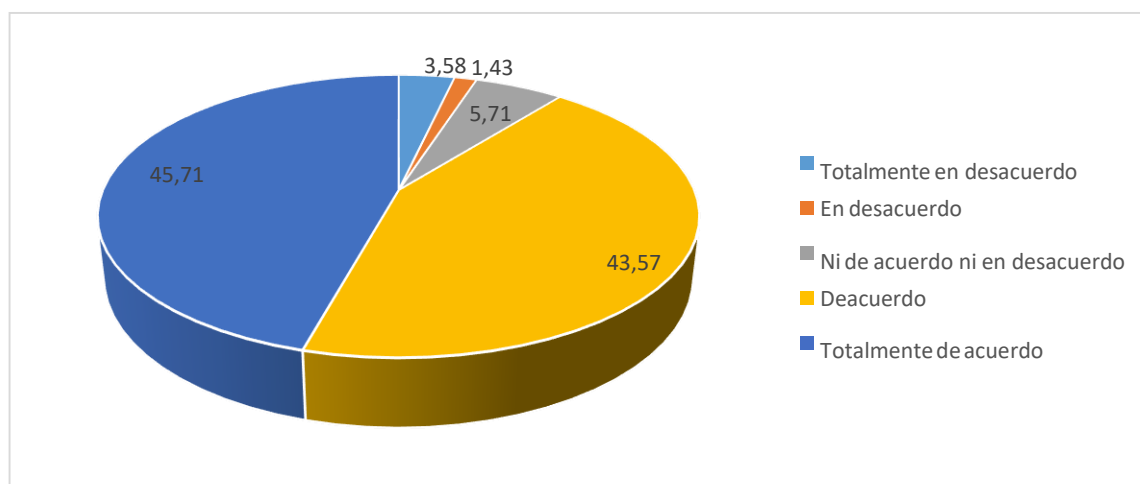
Importancia de las clases interactivas de Lengua y Literatura para alcanzar un aprendizaje significativo.

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	3.58%
En desacuerdo	2	1.43%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	8	5.71%
De acuerdo	61	43.57%
Totalmente de acuerdo	64	45.71%
Total	140	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta realizada a los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de “Benjamín Sarmiento” del cantón La Troncal. Elaborado por: Herlinda Bravo

Figura 7

Importancia de las clases interactivas de Lengua y Literatura para alcanzar un aprendizaje significativo.



Nota: Datos tomados de la encuesta realizada a los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de “Benjamín Sarmiento” del cantón La Troncal. Elaborado por: Herlinda Bravo

Análisis:

Se observa que el 89,28% de los estudiantes encuestados afirman que están de acuerdo y totalmente de acuerdo de que es importante que las clases sean impartidas de forma creativa, interactiva y clara, de manera que se alcance un aprendizaje significativo, mientras que el 1,43% en desacuerdo que lo racialicen.

Tabla 8

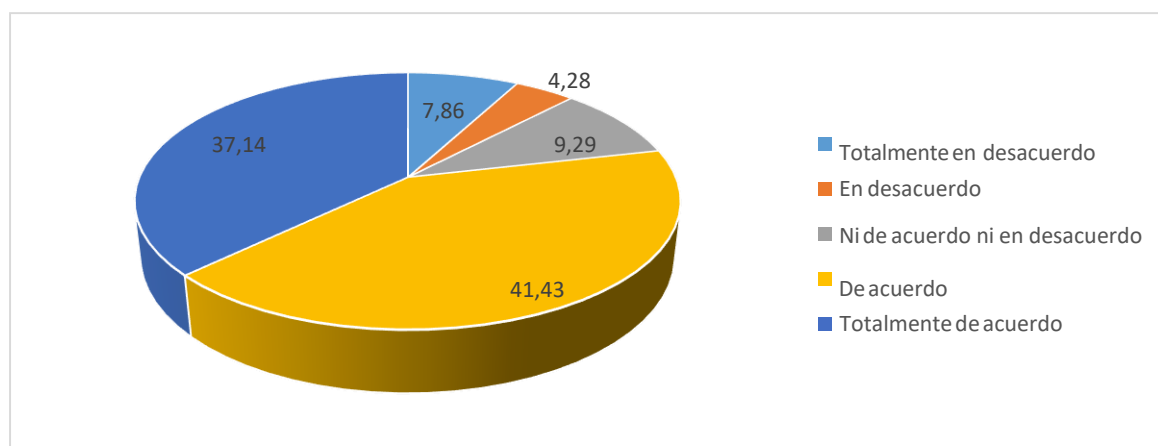
Actualización sobre el uso de las TIC por parte de los docentes

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	11	7.86%
En desacuerdo	6	4.28%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	13	9.29%
De acuerdo	58	41.43%
Totalmente de acuerdo	52	37.14%
Total	140	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta realizada a los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de “Benjamín Sarmiento” del cantón La Troncal. Elaborado por: Herlinda Bravo

Figura 8

Actualización sobre el uso de las TIC por parte de los docentes



Nota: Datos tomados de la encuesta realizada a los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de “Benjamín Sarmiento” del cantón La Troncal. Elaborado por: Herlinda Bravo

Análisis:

Se observa que el 78,57% de los estudiantes encuestados afirman que están de acuerdo y totalmente de acuerdo de que es necesario que los docentes del componente de Lengua y Literatura reciban actualizaciones en el uso de las TIC`S para mejorar el proceso de aprendizaje, mientras que el 4,28% en desacuerdo que lo racialicen.

Tabla 9

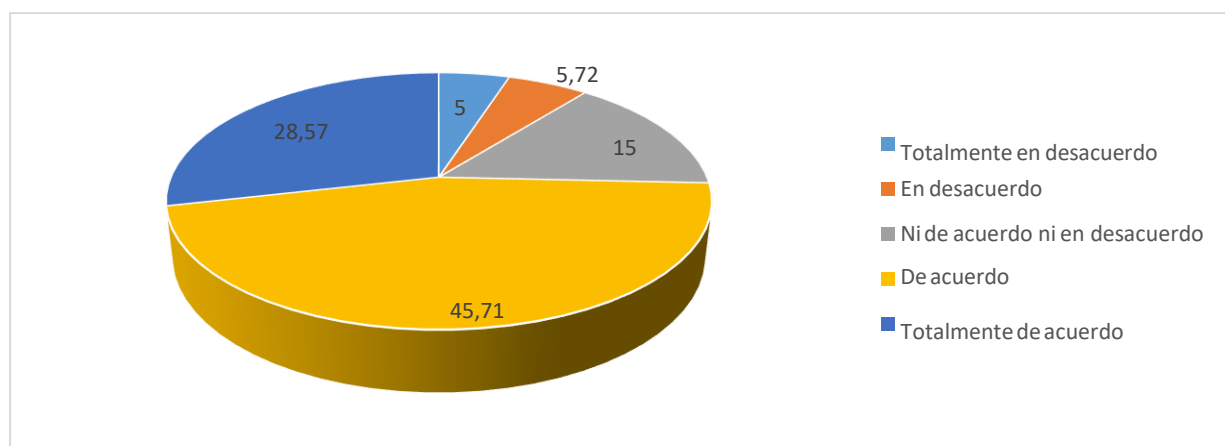
Importancia del aprendizaje significativo de los alumnos

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	7	5%
En desacuerdo	8	5.72%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	21	15%
De acuerdo	64	45.71%
Totalmente de acuerdo	40	28.57%
Total	140	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta realizada a los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de “Benjamín Sarmiento” del cantón La Troncal. Elaborado por: Herlinda Bravo

Figura 9

Importancia del aprendizaje significativo de los alumnos



Nota: Datos tomados de la encuesta realizada a los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de “Benjamín Sarmiento” del cantón La Troncal. Elaborado por: Herlinda Bravo

Análisis:

Se observa que el 64,28% de los estudiantes encuestados afirman que están de acuerdo y totalmente de acuerdo de que es necesario que los docentes del componente de Lengua y Literatura reciban actualizaciones en el uso de las TIC`S para mejorar el proceso de aprendizaje, mientras que el 5% en totalmente en desacuerdo que lo racialicen.

Tabla 10

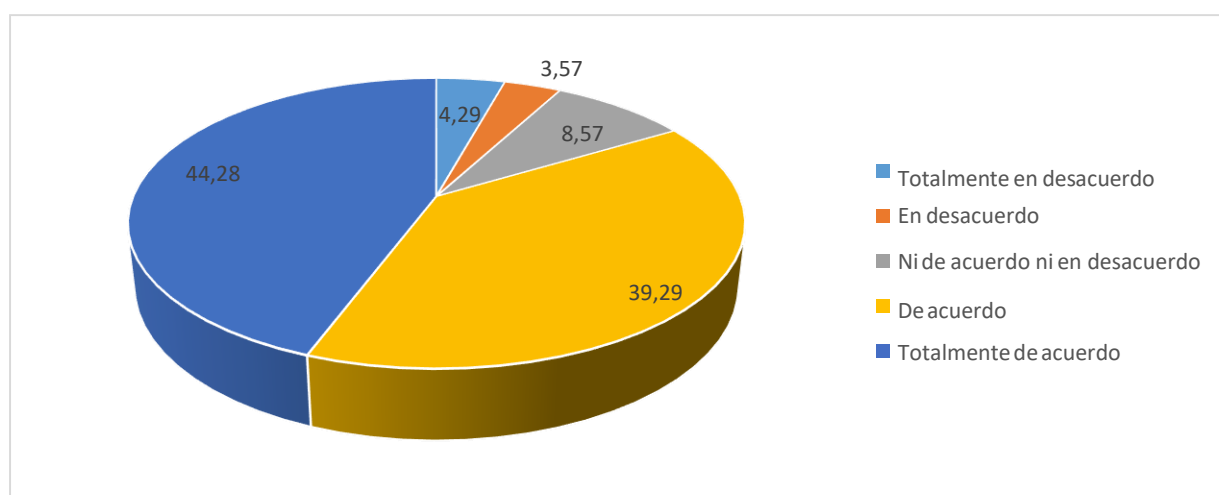
Los docentes deben poseer conocimientos teórico y práctico sobre uso de TICs

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	6	4.29%
En desacuerdo	5	3.57%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	12	8.57%
De acuerdo	55	39.29%
Totalmente de acuerdo	62	44.28%
Total	140	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta realizada a los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de “Benjamín Sarmiento” del cantón La Troncal. Elaborado por: Herlinda Bravo

Figura 10

Los docentes deben poseer conocimientos teórico y práctico sobre uso de TICs



Nota: Datos tomados de la encuesta realizada a los estudiantes de Básica Superior de la Escuela de “Benjamín Sarmiento” del cantón La Troncal. Elaborado por: Herlinda Bravo

Análisis:

Se observa que el 83,57% de los estudiantes encuestados afirman que están de acuerdo y totalmente de acuerdo de que el docente debe poseer cierto conocimiento teórico y práctico más o menos preciso de todo un nutrido arsenal de instrumentos y técnicas para evaluar los aprendizajes de los alumnos, mientras que el 3,57% en desacuerdo que lo racialicen.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.3 Conclusiones

Tomando como referencia los objetivos planteados del proyecto, puntos clave del marco teórico y la realización de las encuestas, y entrevistas realizadas con los docentes se detallan las siguientes conclusiones:

- Se pudo determinar que la mayor parte de alumnos encuestados (44.29%) afirmaron que están de acuerdo con que los docentes en su planificación actividades que promuevan el uso de herramientas tecnológicas tales como: Padlet, Kahoot, Canva, Genially entre otros; para mejorar y dinamizar el proceso de aprendizaje.
- De la misma forma, se ha podido evidenciar que la mayor parte de alumnos encuestados se encuentran totalmente de acuerdo (45,71%) con que es importante que las clases de lengua y literatura sean impartidas de forma creativa, interactiva y clara, de manera que se alcance un aprendizaje significativo. Ya que el aprendizaje significativo facilita al alumno la asimilación de nuevos conocimientos en base a los ya adquiridos, es decir, que gracias a los innovadores programas que hoy en día la tecnología ofrece ellos pueden reforzar los conocimientos que hayan sido impartidos en clase de una manera entretenida.

- Se ha determinado también la importancia que tiene el uso de las herramientas tecnológicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, ya que permiten que los alumnos puedan mejorar su aprendizaje. Ya que hoy en día los jóvenes se encuentran muy entrelazados al uso del internet y de los equipos tecnológicos y muestran gran interés por investigar y adquirir nuevos conocimientos.
- Se ha constatado a la vez, que el docente debe poseer cierto conocimiento teórico y práctico para que pueda tener acceso a las competencias tecnológicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que servirá de gran ayuda para despertar el interés de los alumnos y mejorar su nivel de enseñanza.
- Se determinó que los recursos necesarios para el manejo y uso de las herramientas tecnológicas implementada por la Escuela Benjamín Sarmiento son escasos para almacenar información requerida por los estudiantes. Se determinó que los conocimientos pedagógicos de los docentes en referencia a la competencia digital presentan dificultades al momento de impartir las clases esto debido a problemas con la señal de internet, distracción del estudiante y otras metodologías que afectan a la institución y aprendizaje del estudiante mediante la tecnología TIC. No obstante, pese a ciertas dificultades, se debería prestar mayor interés en la implementación del uso de las competencias digitales dentro de la entidad educativa.

5.4 Recomendaciones

Con las conclusiones obtenidas, se definen a continuación las recomendaciones:

- Se recomienda a los docentes implementar las diversas competencias digitales dentro del área de Lengua y Literatura, para que de ésta manera puedan reforzar los conocimientos impartidos en clase y los alumnos tengan la capacidad de buscar nuevas formas de auto aprendizaje tanto en clase como en sus hogares.
- Se recomienda a los estudiantes que puedan integrar en su conocimiento la nueva información mediante el uso de las diversas aplicaciones tecnológicas

que hoy en día son de fácil acceso, para así lograr adquirir un aprendizaje significativo y puedan mejorar sus calificaciones.

- Se recomienda que en los centros educativos, se promueva el uso de las herramientas tecnológicas dentro y fuera del plantel, para que de esta forma los estudiantes muestren una mayor motivación por reforzar sus conocimientos y conocer nuevos programas y aplicaciones.
- Se recomienda a los docentes capacitarse sobre el uso de las competencias tecnológicas, ya que hoy en día es una herramienta fundamental en todas las entidades educativas que contribuye a brindar mejores oportunidades para lograr un aprendizaje de calidad y eficacia en los alumnos.
- De igual manera, se recomienda analizar los procesos realizados en la Escuela Benjamín Sarmiento que no solo se contemple la competencia digital, sino que se involucre los demás miembros de la institución: como directivos, personal administrativo, estudiante, padre de familias. En otros términos, la cual ayudará como instrumento inculcar las actividades diarias de los niños.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, E. (2015). Diseño y aplicación de guía de ejercicios. Obtenido de Influencia de la disgrafía en el proceso de la lectoescritura en niños de 5 a 6 años.
- Alejandra, A. (25 de 05 de 2015). Desarrollo de la competencia aprendizaje utilizando recursos educativos digitales de aprendizaje. Obtenido de Desarrollo de la competencia aprendizaje utilizando recursos educativos digitales de aprendizaje:
http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/136324/Tesis%2021_09_15%20revisada.pdf?sequence=1
- Alonso, M. (21 de Junio de 2010). Variables del aprendizaje significativo para el desarrollo de las competencias básicas. Santa Cruz de Tenerife, España: TF 285/10.
- Arango, I. (2012). Competencia Lectora y el Uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación. Obtenido de: <file:///C:/Users/pc/Downloads/176-320-1-SM.pdf>
- Avilés, D. (2016). Incidencia de la disgrafía en la calidad del desempeño escolar en los estudiantes de básica elemental. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/reduug/21451>
- Benítez, G. (2015). El proceso de enseñanza- aprendizaje. Obtenido de <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/Elprocesodeensenanza.pdf;sequence=32>
- Beresaluce, B. (2014). El profesor como guía-orientador. Un modelo docente. Obtenido de <https://web.ua.es/va/ice/jornadas-redes2014/documentos/comunicacions-posters/tema-2/392803.pdf>.
- Breman, W. (2012). Prácticas Inclusivas. Argentina: UNA Ediciones
- Cáceres, A. (2014). Significados que le atribuyen las/los docentes al proceso de comprensión lectora en NB2. Obtenido de

- http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2012/cscaceres_a/pdfAmont/cscaceres_a.pdf.
- Carrasco, F. (2016). Una didáctica para hoy, cómo enseñar mejor. Madrid: Rogar S.A. Navalcarnero.
- Carrasco, J. (2017). Revista Mexicana de Investigación Educativa. Bogota: Ed Pública
- Castán, Y. (2017). Introducción al método científico. Obtenido de <http://www.ics-aragon.com/cursos/saludpublica/2014/pdf/M2T00.pdf>.
- Castillo, J. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Obtenido de Gerza: http://www.gerza.com/articulos/aprendizaje/todos_articulos/estrategias_docent_apren.html
- Cobo, E. (2008). Una propuesta para el aprendizaje significativo. Guayaquil, Guayas, Ecuador: Universidad Andina Simón Bolívar.
- CRE. (2008). Constitución de la República del Ecuador . Quito: Asamblea Nacional Constituyente.
- Cutipa, L. M. (2015). Estrategias del antes, durante y después de la lectura para la comprensión de textos en los estudiantes del quinto grado. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5433/EDcuchlm.pdf?sequence=1>. Denzin(1991) citado por Rojas. (2016).
- Díaz, F. et al. (2015). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.
- Dovala, J. M. (2013). Estrategias de Enseñanza para el aprendizaje por competencias. México.
- Educador, R. E. (2017). Pensamiento creativo. Revista El Educador n.º 16, noviembre, 36. Obtenido de <http://www.criticalthinking.org/files/educador%2016%2017.11%20baja.pdf>
- Escobar, A. (12 de Abril de 2014). La educación general básica. Obtenido de La educación en marcha: http://educaciongeneralbasic.blogspot.com/2012_04_01_archive.html
- Figueroa, B. (2017). Las destrezas motoras en la Disgrafía de niños de 4 - 5 años de edad. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/reduug/23740>
- Figueroa, M. (2014). IMPARTICIÓN DE ACCIÓN FORMATIVA PARA EL EMPLEO. ESPAÑA: IDEAS PROPIAS.
- García, D. (Marzo de 2011). El concepto del aprendizaje significativo en la teoría de David Ausubel y Josehp Novak. Cuernavaca, Morelos, México: Universidad Autónoma del estado de Morelos.
- García, A. (2014). INVESTIGACIÓN Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN AL SERVICIO DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA. ESPAÑA: UNIVERSIDAD DE SALAMANCA.

- Gisbert, M. (2016). Las tecnologías de la información y comunicación. Obtenido de http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/8937/TESIS_TGF.pdf?sequence=1
- González, L. A. (2015). Innovación en la educación en América Latina.
- Gonzalez, E. (2015). Relación de los recursos didácticos en el aprendizaje de la lecto –escritura de los estudiantes de tercer grado de educación básica de la escuela fiscal “Elías Rivero Góngora” de la ciudad de Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/14875/1/Relaci%C3%B3n%20de%20los%20recursos%20did%C3%A1cticos%20en%20el%20aprendizaje%20de%20la%20lectoescritura%20de%20los%20estudiantes%20de%20tercer%20grado%20de%20educaci%C3%B3n%20b%C3%A1sica%20de%20la%20e>
- Gonzalez, E. (2015). Relación de los recursos didácticos en el aprendizaje de la lecto –escritura de los estudiantes de tercer grado de educación básica de la escuela fiscal “Elías Rivero Góngora”. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/14875/1/Relaci%C3%B3n%20de%20los%20re>
- Granada, M. (2012). Los recursos tecnológicos de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación especial en Jordania . Obtenido de <https://hera.ugr.es/tesisugr/20932923.pdf>
- Hernández, et al. (2015). Estrategias fundamentales para un aprendiza significativo. Obtenido de <http://aranzazu5.blogspot.com/2013/01/estrategias-fundamentalespara-un.html>
- López Martínez, M. (2014). Los medios didácticos como facilitadores del aprendizaje . Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/30671.pdf>
- López, V., & Pérez, A. (2012). El aprendizaje significativo como alternativa didáctica. Matanzas, Cuba: Universidad de Matanzas Camilo Cien Fuegos.
- Lozano, C. (2014). Estrategias metodológicas de la lectura y la potenciación de la comprensión lectora. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1454/1/Lozano%2C%20Carmen.pdf>
- Lozano, Y. (2014). Bases Epistemológicas del cognitivismo. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/200508408/BasesEpistemologicas-del-Cognitivismo>
- Luján, J. (2014). La estrategia metodológica de lectura integral “Dixa” basada en el enfoque cognitivo para mejorar la comprensión lectora de textos argumentativos en los estudiantes. Obtenido de <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/4511/Tesis%20Maestr%C3%ADa%20-%20Joselito%20Luj%C3%A1n%20Miguel.pdf?sequence=1>

- Manzano, E. (2016). Herramientas Tecnológicas del Aprendizaje Significativo. Obtenido de Herramientas Tecnológicas del Aprendizaje Significativo: <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/23051>
- Mena, C. (2010). Técnicas de aprendizaje. Obtenido de Slideshare: <http://es.slideshare.net/christinemenatecnicas-deaprendizaje-2877827>
- Merchán, J. (2017). Influencia de la motricidad fina para prevenir problemas de Disgrafía en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal Mixta Región Amazónica zona 8, distrito 4, provincia del guayas cantón Guayaquil año lectivo 2015 – 2016 . Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/reduq/23586>
- Ministerio de Educación. (2010). Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica. Proceso epistemológico. Quito: Editora Nacional.
- Montoya, M. (2017). El método científico, la lectura creativa y el juego: estrategias lúdicas . Obtenido de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1209/montoyamaria2017.pdf?sequence=2>.
- Morales, N., & Sumba, V. (2013). Los juegos didácticos y su incidencia en el aprendizaje significativo. Milagro, Guayas, Ecuador: Universidad Estatal de Milagro.
- Moreira, M. (2013). Aprendizajes significativos en mapas conceptuales. Porto Alegre, Brasil: Instituto de Física UFRGS.
- Muzás, M. (2014). Propuestas metodológicas para profesores reflexivos. Madrid: Murcia Editores.
- Ocaña, J. (2015). Mapas mentales y estilos de aprendizaje. Ordoñez. (2015). Diseño Curricular. Cuenca: Editorial Don Bosco.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico, O. (2017). Bases de la competencia lectora: definición, niveles, dificultades, estrategias para entrenarla y evaluación. Obtenido de <https://ineverycrea.net/comunidad/ineverycrea/recurso/bases-de-lacompetencia-lectora-definicion/31811cc3-52c2-4bcc-bee0-da56ddb51853>
- Ortiz Ocaña, A. (2012). Metodología del aprendizaje significado, . Hacia una didáctica integradora y vivencial. La Habana, Cuba: ISBN: 978-958- 44-4850-7.
- Paztuisaca, E. & Galarza, M. (2015). Recursos didácticos en el aprendizaje significativo de las matemáticas. Milagro, Guayas, Ecuador: Universidad Estatal de Milagro. Quinteros. (2017).
- Quispe, D. (2014). Estrategias metodológicas para el aprendizaje de la lectoescritura. Obtenido de <http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/181/EPG398-00398-01.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Reeditor, S.(2012). Estrategias de enseñanza basadas en Aprendizaje Significativo. Revista electrónica de ciencias sociales, 44-48.
- Rodríguez, M. (2014). La teoría del aprendizaje significativo. Pamplona, España: Theory, Methodology, Technology.
- Sampieri, C. &. (2015). Aprendizajes previos: Al momento de leer. Madrid: Aprendiendo.
- Sánchez, C. (2014). Estrategias pedagógicas para la enseñanza de la lectura y su comprensión a partir de la teoría de las inteligencias. Obtenido de <http://repository.usta.edu.co/handle/11634/3432>
- Stubbs, F. (2015). Argumentación educativa. Cali: Revista Educar. Urzúa Macías, R. (2011). Aprendizaje basado en problemas. Obtenido de http://www.uaa.mx/direcciones/dgdp/defaa/descargas/abp_aprendizaje.pdf
- Vegas, A. (2015). Después de la Lectura. Obtenido de <http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/947/avegas.pdf?sequence=1>

ANEXOS

Anexo 1. CRONOGRAMA OPERATIVO DE TRABAJO

DIAGRAMA DE GANTT TIEMPO DE DURACIÓN

ACTIVIDADES	SEPTIEMBRE			OCTUBRE					NOVIEMBRE				
	12/09/2022	19/09/2022	26/09/2022	03/10/2022	04/10/2022	10/10/2022	17/10/2022	24/10/2022	01/11/2022	02/11/2022	04/11/2022	14/11/2022	18/11/2022
REVISIÓN Y APROBACIÓN DEL TEMA. PROBLEMATIZACIÓN REVISIÓN DE LA SISTEMATIZACIÓN Y OBJETIVOS													
DESARROLLO DE PLANTEAMIENTO HIPOTETICO MARCO TEORICO Y OBJETIVOS INDUCCIÓN AL MARCO TEORICO Y BORRADOR DE PREGUNTAS													
REVISIÓN DEL CAPITULO 2 DEACUERDO A LAS VARIABLES OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES Y GUIA PARA EL INSTRUMENTO DE APLICACIÓN.													
APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS Y ANALISIS DEL MISMO SPS.													
ELABORACIÓN DE INSTRUMENTOS PARA LEVANTAMIENTO DE INFORMACION													

REVISIÓN DE TABULACIÓN DE ENCUESTAS CON EL ANALISIS DE LOS MISMOS													
REVISIÓN DE RESULTADOS PARA LA ELABORACIÓN DE CONCLUSIONES													
REVISIÓN FINAL DE CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES													

Anexo 2. Esquema de Matriz de consistencia

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
¿Cómo incide el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes de básica superior y su incidencia en el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura durante el periodo 2022 – 2023?	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la incidencia del desarrollo de competencias digitales en el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura de los estudiantes de básica superior, de la Escuela de Educación Básica Benjamín Sarmiento, periodo lectivo 2021 – 2022</p>	Las competencias digitales inciden en el aprendizaje significativo de los estudiantes de básica superior en el área de lengua y literatura	<p>VD:</p> <p>Competencias digitales</p> <p>VI: Aprendizaje significativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencias en metodologías de enseñanza • Generalidades de competencias digitales • Tipos de aprendizaje significativo 	<p>Tareas docentes entorno al aprendizaje en competencias en planificación.</p> <p>Conceptualización e importancias, tipos</p> <p>Nociones básicas de TIC</p> <p>Profundización de conocimientos aplicados al comercio electrónico</p> <p>Aprendizajes de conceptos</p> <p>Aprendizajes proposiciones</p> <p>Aprendizaje de representaciones</p>	<p>Tipo y diseño de investigación:</p> <p>Presenta un estudio no experimental con diseño transversal. En las que se ha utilizado la herramienta de encuestas en una población de 10 estudiantes.</p>

Anexo 3. Solicitud a la Escuela de Educación Básica “Benjamín Sarmiento”, para aplicar la Encuesta

Milagro, 27 de octubre del 2022

Lic. Hernán Rodríguez
DIRECTOR (E) ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “BENJAMIN SARMIENTO”.
En su despacho. -

De mis consideraciones:

Yo, **Ing. Herlinda Amelia Bravo Avila.**, docente de la institución educativa con cédula de Identidad **0916304595**, como maestrante Egresada de la **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**, por medio del presente le extendemos un cordial y fraterno saludo; a la vez, que le solicitamos de forma comedida se nos conceda su **Autorización** para realizar la aplicación de **una encuesta** sobre el uso de la tecnologías en el aprendizaje significativo a los estudiantes, previo a la obtención del título de magister en Educación.

La población a participar serían los estudiantes de básica superior, en la modalidad presencial: matutino y vespertina;

Es preciso mencionar que el tiempo que tomarían en resolver serian de 15 a 20 minutos.

De antemano quedo de Ud. agradecida por la atención que se digne dar al presente, a la espera de su pronta respuesta le extiendo mis deseos de éxitos en sus actividades cotidianas.

Atentamente,


Ing. Herlinda Bravo Avila
DOCENTE EEBBS.

Recibido y aprobado
27-10-2022


Anexo 4. Formato de Encuesta



ENCUESTA A ESTUDIANTES

TEMA:

"Las competencias digitales en los estudiantes de básica superior y su incidencia en el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura"

OBJETIVO. - Analizar la importancia de las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura

EDAD: _____

GÉNERO: _____

INDICACIONES:

- Lea detenidamente cada pregunta, elija y marque con una "X" la respuesta que considere adecuada o acorde a su realidad estudiantil
- Elija una sola opción de respuesta
- Evite el uso de corrector líquido

CUESTIONARIO

Enunciados	Totalmente desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Es importante que el docente coloque en su planificación actividades que promuevan el uso de herramientas tecnológicas como: padlet, kahoot, canva, genially entre otros; para mejorar el proceso de aprendizaje					
2. La docente de Lengua y Literatura utiliza herramientas tecnológicas para el logro de los objetivos de aprendizaje					
3. Es importante que en el plantel educativo existan espacios adecuados para el uso de herramientas tecnológicas que promuevan el aprendizaje significativo					
4. En la institución existen espacios como: centro de cómputo, salón audiovisual, entre otros; que permiten el acceso a herramientas y recursos					

que mejoren el proceso aprendizaje-enseñanza					
5. Los docentes del área de lengua y Literatura están capacitados en temas del uso de las TIC'S					
6. Tengo acceso a recursos tecnológicos como: computadoras, tablets, etc.					
7. Es importante que las clases sean impartidas de forma creativa, interactiva y clara, de manera que se alcance un aprendizaje significativo					
8. Es necesario que los docentes del componente de Lengua y Literatura reciban actualizaciones en el uso de las TIC'S para mejorar el proceso de aprendizaje					
9. Para alcanzar un aprendizaje significativo, es importante asimilar la nueva información con los conocimientos y experiencias previas					
10. El docente debe poseer cierto conocimiento teórico y práctico más o menos preciso de todo un nutrido arsenal de instrumentos y técnicas para evaluar los aprendizajes de los alumnos.					

