

EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y EL CONOCIMIENTO EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA EN SÉPTIMO AÑO

The use of learning and knowledge technologies in the teaching of language and literature in seventh grade

O uso de tecnologias de aprendizagem e conhecimento no ensino de língua e literatura no sétimo ano

Lic. Glenda María Coello Almeida *, <https://orcid.org/0009-0007-4168-6503>

Lic. Viviana Micaela Rodas Rosero, <https://orcid.org/0009-0001-6112-490X>

PhD. María Beltrán Mesa, <https://orcid.org/0009-0008-8807-2119>

PhD. Elsy Rodríguez Revelo, <https://orcid.org/0000-0003-4486-0785>

Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

*Autor para correspondencia. email gmcoelloa@ube.edu.ec

Para citar este artículo: Coello Almeida, G. M., Rodas Rosero, V. M., Beltrán Mesa, M. y Rodríguez Revelo, E. (2026). El uso de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en la enseñanza de lengua y literatura en séptimo año. *Maestro y Sociedad*, 23(2), 1403-1417. <https://maestrosociedad.uo.edu.ec>

RESUMEN

Introducción: La presente investigación tuvo como objetivo general la propuesta de un curso en la plataforma educativa interactiva Mil Aulas, para la integración efectiva de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura que contribuya al aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa 19 de Septiembre, en el cantón Salcedo. El estudio partió de la identificación de diversas problemáticas que llevaron a la formulación del problema científico insuficiente integración efectiva de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura que contribuya al aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado. Materiales y métodos: Se empleó el enfoque metodológico mixto con el paradigma sociocrítico. Se emplearon métodos teóricos (inductivo-deductivo, analítico-sintético, sistémico-estructural), métodos empíricos (observación estructurada al proceso de enseñanza aprendizaje en el aula, encuesta a estudiantes, entrevista semiestructurada al docente y encuesta de satisfacción posterior a la implementación del curso) y métodos estadísticos matemáticos (estadística descriptiva). La muestra estuvo conformada por 40 estudiantes del paralelo "A" y un docente. La propuesta consistió en el diseño e implementación de un curso en la plataforma educativa interactiva Mil Aulas basado en el modelo pedagógico de las 5E (Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate), incorporando recursos digitales como YouTube, Canva, Wordwall y Quizizz. Resultados: Los resultados evidenciaron una mejora significativa en la motivación, participación y autonomía del estudiantado. Discusión: La encuesta de satisfacción reveló un 100% de aprobación en usabilidad, pertinencia pedagógica y funcionalidad de la plataforma Mil Aulas. Conclusiones: El estudio demostró que la integración de entornos virtuales y metodologías activas, como el curso diseñado, representa una vía efectiva para superar barreras tecnológicas y pedagógicas, promoviendo un aprendizaje significativo, adaptado a las demandas educativas del siglo XXI.

Palabras clave: Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), plataforma Mil Aulas, Lengua y Literatura, enseñanza-aprendizaje, modelo 5E.

ABSTRACT

Introduction: The general objective of this research was to propose a course on the Mil Aulas interactive educational platform for the effective integration of technological tools into the teaching and learning process of Language and Literature, contributing to the learning of seventh-grade students at the Unidad Educativa 19 de Septiembre school in the Salcedo canton. The study began with the identification of various problems that led to the formulation of

the scientific problem: insufficient effective integration of technological tools in the teaching and learning process of Language and Literature, which contributes to the learning of seventh-grade students. Materials and methods: A mixed-methods approach was used with the socio-critical paradigm. Theoretical methods (inductive-deductive, analytical-synthetic, systemic-structural), empirical methods (structured observation of the teaching and learning process in the classroom, student surveys, semi-structured interviews with teachers, and a satisfaction survey after the course implementation), and mathematical statistical methods (descriptive statistics) were employed. The sample consisted of 40 students from section "A" and one teacher. The proposal involved the design and implementation of a course on the Mil Aulas interactive educational platform, based on the 5E pedagogical model (Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate), incorporating digital resources such as YouTube, Canva, Wordwall, and Quizizz. Results: The results showed a significant improvement in student motivation, participation, and autonomy. Discussion: The satisfaction survey revealed 100% approval regarding the usability, pedagogical relevance, and functionality of the Mil Aulas platform. Conclusions: The study demonstrated that the integration of virtual environments and active methodologies, such as the designed course, represents an effective way to overcome technological and pedagogical barriers, promoting meaningful learning adapted to the educational demands of the 21st century.

Keywords: Learning and Knowledge Technologies (LKT), Mil Aulas platform, Language and Literature, teaching and learning, 5E model.

RESUMO

Introdução: O objetivo geral desta pesquisa foi propor um curso na plataforma educacional interativa Mil Aulas para a integração efetiva de ferramentas tecnológicas no processo de ensino e aprendizagem de Língua e Literatura, contribuindo para a aprendizagem dos alunos do sétimo ano da escola Unidad Educativa 19 de Septiembre, no cantão de Salcedo. O estudo iniciou-se com a identificação de diversos problemas que levaram à formulação do problema científico: integração insuficiente e efetiva de ferramentas tecnológicas no processo de ensino e aprendizagem de Língua e Literatura, que contribui para a aprendizagem dos alunos do sétimo ano. Materiais e métodos: Foi utilizada uma abordagem mista de métodos com o paradigma sociocrítico. Foram empregados métodos teóricos (indutivo-dedutivo, analítico-sintético, sistêmico-estrutural), métodos empíricos (observação estruturada do processo de ensino e aprendizagem em sala de aula, questionários aplicados aos alunos, entrevistas semiestruturadas com os professores e um questionário de satisfação após a implementação do curso) e métodos estatísticos matemáticos (estatística descritiva). A amostra foi composta por 40 alunos da turma "A" e um professor. A proposta envolveu o design e a implementação de um curso na plataforma educacional interativa Mil Aulas, baseado no modelo pedagógico 5E (Engajar, Explorar, Explicar, Elaborar, Avaliar), incorporando recursos digitais como YouTube, Canva, Wordwall e Quizizz. Resultados: Os resultados mostraram uma melhora significativa na motivação, participação e autonomia dos alunos. Discussão: A pesquisa de satisfação revelou 100% de aprovação em relação à usabilidade, relevância pedagógica e funcionalidade da plataforma Mil Aulas. Conclusões: O estudo demonstrou que a integração de ambientes virtuais e metodologias ativas, como o curso desenvolvido, representa uma forma eficaz de superar barreiras tecnológicas e pedagógicas, promovendo uma aprendizagem significativa e adaptada às demandas educacionais do século XXI.

Palavras-chave: Tecnologias de Aprendizagem e Conhecimento (TAC), plataforma Mil Aulas, Língua e Literatura, ensino e aprendizagem, modelo 5E.

Recibido: 5/2/2026 Aprobado: 28/3/2026

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el acceso a las tecnologías digitales es cada vez más común, y su integración en el aula se ha vuelto esencial para preparar a los estudiantes para un mundo laboral que demanda habilidades tecnológicas y pensamiento crítico. De acuerdo con Delgado y Chicaiza (2022), la falta de uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje provoca que los estudiantes no desarrollen competencias necesarias para enfrentar los retos de una sociedad cada vez más digitalizada.

Las consecuencias de no abordar este problema son alarmantes y pueden tener un impacto duradero en los estudiantes. En primer lugar, el desinterés académico se convierte en una preocupación central; la repetición y la memorización sin un contexto significativo no solo generan apatía hacia la asignatura, sino que también pueden traducirse en un bajo rendimiento académico y en un eventual abandono escolar. Esta falta de interés se acompaña de una deficiencia en el desarrollo de habilidades críticas, esenciales para el aprendizaje en la actualidad. Según Fuentes (2023), los estudiantes que no se enfrentan a desafíos creativos y analíticos se ven privados de desarrollar competencias fundamentales como el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas.

De la misma manera se puede ver que la desigualdad en el aprendizaje se convierte en un aspecto preocupante, ya que aquellos estudiantes que no cuentan con acceso a tecnología en sus hogares se enfrentan a una doble desventaja. Por un lado, se observa que la falta de práctica con herramientas digitales limita su aprendizaje, mientras que, por otro, los métodos tradicionales no se adaptan a sus realidades, prolongando así una desigualdad educativa. Esta situación afecta a los estudiantes a nivel individual y tiene repercusiones más amplias en la comunidad educativa, debido a la desmotivación y el bajo rendimiento de los alumnos, repercuten en la moral y la motivación de los docentes, quienes pueden experimentar agotamiento profesional y frustración al lidiar con la falta de compromiso de sus estudiantes (Veras, 2020).

La preparación actual está siendo inadecuada para el futuro, lo que representa una consecuencia grave para esta problemática. En un mundo laboral cada vez más competitivo, la falta de conocimientos tecnológicos y de gramática aplicada pueden limitar las oportunidades de empleo y educación superior para los estudiantes (Aguilar et al., 2019). Las competencias lingüísticas son fundamentales en casi todas las áreas profesionales, y su carencia puede significar que los alumnos se queden rezagados en comparación con sus pares que sí cuentan con estas habilidades. Por lo tanto, es esencial atender este problema de manera urgente y efectiva, ya que no solo se trata del futuro académico de los estudiantes, sino también de su capacidad para integrarse y prosperar en un entorno laboral cada vez más exigente.

En el contexto de la Unidad Educativa 19 de septiembre, ubicada en el Cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi, el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, específicamente en el séptimo grado, enfrenta varios desafíos relacionados con el uso de métodos tradicionales ya que, a pesar de contar con internet y un pequeño laboratorio de computación, no se aprovechan las herramientas tecnológicas disponibles para mejorar dicho proceso educativo. Los estudiantes, provienen en su mayoría de familias con bajo nivel socioeconómico, lo que implica también una limitada familiaridad con el uso de tecnología en el hogar.

El medio más empleado en las clases es el libro de texto, el cual guía las lecciones de manera rígida, con un enfoque basado en la memorización de reglas gramaticales y conceptos teóricos, en lugar de promover la reflexión crítica o el análisis profundo de los temas abordados. Este enfoque tradicional limita la creatividad de los estudiantes y no fomenta una participación activa en el aprendizaje. Las clases se desarrollan generalmente de manera expositiva, donde el docente dicta las lecciones, dejando poco espacio para la interacción, el debate o actividades prácticas que estimulen el pensamiento crítico o la construcción de conocimientos de manera colaborativa.

A pesar de los avances tecnológicos disponibles para la educación, las herramientas digitales no se han integrado de manera efectiva en el aula de clases de la mayoría de los docentes de la institución, lo que evidencia una brecha entre el desarrollo tecnológico y su aplicación pedagógica, limitando el aprovechamiento de los recursos digitales en los procesos de enseñanza aprendizaje.

En este sentido, la falta de formación tecnológica por parte de los docentes es evidente, y tanto ellos como los estudiantes carecen de habilidades para utilizar plataformas virtuales o recursos en línea que pudieran enriquecer el proceso de enseñanza. Esto ha provocado que las evaluaciones sigan siendo convencionales, con pruebas que se enfocan en medir la capacidad de memorización y no en la aplicación de los conocimientos o el desarrollo de habilidades lingüísticas más complejas.

Además, los padres de familia tampoco están familiarizados con el uso de estas plataformas tecnológicas, lo que dificulta el apoyo adecuado en casa para el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Como resultado, el desinterés de los estudiantes hacia la asignatura de Lengua y Literatura ha aumentado, ya que sienten que los métodos utilizados no responden a sus necesidades de aprendizaje o intereses, especialmente en un contexto donde la tecnología juega un papel fundamental en sus vidas diarias.

Aunque existen normativas que promueven la innovación en la enseñanza, la institución no ha logrado implementar estrategias que integren de manera eficaz la tecnología con los contenidos curriculares. Esto genera una brecha entre las exigencias del mundo moderno y las prácticas pedagógicas que se emplean en el aula, afectando negativamente el rendimiento y la motivación de los estudiantes.

A partir de las problemáticas antes mencionadas se formuló el siguiente problema científico insuficiente integración efectiva de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura que contribuya al aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado.

Siendo el objeto de investigación el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura

Para dar solución a esta problemática se plantea como objetivo general elaborar un curso en la plataforma

educativa interactiva Mil Aulas para la integración efectiva de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura que contribuya al aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado.

Para ello, es necesario iniciar con la fundamentación teórica de este problema, partiendo de una contextualización de la educación en la era digital.

En este nuevo escenario, la educación ha atravesado una transformación profunda, modificando de manera sustancial los enfoques convencionales del proceso de enseñanza aprendizaje. Este cambio se ha visto impulsado por el auge de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que han permitido un acceso sin precedentes a la información y han facilitado la interacción entre estudiantes y educadores. En este nuevo contexto, el aprendizaje se ha vuelto más interactivo y colaborativo, alejándose de los métodos unidireccionales que predominaban en el pasado.

Las competencias del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la creatividad y la alfabetización digital, se han vuelto esenciales en este entorno educativo. Estas habilidades son fundamentales para que los estudiantes puedan navegar en un mundo globalizado y tecnológicamente interconectado. La necesidad de preparar a los jóvenes para enfrentar los desafíos del futuro ha llevado a una reevaluación de los contenidos y métodos de enseñanza, enfocándose en el desarrollo de capacidades que les permitan adaptarse a un entorno laboral en constante cambio.

Un ejemplo de esto es la integración de tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) en los currículos educativos, que ha sido un aspecto clave de esta transformación (Castro et al., 2023). Las plataformas digitales y las herramientas tecnológicas no solo enriquecen la experiencia de aprendizaje, sino que también conectan los contenidos académicos con las necesidades sociales y laborales. Esto ha permitido que la educación se vuelva más inclusiva y centrada en el aprendizaje activo, donde los estudiantes son participantes activos en su proceso educativo.

Asimismo, en contextos específicos, como el latinoamericano, se han observado tanto avances como desafíos en la implementación de las TIC. Programas como "Computadores para Educar" en Colombia han facilitado la inclusión tecnológica, aunque su impacto en la innovación educativa ha sido limitado (Velasco, 2024). Estas experiencias destacan la importancia de un enfoque equilibrado que considere las realidades locales y las necesidades de capacitación docente.

Por su parte, el ecosistema de la educación en red ha ampliado las posibilidades pedagógicas, introduciendo modelos de aprendizaje digital como el e-learning, b-learning y m-learning (Caeiro et al., 2021). Estos enfoques han permitido una formación más flexible, adaptándose a las necesidades contemporáneas de los estudiantes. Sin embargo, también han surgido retos relacionados con el diseño de programas de calidad que logren equilibrar la tecnología con experiencias humanas y artísticas.

A pesar de los avances, persisten barreras significativas para la implementación efectiva de tecnologías en el aula. Factores como la falta de capacitación docente, el acceso limitado a herramientas tecnológicas y los desafíos culturales dentro de las instituciones educativas continúan limitando el impacto de las iniciativas educativas que buscan incorporar la tecnología de manera significativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Meza et al., 2019).

No obstante, la aparición de plataformas digitales educativas ofrece una oportunidad para superar estas limitaciones, ya que se han consolidado como herramientas esenciales en los entornos de enseñanza y aprendizaje contemporáneos, aportando características fundamentales como interactividad, accesibilidad, personalización, adaptabilidad y diseño amigable. Estas cualidades permiten a los docentes y estudiantes interactuar en un entorno flexible y dinámico que fomenta el aprendizaje activo y colaborativo, adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes.

En este contexto, existen diversos tipos de plataformas digitales educativas que responden a distintas necesidades pedagógicas. Entre las plataformas generalistas destacan Google Classroom y Moodle, que ofrecen espacios virtuales para la gestión de contenidos y actividades educativas. Estas plataformas no solo diversifican las estrategias pedagógicas, sino que también tienen un impacto directo en la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje, donde su uso puede transformar la dinámica educativa.

En la materia de Lengua y Literatura, el impacto de estas herramientas en la enseñanza-aprendizaje es significativo. Según Fuentes (2023), estas plataformas actúan como mediadoras que potencian la creatividad

en los procesos educativos, estimulando la escritura y el análisis crítico. Actividades como la escritura creativa, el análisis crítico de textos y la interpretación literaria se enriquecen significativamente con el apoyo de estas herramientas, al permitir que los estudiantes interactúen con materiales multimedia, realicen ejercicios interactivos y colaboren en proyectos grupales de manera virtual.

Estas cualidades se vieron evidenciadas gracias a la pandemia COVID-19, como lo señalan Ccama et al. (2022) al mencionar que, tras el retorno a la presencialidad en el nivel inicial, los docentes perciben estas plataformas como herramientas necesarias, pero destacan la necesidad de una implementación adecuada que complemente las actividades presenciales. Este equilibrio permite aprovechar las ventajas de las plataformas, como el aumento en la motivación y participación activa de los estudiantes, sin comprometer las dinámicas propias del aprendizaje en el aula.

De igual forma, las plataformas digitales pueden fomentar la equidad educativa al facilitar el acceso a recursos y metodologías innovadoras, aunque Rivera et al. (2023) advierten sobre las tensiones entre la innovación y la inclusión social en educación, destacando la importancia de diseñar políticas educativas que favorezcan el acceso equitativo.

Al mismo tiempo, desde un enfoque comunitario, Massó et al. (2022) evidencian que, aunque las plataformas digitales educativas son valoradas por su potencial para enriquecer las experiencias pedagógicas, también plantean desafíos relacionados con la privacidad de datos, la estandarización de prácticas docentes y la sobrecarga laboral del profesorado. Esto sugiere que el uso de estas herramientas debe ir acompañado de protocolos claros que garanticen tanto la protección de los datos como un uso reflexivo de la tecnología.

Por otra parte, la asignatura de Lengua y Literatura desempeña un papel central en el desarrollo integral del estudiante, ya que no solo se beneficia de las herramientas digitales, sino que también proporciona las habilidades necesarias para abordar críticamente estos desafíos. Según Giler (2023), el aprendizaje de la Lengua y Literatura no solo fomenta habilidades lingüísticas, sino que también contribuye a un desarrollo interdisciplinar, amplía la comprensión del mundo y promueve el pensamiento crítico al analizar diversas perspectivas culturales y sociales.

De igual manera, Portilla y Honorio (2022) resaltan que esta asignatura es esencial para el desarrollo de destrezas como la comprensión lectora y la expresión escrita, las cuales son fundamentales en el proceso de aprendizaje global.

Cabe resaltar que, uno de los principales desafíos en la enseñanza de Lengua y Literatura es el enfoque tradicional basado en la memorización, que a menudo resulta en desinterés estudiantil y bajo rendimiento académico. Ladino (2020) señala que, en contextos donde el texto escolar se utiliza de manera rígida y mecánica, los estudiantes suelen ver las actividades como una obligación más que como una oportunidad para aprender de manera significativa.

Conviene señalar que, Pleitez (2019) cuestiona la viabilidad de seguir enseñando literatura bajo métodos tradicionales en un mundo donde las tecnologías y las necesidades educativas han evolucionado. Este autor destaca que la falta de adaptación pedagógica puede convertir la enseñanza en un proceso desactualizado y poco atractivo.

Para superar estos retos, el uso de metodologías innovadoras, especialmente aquellas que integran tecnologías educativas, resulta clave. Portilla y Honorio (2022) proponen la implementación de técnicas que permitan a los estudiantes interactuar con los textos de manera creativa y personalizada, promoviendo la comprensión y el análisis crítico. Según Pleitez (2019), el uso de herramientas tecnológicas debe ir más allá del simple exhibicionismo y enfocarse en estrategias que vinculen los intereses estudiantiles con los objetivos curriculares, generando aprendizaje significativo.

Adicionalmente, Giler (2023) resalta la importancia de las estrategias de animación a la lectura, que no solo motivan a los estudiantes, sino que también fomentan la lectura independiente y el aprendizaje autónomo. Estas prácticas integran la gramática y la comprensión lectora en un proceso dinámico que fortalece tanto el pensamiento crítico como la creatividad.

Ahora bien, para fundamentar estas estrategias se abordará las teorías del aprendizaje y su influencia en las TAC, ya que permiten una adaptación dinámica a las necesidades y características de los estudiantes. Por un lado, el constructivismo, representado por figuras como Vygotsky y Piaget, sostiene que el aprendizaje ocurre cuando los estudiantes interactúan activamente con su entorno, construyendo su conocimiento a partir de

experiencias previas. Las plataformas digitales facilitan este tipo de aprendizaje al ofrecer espacios donde los estudiantes pueden colaborar entre sí, intercambiar ideas y resolver problemas de forma autónoma.

Según Fidalgo y Sevilla (2020), en el contexto del constructivismo, las tecnologías permiten que los estudiantes internalicen información y, a su vez, también desarrollen habilidades sociales y emocionales al trabajar en proyectos colaborativos en línea. De esta manera, las plataformas educativas proporcionan entornos virtuales que permiten a los estudiantes construir su propio aprendizaje de manera activa, ya sea mediante discusiones, trabajos en equipo o acceso a recursos educativos variados.

Por otra parte, el aprendizaje significativo, como lo describe Ausubel, se basa en la conexión de los nuevos aprendizajes con los conocimientos previos de los estudiantes. Las TAC, especialmente las plataformas digitales interactivas, facilitan esta conexión al permitir una personalización del aprendizaje. En este contexto, la integración de tecnologías como la Inteligencia Artificial (IA) permite crear sistemas adaptativos que ajustan el contenido y la metodología según las necesidades de cada estudiante.

De esta forma, las plataformas educativas apoyan la creación de un entorno donde los estudiantes pueden relacionar lo que ya saben con lo que están aprendiendo de manera más eficiente y comprensible, favoreciendo así el aprendizaje profundo. Por estos motivos, Moreira y Bravo (2022) argumentan que las estrategias didácticas creativas y el uso de tecnologías en entornos virtuales enriquecen el aprendizaje significativo, permitiendo que los estudiantes construyan conexiones significativas entre los conceptos, favoreciendo su comprensión y retención a largo plazo.

Finalmente, el conectivismo, propuesto por Siemens, destaca la importancia de las redes de conocimiento y cómo las tecnologías permiten a los estudiantes aprender de forma conectada, integrando información proveniente de diversas fuentes. En un mundo hiperconectado, el aprendizaje no solo se realiza en solitario, sino también a través de redes de interacción, donde los estudiantes pueden acceder a información de manera constante, colaborar en proyectos en línea y construir conocimiento a través de su participación en comunidades de aprendizaje.

En correspondencia con lo planteado, Delgado et al. (2024) afirma que el conectivismo y el uso de tecnologías disruptivas, como la Realidad Virtual (RV) y la Realidad Aumentada (RA), ofrecen a los estudiantes experiencias inmersivas y personalizadas que van más allá de las aulas físicas. Estas tecnologías fomentan la interactividad y la creatividad, ayudando a los estudiantes a explorar conceptos de manera más activa y significativa.

Luego de haberse enmarcado en las teorías de aprendizaje, es importante entender el impacto de las plataformas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura, el cual ha sido un tema de creciente interés en la educación moderna. Diversos estudios evidencian mejoras en el rendimiento académico de los estudiantes al integrar tecnologías en el proceso educativo. Esto debido a la facilidad que ofrecen las plataformas digitales para una personalización del aprendizaje efectiva, adaptándose a las necesidades individuales y facilitando el acceso a una amplia gama de recursos multimedia.

El uso de herramientas digitales como aplicaciones interactivas, lectura en línea y ejercicios personalizados, permite que los estudiantes puedan avanzar a su propio ritmo, lo que contribuye a una comprensión más profunda de los textos literarios y mejora sus habilidades lingüísticas. Según Santana et al. (2024), el aprendizaje adaptativo, facilitado por estas plataformas, no solo mejora el rendimiento académico, sino que también incrementa la motivación y participación de los estudiantes, lo que se refleja en un mayor compromiso con el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, las plataformas digitales fomentan el desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad. Las actividades interactivas y los recursos multimedia proporcionan un entorno dinámico en el que los estudiantes pueden explorar ideas, hacer conexiones y experimentar con diferentes enfoques para resolver problemas. Herramientas como foros de discusión, blogs literarios y proyectos colaborativos en línea permiten a los estudiantes reflexionar sobre el contenido, formular opiniones y desarrollar una comprensión más crítica de la literatura. Esto se complementa con el uso de plataformas de gamificación, que, como señalan Reinoso et al. (2024), ofrecen un enfoque innovador para involucrar a los estudiantes en el aprendizaje. A través de retos y recompensas, los estudiantes se sienten motivados a profundizar en sus análisis literarios, estimular su creatividad y participar activamente en el proceso educativo.

Asimismo, el uso de plataformas digitales ha transformado la percepción del aprendizaje. Los estudiantes, al interactuar con estas herramientas, experimentan un cambio significativo en su motivación y disfrute

del proceso educativo. Bastidas et al. (2023) destacan cómo la integración de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura ha aumentado el interés de los estudiantes, promoviendo un ambiente de aprendizaje más dinámico y colaborativo.

Cabe destacar que, estas tecnologías fomentan una mayor participación, ya que los estudiantes tienen acceso a recursos que pueden consultar de manera autónoma, lo que fortalece su motivación intrínseca. Los resultados de estudios de caso muestran que el uso de plataformas digitales también permite una mayor flexibilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que contribuye a la creación de un entorno de aprendizaje más accesible y atractivo para los estudiantes.

MATERIALES Y MÉTODOS

Esta investigación es de tipo aplicada bajo un paradigma sociocrítico porque se busca utilizar conocimientos teóricos para resolver problemas prácticos, específicamente implementando herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura que contribuya al aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado, así también, generar un cambio social positivo, transformando las prácticas educativas hacia modelos más equitativos, accesibles e innovadores que beneficien tanto a estudiantes como a docentes, contribuyendo al desarrollo de habilidades tecnológicas y a la modernización del sistema educativo.

El estudio se desarrolló utilizando un enfoque metodológico mixto, que combinó tanto métodos cualitativos como cuantitativos para identificar los factores que inciden en los docentes al implementar las TAC en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en estudiantes de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa 19 de Septiembre. Además, tiene un alcance explicativo al analizar cómo la implementación de herramientas tecnológicas impacta en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo grado.

La población de este estudio estuvo conformada por los docentes y estudiantes matriculados en el séptimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa 19 de Septiembre, para un total de 160 estudiantes distribuidos en cuatro paralelos, correspondientes a las jornadas matutina y vespertina, con un promedio de 40 estudiantes por paralelo, y cuatro docentes encargados de la asignatura de Lengua y Literatura.

La muestra fue seleccionada mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, centrando el análisis en los 40 estudiantes del séptimo año de Educación Básica, paralelo "A", quienes compartían características clave para el estudio, como un rango etario de entre 10 y 11 años y un contexto socioeconómico mayoritariamente medio y bajo. Además, este grupo es el que más presenta un bajo rendimiento en la asignatura de Lengua y Literatura, según los registros institucionales, especialmente en habilidades como la comprensión lectora, redacción y uso correcto de estructuras gramaticales. Asimismo, se evidenció un escaso nivel de participación activa en clase, así como una baja motivación hacia los contenidos de la asignatura.

El docente a cargo de este paralelo también fue incluido en la muestra, debido a su disposición para colaborar activamente en todas las fases del estudio, desde el diagnóstico inicial hasta la aplicación de la propuesta. Su participación es fundamental para analizar cómo la capacitación y acompañamiento docente inciden en la integración de tecnologías en el aula.

Para el desarrollo de la investigación se emplearon métodos de investigación. Desde el plano teórico, se utilizaron los métodos inductivo-deductivo, analítico-sintético y sistémico-estructural. El enfoque inductivo permitió extraer patrones y regularidades a partir de la observación directa del aula y las percepciones del docente, mientras que el deductivo permitió contrastar estos hallazgos con los marcos conceptuales existentes sobre innovación educativa y tecnologías aplicadas al aprendizaje. El método analítico-sintético facilitó la descomposición de los factores que afectan la incorporación tecnológica como acceso a dispositivos, habilidades digitales y disposición al cambio, integrándolos posteriormente en una visión estructurada del impacto de la plataforma. Por su parte, el enfoque sistémico-estructural permitió interpretar al contexto educativo como un sistema dinámico, donde interactúan estudiantes, docentes, tecnologías y condiciones institucionales, haciendo posible una propuesta educativa contextualizada. También se tuvo en cuenta para la elaboración del informe escrito.

En cuanto a los métodos empíricos, se realizó una observación directa estructurada del proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) durante las horas pedagógicas de Lengua y Literatura con el paralelo "A". Esta observación tuvo como objetivo analizar la dinámica del aula, identificando el grado de integración de

herramientas tecnológicas en la práctica docente, las estrategias metodológicas utilizadas y la participación general del estudiantado en actividades mediadas por recursos digitales.

Además, se aplicó una entrevista semi-estructurada al docente, con el propósito de indagar en su experiencia previa con plataformas digitales, sus percepciones sobre la utilidad pedagógica de estas herramientas y sus expectativas respecto a su incorporación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como parte del diagnóstico, se incluyó también la aplicación de una encuesta dirigida a los estudiantes, cuyo objetivo fue obtener información sobre sus experiencias, niveles de acceso y percepción del uso de tecnologías aplicadas al aprendizaje de Lengua y Literatura. Esta encuesta permitió complementar los hallazgos obtenidos mediante la observación y la entrevista docente, ofreciendo una visión integral de las condiciones tecnológicas y pedagógicas del grupo.

Tras la implementación del curso en la plataforma interactiva Mil Aulas, desarrollada con MOODLE, se aplicó una encuesta de satisfacción a los estudiantes, con el fin de evaluar la receptividad hacia la propuesta, así como su percepción respecto a la facilidad de uso, utilidad, motivación y apoyo al aprendizaje que ofreció la herramienta digital.

En el análisis de datos, para el caso de la observación directa, se empleó un análisis descriptivo cualitativo, que permitió sistematizar los comportamientos observados y vincularlos con las variables centrales del estudio, como el nivel de interacción con la tecnología y el grado de participación activa en actividades digitales. La entrevista al docente fue analizada mediante análisis de contenido, lo cual facilitó la identificación de categorías temáticas como actitudes hacia el cambio, percepción del recurso digital y barreras institucionales. Para la encuesta aplicada a los estudiantes, se utilizaron métodos estadísticos descriptivos, lo que permitió identificar tendencias en la satisfacción, motivación y percepción de mejora del aprendizaje.

Además, se incorporó el análisis de la modelación pedagógica de la propuesta, la cual consistió en el diseño, implementación y evaluación de la plataforma Mil Aulas como recurso de apoyo en la enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura. Esta modelación fue analizada desde una perspectiva sistémico-estructural, evaluando la coherencia entre sus componentes pedagógicos (contenidos, actividades, recursos interactivos) y las necesidades detectadas en el diagnóstico inicial. La propuesta se valoró no solo en términos de funcionalidad, sino también en cuanto a su capacidad para fomentar aprendizajes significativos, promover la autonomía del estudiante y facilitar la labor docente mediante un entorno virtual organizado y accesible.

RESULTADOS

Diagnóstico inicial

Con el objetivo de identificar las principales falencias en la integración de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el séptimo grado de la Unidad Educativa 19 de Septiembre, se aplicaron diversos métodos empíricos que permitieron obtener datos desde múltiples perspectivas. A continuación, se presentan los hallazgos más relevantes obtenidos a través de la observación directa y las entrevistas diagnósticas.

Observación directa

Para identificar las falencias en la integración de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura en el séptimo grado de la Unidad Educativa 19 de Septiembre, se realizó una observación directa durante una semana, en las horas pedagógicas de Lengua y Literatura, dando como resultados los siguientes aspectos:

- La falta de integración de tecnología en la enseñanza de Lengua y Literatura es evidente, lo que limita el desarrollo de habilidades críticas en los estudiantes.
- El método de enseñanza tradicional prevalece, con pocas estrategias que fomenten la participación activa y el aprendizaje significativo.
- Falta de preparación de los docentes en el uso de herramientas digitales para mejorar la calidad educativa.
- El apoyo de los padres en el proceso de aprendizaje tecnológico es insuficiente, lo que dificulta la continuidad de las estrategias digitales en el hogar.
- Ausencia de plataformas virtuales y recursos digitales integrados en el desarrollo de las clases.

- Falta de alfabetización digital de los estudiantes y padres de familia.

Encuesta a los estudiantes

A continuación, se presentan los resultados de la encuesta dirigida a los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica, enfocado en identificar sus percepciones sobre el nivel de uso, acceso, percepción y dificultades en relación con la asignatura Lengua y Literatura y el uso de herramientas tecnológicas.

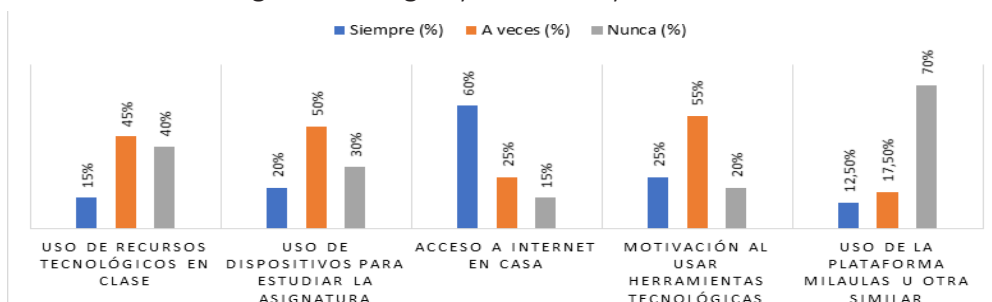


Figura 1. Resultados de los estudiantes sobre el uso de herramientas tecnológicas en Lengua y Literatura

Nota. En la figura se presenta el comportamiento obtenido de la encuesta realizada a los estudiantes.

Los resultados evidencian que, aunque una mayoría significativa de estudiantes cuenta con acceso a internet (60%), el uso de recursos tecnológicos en clase es aún bajo: solo el 15% reporta que siempre se utilizan. Además, el 70% nunca ha trabajado con plataformas como Mil Aulas, lo que confirma la escasa integración de entornos virtuales en el área de Lengua y Literatura. No obstante, el 80% expresa al menos cierto grado de motivación cuando se incorporan herramientas tecnológicas, lo que sugiere un terreno fértil para una intervención pedagógica basada en TIC.

Entrevista semiestructurada al docente

Tabla 1. Análisis temático de la entrevista docente (Diagnóstico del contexto educativo).

Categoría	Descripción del diagnóstico
Herramientas tecnológicas utilizadas	El docente reconoce un uso muy limitado y esporádico de herramientas tecnológicas, como Canva o Forms, generalmente sin una planificación pedagógica clara. La mayoría de las clases siguen un formato tradicional basado en el texto guía. Aunque conoce algunas plataformas digitales como ChatGPT o Google Forms, no las integra sistemáticamente en sus clases por falta de conocimiento técnico.
Motivación y participación estudiantil	Según el docente, el nivel de motivación de los estudiantes durante las clases tradicionales de Lengua y Literatura es bajo. Señaló que, aunque los estudiantes muestran interés por la tecnología, no se ha logrado vincular ese interés con el aprendizaje, debido a la falta de uso de recursos digitales atractivos en el aula.
Contribución en el rendimiento académico	El docente consideró que el rendimiento académico de los estudiantes se ha visto limitado por el enfoque tradicional centrado en la memorización. Opinó que no se ha aprovechado el potencial de las herramientas tecnológicas para profundizar en la comprensión de contenidos ni en el desarrollo de habilidades lingüísticas más sólidas.
Facilidades en la integración tecnológica	El docente reconoce tener limitaciones para integrar adecuadamente la tecnología en su práctica diaria. Las actividades con recursos digitales no son frecuentes y, cuando se implementan, suelen presentar dificultades técnicas o metodológicas.
Limitaciones o barreras	Señaló que la inestabilidad de la conectividad en las aulas representa una barrera significativa, lo que desmotiva la planificación de actividades digitales. Además, expresó que ha tenido que utilizar sus propios recursos para implementar mínimamente herramientas tecnológicas, ante la falta de apoyo institucional.
Capacitación y apoyo institucional	Comentó el docente que las capacitaciones recibidas, como las ofrecidas en la plataforma Me Capacito, le parecieron superficiales y poco contextualizadas. Dijo no sentirse preparado para integrar tecnologías como plataformas virtuales o inteligencia artificial en su labor docente de manera efectiva.
Percepción de la plataforma Mil aulas	El docente ha tenido un primer acercamiento a Mil Aulas, pero menciona que aún no la domina. Aunque reconoce que podría ser útil, expresa dudas sobre su manejo técnico y la forma de integrarla con los contenidos curriculares de manera didáctica.
Sugerencias para mejorar la integración de las TAC	El docente resaltó la necesidad de recibir una capacitación práctica y específica para aplicar herramientas tecnológicas dentro del área de Lengua y Literatura. Propuso que dicha formación venga acompañada de asesoría técnica y acompañamiento continuo.

Nota. En la tabla se dividen los resultados de la encuesta diagnóstico en ejes temáticos.

A partir de la entrevista semiestructurada aplicada al docente de séptimo año de Educación Básica de la Unidad

Educativa “19 de Septiembre”, se identifican limitaciones significativas en el uso pedagógico de las tecnologías digitales. Si bien el docente manifestó tener un conocimiento general sobre algunas herramientas tecnológicas, indicó que estas no forman parte integral de su práctica educativa. Las clases continúan desarrollándose principalmente mediante métodos expositivos y el uso exclusivo del texto escolar, lo cual, según lo señalado, repercute en una baja participación estudiantil y en un limitado desarrollo de competencias lingüísticas.

Asimismo, el docente reconoció que los estudiantes muestran interés por el uso de dispositivos tecnológicos; sin embargo, este interés no ha sido canalizado hacia el aprendizaje, debido a que las herramientas digitales no han sido implementadas de manera estructurada ni con objetivos pedagógicos claros. Entre los factores que limitan esta integración, destacó la falta de conectividad estable, la escasa capacitación docente y la ausencia de apoyo institucional.

En relación con la plataforma Mil Aulas, el docente indicó que su uso es todavía incipiente. Aunque reconoce su potencial, manifestó no contar aún con las habilidades técnicas ni con el acompañamiento necesario para integrarla de forma efectiva en el aula.

Como conclusión de la aplicación de la entrevista, se evidencia una necesidad urgente de intervención, orientada a fortalecer las competencias digitales docentes y a transformar las prácticas pedagógicas tradicionales. Tales transformaciones son esenciales para responder a las demandas actuales del estudiantado y mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Propuesta de curso en la plataforma Mil Aulas

En este estudio, se plantea como propuesta la elaboración de un curso en la plataforma Mil Aulas de MOODLE, utilizando en la parte didáctica el método de las 5E que consiste en estructurar el proceso de aprendizaje en 5 fases: enganchar, explorar, explicar, elaborar, evaluar, para facilitar un aprendizaje activo y significativo en la enseñanza del tema escogido, la historieta, entendida como una forma de narración visual que combina el lenguaje verbal (texto) y el lenguaje icónico (imágenes). A través de diferentes estrategias y recursos tecnológicos, se busca que los estudiantes comprendan la importancia de este tema en distintos ámbitos de la vida.

Además, se explora su principal característica que es la secuencialidad, es decir, la historia se desarrolla a través de viñetas o cuadros que muestran la evolución de los acontecimientos, con una combinación de texto e imagen que facilita la comprensión de conceptos complejos y motiva a los estudiantes a expresarse de manera creativa. A continuación, se presenta cada una de las fases de las 5E, el objetivo y las actividades realizadas para alcanzarlo, describiendo cada uno de sus componentes principales:

Tabla 2. Características de la plataforma Mil Aulas.

Sección	Características Principales	Ventajas	Posibles Mejoras
Página Principal	Menú general con accesos rápidos (Área personal, Mis cursos, notificaciones, perfil, etc.). Pestaña Cursos abierta por defecto.	Navegación intuitiva, acceso rápido a funciones clave.	Añadir un tutorial inicial para nuevos usuarios.
Cursos	Contiene definición de la historieta, información del instructor, tareas, foros de discusión, cuestionario de evaluación. Permite insertar imágenes, videos cargados o en línea para enriquecer los contenidos.	Estructura clara, aprendizaje práctico, actividades gamificadas.	Mayor orientación sobre el uso de recursos multimedia.
Participantes	Filtros por nombre, correo, rol; ordenación por último acceso. Roles diferenciados.	Fácil búsqueda y segmentación, jerarquía clara.	Incluir foto de perfil para mayor identificación visual.
Calificaciones	Tabla por estudiante y tipo de actividad (tareas, foros, etc.). Buscador de usuarios.	Visión clara del rendimiento, útil para docentes.	Añadir opción para retroalimentación directa.
Informes	Tipos de informe: por usuario, actividad, registros en vivo. Filtros por fecha, recurso y acción.	Seguimiento detallado y en tiempo real.	Mejorar exportación de informes a PDF o Excel.
Insignias	Sistema de logros visuales. Permite asociar insignias con logros en actividades como foros, tareas o cuestionarios.	Motiva a los estudiantes mediante recompensas simbólicas.	Ampliar la variedad y criterios de otorgamiento.
Competencias	Relación de actividades con habilidades específicas. Pueden vincularse con la participación en foros de discusión y resolución de cuestionarios.	Permite visualizar el desarrollo de capacidades.	Añadir descripciones claras de cada competencia.

Área Personal	Bienvenida, línea de tiempo, buscador de actividades, calendario, lista de cursos. Acceso directo a cuestionarios y foros activos.	Gestión personalizada del aprendizaje, motivación.	Mejorar visualización móvil.
Perfil	Información editable, zona horaria, resumen de cursos, calificaciones, actividad. Refleja participación en foros y cuestionarios.	Fomenta la autoevaluación y organización del usuario.	Añadir una sección de logros personales o mensajes del instructor.

Nota. Se ha elaborado esta tabla en base a la plataforma Mil Aulas, diseñada en MOODLE.

La plataforma Mil Aulas presenta una estructura organizada e intuitiva que facilita la navegación y el aprendizaje. La página principal destaca por su menú completo y acceso directo a las pestañas del Curso, donde se ofrece contenido claro como la definición de historieta, tareas prácticas y actividades gamificadas. La sección de Participantes permite búsquedas filtradas por nombre, rol y último acceso, mejorando la interacción. Las calificaciones están organizadas por tipo de actividad (tareas, foros, lecciones), lo que permite un seguimiento detallado. Los informes ofrecen datos en tiempo real actualizados cada 60 segundos, útiles para intervenciones docentes oportunas. Además, el área personal y el perfil promueven la personalización del aprendizaje y el control del progreso.

Tabla 3. Fases de la propuesta.

Fase	Objetivo	Actividades
Enganchar	Despertar el interés de los estudiantes en el texto narrativo visual (historietas) mediante un recurso audiovisual dinámico y cercano a su realidad.	Visualización del video de YouTube: ¿Qué son las historietas? ¿Cómo se leen? (Aula 365). Luego, participación en el foro con la consigna: ¿Qué son las historietas?, complementando con la observación de dos imágenes de ejemplo de "Danka komiks".
Explorar	Identificar y analizar los elementos estructurales y visuales de la historieta mediante recursos gráficos y lúdicos.	Estudio del mapa mental sobre los elementos de la historieta. A continuación, participación en el juego interactivo elaborado en Wordwall, donde se refuerzan conceptos como viñetas, globos, personajes, onomatopeyas y escenarios de forma lúdica.
Explicar	Comprender el concepto de historieta y la importancia de la combinación de lenguajes verbal e icónico.	Participación en el foro académico, donde se les pide a los estudiantes argumentar cómo se complementan el lenguaje verbal e icónico en una historieta, basándose en lo aprendido en el video y en el mapa mental.
Elaborar	Aplicar los conocimientos adquiridos para diseñar una historieta, destacando sus elementos esenciales.	Creación de una historieta digital en Canva, usando personajes y plantillas predefinidas. Deben identificar en su trabajo los elementos estructurales (viñetas, globos, etc.). La historieta más creativa será expuesta por el estudiante autor.
Evaluar	Medir el nivel de comprensión del estudiante sobre los conceptos y elementos de la historieta.	Desarrollo de una evaluación en línea (disponible en la plataforma), compuesta por 5 preguntas de selección múltiple, con tiempo límite de 30 minutos, para valorar la comprensión de los conceptos fundamentales abordados en la unidad.

Nota. Se ha elaborado esta tabla en base a la plataforma Mil Aulas, diseñada en MOODLE.

Los recursos tecnológicos utilizados en la propuesta son los siguientes:

- MOODLE: Para foros, tareas y evaluaciones.
- YouTube (Video educativo): Presentación audiovisual para introducir el tema de la historieta de forma atractiva.
- Wordwall: Juego digital interactivo de opción múltiple con imágenes para reforzar el aprendizaje de los elementos de la historieta.
- Foro de la plataforma: Espacio interactivo para reflexionar y argumentar sobre el contenido trabajado (¿Qué es una historieta?).
- Mapa mental digital: Recurso gráfico para visualizar los elementos de la historieta.
- Canva (editor en línea): Herramienta de diseño gráfico para crear historietas digitales con personajes, viñetas y otros elementos visuales.
- Cuestionario: Cuestionario automatizado integrado en la plataforma con preguntas de opción múltiple y tiempo limitado.

La aplicación del método 5E en la enseñanza de la historieta se espera que los estudiantes no solo adquieran conocimientos sobre el tema, sino que también fortalezcan su confianza y capacidad de expresión,

contribuyendo a su desarrollo académico y personal.

Validación de la Propuesta

Encuesta de satisfacción a los estudiantes

Para esta sección de la encuesta de satisfacción, que corresponde a las preguntas 1, 2, 3, 4, 5 y 9 se realizó un estudio del nivel de satisfacción de las personas encuestadas, es decir, los estudiantes del séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa 19 de septiembre. Estos estudiantes tuvieron un tiempo de familiarización con la Plataforma Mil Aulas desarrollada en MOODLE, durante el cual pudieron experimentar y seguir las actividades del tema La Historieta.

En base a esto se midió el nivel de satisfacción de los estudiantes con la plataforma bajo el siguiente rango:

Tabla 5. Nivel de Satisfacción de los estudiantes con la Plataforma Mil Aulas.

Nivel de Satisfacción		Mínimo	Máximo	Puntaje Total
3	Alto	24	30	36
2	Medio	15	23	0
1	Bajo	6	14	0

Nota. En esta tabla se resumen los resultados obtenidos en la encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes determinando 3 niveles de satisfacción.

Los resultados obtenidos de la encuesta de satisfacción demuestran un alto nivel de aceptación hacia la Plataforma Mil Aulas, centrándose en seis preguntas claves relacionadas con la facilidad de acceso, la interfaz, la utilidad de las herramientas, el impacto en el interés por la materia, la calidad del contenido y la disposición a recomendar la plataforma. Todos los estudiantes (100%) se ubicaron en el nivel de satisfacción alto, con puntajes comprendidos entre 24 y 30, lo que indica una percepción muy positiva.

Este resultado sugiere que la Plataforma Mil Aulas ha cumplido eficazmente con los criterios de usabilidad, funcionalidad y pertinencia pedagógica. Un aspecto relevante es que la plataforma logró despertar un mayor interés en la asignatura de Lengua y Literatura, lo cual puede traducirse en un mejor rendimiento académico y mayor participación. Finalmente, el hecho de que todos los estudiantes recomendarían su uso a otros compañeros refuerza la idea de que la plataforma representa una estrategia digital efectiva y motivadora en el contexto educativo actual, especialmente en entornos donde se busca integrar las TAC como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Parte cualitativa

Las respuestas a la pregunta 6 muestran unanimidad: ninguno de los estudiantes reportó haber tenido dificultades técnicas al utilizar la Plataforma Mil Aulas. Este hallazgo refleja una experiencia de uso fluida y sin contratiempos, facilitando el proceso de adaptación tecnológica en los estudiantes, además, la ausencia de obstáculos técnicos es un indicador positivo que da cuenta de la estabilidad y accesibilidad de la plataforma, así como de su adecuación a las capacidades tecnológicas del grupo etario evaluado.

En cuanto a los aspectos susceptibles de mejora (pregunta 7), la gran mayoría de los estudiantes coincidió en un punto clave: la necesidad de tener libre acceso a internet sin costo. Aunque la plataforma en sí fue bien valorada, muchos comentarios giraron en torno a las barreras externas, principalmente el acceso a internet y la posibilidad de ingresar a la plataforma sin restricciones económicas, por lo cual, es importante trabajar en estrategias de conectividad inclusiva para garantizar la continuidad del aprendizaje digital en todos los estudiantes.

Respecto a la pregunta 8, sobre el interés en recibir más capacitación sobre el uso de la plataforma, se evidencia un fuerte deseo de profundizar el aprendizaje a través de esta herramienta, con énfasis en asignaturas como Matemáticas y Ciencias, así como en juegos educativos. Esto demuestra que los estudiantes no solo ven a la plataforma como un medio para cumplir con tareas escolares, sino como una vía potencial para explorar otras materias de manera lúdica e interactiva.

Finalmente, los comentarios adicionales (pregunta 10) reflejan un sentimiento generalizado de entusiasmo y motivación. Frases como “me pareció muy interesante”, “quisiera aprender más sobre lo digital” y “todo estaba muy bien” revelan una actitud positiva hacia el aprendizaje mediado por tecnología. Muchos estudiantes expresaron su deseo de continuar aprendiendo no solo contenidos académicos, sino también habilidades relacionadas con el mundo digital, dando lugar a una oportunidad valiosa para fomentar competencias del siglo XXI desde edades tempranas.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos evidencian una limitada integración de herramientas tecnológicas en la enseñanza de Lengua y Literatura en el séptimo grado de la Unidad Educativa 19 de septiembre. Este hallazgo coincide con lo planteado por Aguiar et al. (2019), quienes afirman que la innovación docente mediante el empleo de las TIC sigue siendo un desafío en los entornos educativos tradicionales debido a la falta de capacitación docente y la infraestructura limitada.

Uno de los aspectos más relevantes encontrados es el predominio del método expositivo, lo que limita la participación activa de los estudiantes y reduce su motivación hacia la asignatura. En este sentido, Velasco (2024) sostiene que la aplicación de metodologías activas apoyadas en TIC puede mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, permitiendo un aprendizaje más significativo.

En cuanto a la formación docente, se constató una falta de capacitación en el uso de tecnología educativa, lo que limita su aplicación efectiva en el aula. Lo anterior es respaldado por Delgado y Chicaiza (2022), quienes destacan que la falta de formación específica en TIC para docentes impide la adopción de enfoques innovadores en la enseñanza. Además, la resistencia al cambio y la inseguridad en el uso de nuevas herramientas tecnológicas continúan siendo barreras significativas para la transformación pedagógica.

Por otro lado, la escasa participación de los estudiantes y su bajo interés en la asignatura pueden estar relacionados con la ausencia de estrategias metodológicas innovadoras. Al respecto, Santana et al. (2024) enfatizan que la incorporación de herramientas digitales y metodologías activas en el aula potencia el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades críticas en los estudiantes, fomentando una mayor interacción y compromiso.

El acceso limitado a dispositivos electrónicos y la falta de conectividad también constituyen un obstáculo para la integración de la tecnología en la enseñanza. En línea con esto, Alcívar et al. (2023) señalan que la brecha digital sigue siendo una problemática latente en muchos contextos educativos, afectando la equidad en el acceso a recursos tecnológicos y limitando el aprendizaje basado en TAC.

La modelación de la propuesta basada en el modelo de las 5E representa una estrategia adecuada para promover el aprendizaje activo y significativo, tal como lo afirma Torres (2023), quien indica que este modelo permite una mejor comprensión de los conceptos a través de la exploración, explicación y aplicación de los conocimientos adquiridos. En este contexto, la integración de recursos como MOODLE, YouTube y Canva favorece la creatividad y el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes.

Finalmente, la validación de la propuesta refleja que el uso de plataformas digitales como MOODLE tiene un impacto positivo en la motivación y participación de los estudiantes, coincidiendo con lo planteado por Ccama et al. (2022), quienes destacan que las plataformas virtuales fomentan la autonomía en el aprendizaje y facilitan la interacción en entornos digitales. A su vez, esto se afirma en la parte cuantitativa de la encuesta de satisfacción que arrojó un 100% de nivel de satisfacción alto con respecto a la de usabilidad, funcionalidad y pertinencia pedagógica.

Por tanto, los resultados confirman la necesidad de implementar capacitaciones docentes en TIC, diseñar estrategias metodológicas innovadoras y mejorar la infraestructura tecnológica para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la institución. La incorporación de tecnología no solo potencia la participación estudiantil, sino que también contribuye al desarrollo de competencias clave para el siglo XXI como quedó demostrado en la encuesta de satisfacción, respecto a la parte cualitativa.

CONCLUSIONES

La propuesta se sustenta en un enfoque teórico que articula los principios del constructivismo (Vygotsky, Piaget), el aprendizaje significativo (Ausubel) y el conectivismo (Siemens). Estos marcos coinciden en otorgar al estudiante un rol activo, reflexivo y autónomo dentro del proceso formativo, lo cual justifica el uso de entornos virtuales como MOODLE para promover la construcción del conocimiento mediante la interacción, la personalización del aprendizaje y el trabajo colaborativo. Asimismo, se incorporaron elementos del aprendizaje activo, adaptativo y la gamificación como estrategias pedagógicas para potenciar la motivación y mejorar el rendimiento académico. Esta base teórica permitió estructurar una propuesta educativa alineada con las competencias del siglo XXI, fortaleciendo habilidades como la creatividad, la alfabetización digital y el

pensamiento crítico, especialmente relevantes para el desarrollo de contenidos como la historieta.

El diagnóstico realizado mediante observación del proceso de enseñanza-aprendizaje, entrevista al docente y encuesta a los estudiantes evidenció que la enseñanza de Lengua y Literatura en el séptimo grado se basa principalmente en el método expositivo, con baja integración de herramientas tecnológicas, debido a la escasa capacitación docente y limitaciones en infraestructura. Si bien los estudiantes muestran interés por el uso de tecnología y cuentan en su mayoría con acceso a internet, la utilización de recursos digitales en clase es mínima. No obstante, se identificó una alta motivación hacia el uso de tecnologías, lo que refleja un contexto propicio para la implementación de propuestas pedagógicas innovadoras mediadas por TIC.

Frente a este escenario, se diseñó e implementó un curso virtual en la plataforma Mil Aulas, desarrollada con MOODLE y basada en el modelo didáctico de las 5E (Enganchar, Explorar, Explicar, Elaborar, Evaluar). La propuesta incluyó el uso de herramientas digitales como YouTube, Canva, Wordwall y Quizizz, integradas estratégicamente para fomentar la participación activa y el desarrollo de habilidades lingüísticas. La propuesta se centró en el tema de la historieta como contenido pedagógico, permitiendo a los estudiantes construir conocimiento de manera creativa y colaborativa. Esta iniciativa se estructuró considerando las condiciones reales del aula y las necesidades identificadas en el diagnóstico.

La valoración de la propuesta, mediante entrevistas al docente y encuestas de satisfacción a los estudiantes, reflejó un alto nivel de aceptación y efectividad. Los estudiantes mostraron mejoras en la motivación, autonomía y actitud frente al aprendizaje. El 100% de ellos valoró positivamente la usabilidad y utilidad de la plataforma Mil Aulas, lo que respalda su pertinencia como herramienta educativa digital. Estos resultados concuerdan con estudios previos que destacan el impacto positivo de las TIC en el proceso educativo. Finalmente, los hallazgos evidencian la necesidad de fortalecer la formación docente en competencias digitales y de mejorar la infraestructura tecnológica institucional, con el fin de garantizar la sostenibilidad y eficacia de propuestas basadas en entornos virtuales y metodologías activas. La integración del modelo de las 5E demostró ser una estrategia eficaz para promover una educación más interactiva, motivadora y significativa.

REFERENCIAS

- Aguiar, B., Velázquez, R., y Aguiar, J. (2019). Innovación docente y empleo de las TIC en la Educación Superior. *Revista Espacios*, 40(2), 8. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n02/19400208.html>
- Alcívar, E., García, C., Zambrano, D., Cedeño, L., y Segovia, M. (2023). Tecnologías de aprendizaje y conocimiento (TAC) en el proceso de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa "Juan Antonio Vergara Alcívar". *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 8(6), 977-994. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i6>
- Bastidas, E., Caicedo, M., y Ortiz, W. (2023). Herramientas digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes del tercer año de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra. *Sinergia Académica*, 6(4), 161-182. <https://doi.org/10.51736/c7025016>
- Caeiro, M., Murillo, V., Revilla, A., y Ramos, N. (2021). Ecosistema de la Educación Artística en Red: una revisión de los antecedentes, . *Revista Complutense de Educación*, 33(4), 679-690. <https://doi.org/10.5209/rced.76326>
- Castro, J., Gómez, L., y Camargo, E. (2023). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Revista Tecnura*, 27(75), 140-174. <https://doi.org/10.14483/22487638.19171>
- Ccama, Y., Cruz, D., Flores, N., Huamán, E., y Zurita, A. (2022). Percepción de los maestros de educación inicial sobre el uso de plataformas digitales educativas tras el retorno a la presencialidad. *Dialogos Abiertos*, 1(2), 20–29. <https://doi.org/10.32654/DialogosAbiertos.1-2.2>
- Delgado, G., López, H., y Montejó, K. (2024). Aprendizaje innovador: El encuentro entre construcciónismo, conectivismo y tecnologías disruptivas. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(1), 828 – 842. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1635>
- Delgado, J., y Chicaiza, C. (2022). Gamificación y herramientas tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 262-285. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3485
- Fidalgo, N., y Sevilla, S. (2020). La literatura y su implicación emocional: el constructivismo de Lev Vygotsky en "Paraíso inhabitado" de Ana María Matute. *Revista Cálamo FASPE*(68), 70-78. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7954630>
- Fuentes, N. (2023). La creatividad y su incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de lengua

y literatura en la Unidad Educativa Juan Montalvo en el periodo lectivo 2023-2024 del Cantón Baba. [Tesis de grado, Universidad Técnica de Babahoyo]. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/15608>

Giler, P. (2023). Animación a la lectura en el proceso de enseñanza- aprendizaje en Lengua y Literatura. *Revista Social Fronteriza*, 3(6), 85–95. [https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3\(6\)85-95](https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3(6)85-95)

Ladino, K. (2020). El uso del texto escolar de lengua y literatura en el segundo año de educación general básica en la Unidad Educativa “San José”- La Salle en el año lectivo 2018-2019. [Tesis de grado, Universidad Politécnica Salesiana]. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/18480>

Massó, B., Herrera, G., Folguera, S., y Alonso, C. (2022). Potencialidades y desafíos del uso de plataformas digitales educativas desde las voces de la comunidad educativa catalana. *EduTec, Revista Electrónica De Tecnología Educativa*(87), 43–55. <https://doi.org/10.21556/edutec.2024.87.3023>

Meza, G., Agüero, E., y Suárez, Z. (2019). Reform of Mathematics Education in Costa Rica: Evaluation of Progress in Implementation in Secondary Education. *Revista Digital: Matemática, Educación E Internet*, 19(2). <https://doi.org/10.18845/rdmei.v19i2.4218>

Moreira, H., y Bravo, R. (2022). Estrategias didácticas creativas que inciden en el aprendizaje significativo en ambientes virtuales de lengua y literatura. *Revista Innova Educación*, 4(4), 167-177. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.04.012>

Pleitez, M. (2019). Enseñanza de la Lengua y la Literatura en los tiempos que Corren y Las Innovaciones de la Información. *Crea Ciencia Revista Científica*(5), 32–34. <https://doi.org/10.5377/creaciencia.v0i5.8704>

Portilla, G., y Honorio, C. (2022). Aplicación del método analítico-sintético para mejorar la comprensión de textos argumentativos en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la I.E.P. “Buena Esperanza” del Distrito de Nuevo Chimbote, 2021. [Tesis de grado, Universidad Nacional del Santa]. <https://hdl.handle.net/20.500.14278/3886>

Reinoso, W., Bravo, M., Ríos, C., Zambrano, K., y Blacio, S. (2024). Herramientas Gamificadoras para Motivar el Proceso Enseñanza Aprendizaje en la Asignatura de Lengua y Literatura con los Estudiantes del Séptimo Año de EGB. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 584-603. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11268

Rivera, P., Rivera, P., y Fardella, C. (2023). Digital education platforms and schooling: New challenges and alternatives towards educational equity and children’s rights. *Education Policy Analysis Archives*, 31(130), 4-12. <https://doi.org/10.14507/epaa.31.8483>

Santana, A., Bernal, A., Herrera, J., Bayas, L., Muñoz, J., Ordoñez, I., . . . Jijon, F. (2024). Aprendizaje Adaptativo: Innovaciones en la Personalización del Proceso Educativo en Lengua y Literatura a través de la Tecnología. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 480-517. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12292

Torres, L. (2023). 5E: Una metodología centrada en quienes aprenden. Aproximación desde su aplicación en lógica y filosofía en una universidad privada de Lima, Perú. *Revista enfoques educacionales*, 20(2), 152-178. <https://doi.org/10.5354/2735-7279.2023.71329>

Velasco, M. (2024). Transformando la educación en Colombia: políticas de innovación con TIC en la era digital. *Discimus. Revista Digital de Educación*, 3(1), 121-150. <https://doi.org/10.61447/20240601/art05>

Veras, I. (2020). Estrés y estrategias de afrontamiento en docentes. *Revie - Revista de Investigación y Evaluación Educativa*, 7(1), 26–35. <https://doi.org/10.47554/revie2020.7.17>

Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

Declaración de responsabilidad de autoría

Los autores del manuscrito señalado, DECLARAMOS que hemos contribuido directamente a su contenido intelectual, así como a la génesis y análisis de sus datos; por lo cual, estamos en condiciones de hacernos públicamente responsable de él y aceptamos que sus nombres figuren en la lista de autores en el orden indicado. Además, hemos cumplido los requisitos éticos de la publicación mencionada, habiendo consultado la Declaración de Ética y mala praxis en la publicación.

Lic. Glenda María Coello Almeida, Lic. Viviana Micaela Rodas Rosero, PhD. María Beltrán Mesa y PhD. Elsy Rodríguez Revelo: Proceso de revisión de literatura y redacción del artículo.