



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO
PARA LA ASIGNATURA DE LITERATURA.**

SOFTWARE EDUCATIVO.

AUTORA:

MARISELA ALEXANDRA QUIMI AVELINO

TUTOR: ING. MANUEL ALBERTO MÉNDEZ BRAVO MSC.

Guayaquil, Abril del 2022



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

DIRECTIVOS

Msc. José Albán Sánchez
DECANO

Dr. Pedro Rizzo Bajaña, MSc.
VICE-DECANO

Ing. Carlos Aveiga Paini, MSc.
DIRECTOR DE CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

Guayaquil, 18 de Marzo del 2022

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

El **ING. MANUEL ALBERTO MÉNDEZ BRAVO MSC**, tutor del trabajo de titulación **RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO PARA LA ASIGNATURA DE LITERATURA. SOFTWARE EDUCATIVO**, certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por Marisela Alexandra Quimi Avelino, con C.C. No. 0924021538, con mi respectiva asesoría como requerimiento parcial para la obtención del título de LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, en la Carrera SISTEMAS MULTIMEDIA de la FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.



Firmado electrónicamente por:
**MANUEL ALBERTO
MENDEZ BRAVO**

ING. MANUEL ALBERTO MÉNDEZ BRAVO MSC

C.C. 0915641864



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

Guayaquil, 31 de Marzo del 2022

Lcdo.

José Albán Sánchez. MSc.

DECANO DE FACULTAD DE FILOSOFÍA. LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO PARA LA ASIGNATURA DE LITERATURA. SOFTWARE EDUCATIVO**, del estudiante **MARISELA ALEXANDRA QUIMI AVELINO**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 13 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que el estudiante **QUIMI AVELINO MARISELA ALEXANDRA** está apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
**JOSE LUIS
PONCE**

MSC. JOSÉ LUIS PONCE GUERRERO
C.C. 0914876529



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

**LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO
NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES ACADÉMICOS**

MARISELA ALEXANDRA QUIMI AVELINO con C.C. No. 0924021538. Certificamos que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **“RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO PARA LA ASIGNATURA DE LITERATURA. SOFTWARE EDUCATIVO”**, son de nuestra absoluta propiedad, responsabilidad y según el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizamos el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

MARISELA ALEXANDRA QUIMI AVELINO

C.C. No. 0924021538

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado principalmente a Dios, gracias a él, he logrado concluir mi carrera.

A mis padres, porque ellos siempre me brindan su apoyo y consejos para hacer de mí una gran profesional.

A mi esposo por su esfuerzo y apoyo incondicional, a mis hermanos por sus palabras de aliento, a mi sobrina que con su alegría me motiva a seguir adelante, a mis compañeros que nunca me dejaron dar por vencida, a los docentes que me guiaron con sus conocimientos y a todas aquellas personas que de una u otra manera contribuyeron para lograr esta meta.

MARISELA ALEXANDRA QUIMI AVELINO

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme guiado y dado la fortaleza para lograr mis objetivos, a mis padres por su amor y consejos que han sido mi motivación para esforzarme y no rendirme antes las adversidades, a mi esposo que con su amor y paciencia me motiva a cumplir todo lo que me proponga.

Agradezco a mi tutor de tesis Ing. Manuel Méndez Bravo que con su experiencia, conocimiento, pautas y enseñanzas me oriento a realizar mi investigación.

Gracias a todos ustedes por ayudarme a concluir con éxito mi tesis.

MARISELA ALEXANDRA QUIMI AVELINO

ÍNDICE GENERAL

Contraportada.....	i
Directivos.....	ii
Certificado del tutor.....	iii
Revisión Final.....	iv
Declaración de propiedad de licencia gratuita.....	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice General	viii
Índice de Tablas	xi
Índice de Gráficos.....	xii
Índice de Figuras	xii
Índice de Anexos	xiii
Resumen	xv
Abstract	xvi
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA	3
1.1 Planteamiento del Problema.....	3
1.2 Formulación del Problema	5
1.3 Sistematización.....	6
1.4 Objetivos de la Investigación	6
1.4.1 Objetivo General	6
1.4.2 Objetivos Específicos.....	6
1.5 Justificación e Importancia.....	7
1.6 Delimitación del Problema	8
1.7 Premisas de la Investigación	8
1.8 Operacionalización de las variables.....	9
CAPÍTULO II	10
MARCO TEÓRICO.....	10
2.1 Antecedentes de la Investigación	10
2.2 Marco Teórico Conceptual.....	13

2.2.1 Recursos Tecnológicos.....	14
2.2.1.1 Tipos de Recursos Tecnológicos	14
2.2.2 Recursos Tecnológicos como medio didáctico.....	15
2.2.2.1 Herramientas interactivas para el aprendizaje.....	16
2.2.2.2 Utilidad de las Tecnologías de Información y Comunicación..	17
2.2.2.3 Aprendizaje Colaborativo	18
2.2.3 Elementos del proceso de Aprendizaje Colaborativo	19
2.2.3.1 Software LMS	20
2.2.3.2 Web 2.0	21
2.2.3.3 Web 3.0	22
2.2.3.4 Trabajo en Equipo.....	22
2.2.3.5 Motivación.....	23
2.2.3.6 Motivación en el Aprendizaje	23
2.2.4 Roles en el Aprendizaje Colaborativo	24
2.2.4.1 Roles del docente	25
2.2.4.2 Roles del estudiante.....	25
2.2.4.3 Tecnologías Colaborativas.....	26
2.2.5 Fundamentación Filosófica-Epistemológica	27
2.2.6 Fundamentación Pedagógica-Didáctica	28
2.2.7 Fundamentación Psicológica	29
2.2.8 Fundamentación Sociológico	30
2.3 Marco Contextual.....	31
2.4 Marco Legal.....	32
CAPÍTULO III	34
MARCO METODOLÓGICO	34
3.1 Diseño de la Investigación	34
3.2 Modalidad de la Investigación.....	35
3.2.1 Investigación Cual-cuantitativa.....	35
3.3 Tipos de Investigación	35
3.3.1 Investigación Bibliográfico	35
3.3.2 Investigación de Campo	36

3.3.3 Investigación Exploratorio	37
3.3.4 Investigación Descriptivo	37
3.4 Métodos de la Investigación.....	38
3.4.1 Método Deductivo	38
3.5 Técnicas de Investigación.....	39
3.5.1 Encuesta	39
3.5.2 Entrevista	39
3.6 Instrumentos de Investigación	39
3.6.1 Cuestionario	39
3.6.2 Escala de Likert	40
3.6.3 Cuadros Estadísticos	40
3.7 Población y Censo	41
3.7.1 Población.....	41
3.7.2 Censo	41
3.8 Análisis e interpretación de encuestas y entrevista.....	43
3.9 Conclusiones y Recomendaciones	57
3.9.1 Conclusiones	57
3.9.2 Recomendaciones	57
CAPÍTULO IV.....	59
PROPUESTA	59
4.1 Título de la Propuesta.....	59
4.2 Justificación	59
4.3 Objetivos de la Propuesta	59
4.3.1 Objetivo General de la propuesta	59
4.3.2 Objetivos Específicos de la propuesta	60
4.4 Aspectos Teóricos de la propuesta	60
4.4.1 Aspecto Tecnológico	60
4.4.2 Aspecto Pedagógico.....	60

4.4.3 Aspecto Legal.....	61
4.5 Factibilidad de la aplicación	61
4.5.1 Factibilidad Técnica	61
4.5.2 Factibilidad Financiera	62
4.5.3 Factibilidad Humana	63
4.6 Descripción de la Propuesta	63
4.7 Referencias Bibliográficas	83

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variables	9
Tabla 2. Diferencias entre educación colaborativa y tradicional	11
Tabla 3. Población de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón	41
Tabla 4. Censo de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón	42
Tabla 5. Los recursos tecnológicos en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje	43
Tabla 6. Incentivar al estudiante a utilizar los recursos tecnológicos	44
Tabla 7. Importancia de los recursos tecnológicos en el campo educativo	45
Tabla 8. Los recursos tecnológicos ayudan optimizar la calidad de enseñanza-aprendizaje	46
Tabla 9. El aprendizaje colaborativo incentiva el trabajo en equipo.....	47
Tabla 10. El aprendizaje colaborativo de gran relevancia en la comunidad educativa.....	48
Tabla 11. Estrategias tecnológicas para garantizar un mejor desempeño en el aprendizaje colaborativo.....	49
Tabla 12. El aprendizaje colaborativo mejora el entendimiento de la asignatura Literatura	50
Tabla 13. Utilización de software educativo como apoyo didáctico en la asignatura Literatura	51

Tabla 14. Implementación de software educativo para el entendimiento de la asignatura Literatura	52
Tabla 15. Hardware Desarrollador.....	62
Tabla 16. Factibilidad Financiera.....	62

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Los recursos tecnológicos en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje	43
Gráfico 2. Incentivar al estudiante a utilizar los recursos Tecnológicos	44
Gráfico 3. Importancia de los recursos tecnológicos en el campo educativo	45
Gráfico 4. Los recursos tecnológicos ayudan optimizar la calidad de enseñanza-aprendizaje	46
Gráfico 5. El aprendizaje colaborativo incentiva el trabajo en equipo.....	47
Gráfico 6. El aprendizaje colaborativo de gran relevancia en la comunidad educativa.....	48
Gráfico 7. Estrategias tecnológicas para garantizar un mejor desempeño en el aprendizaje colaborativo.....	49
Gráfico 8. El aprendizaje colaborativo mejora el entendimiento de la asignatura Literatura	50
Gráfico 9. Utilización de software educativo como apoyo didáctico en la asignatura Literatura	51
Gráfico 10. Implementación de software educativo para el entendimiento de la asignatura Literatura	52

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1. Geolocalización de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón	31
Figura 2. Adobe Photoshop – Desarrollo del logotipo	64

Figura 3. Adobe Premiere Pro – Edición de video de módulo	65
Figura 4. Adobe After Effects– Animación de gráficos	66
Figura 5. XAMPP Control Panel- WordPress – Servidor Local y Alojamiento Web	67
Figura 6. WordPress –Plugin del software educativo	68
Figura 7. WordPress – Plugin LeardDash	69
Figura 8. WordPress – Visibility Logic for Elementor.....	70
Figura 9. WordPress-Codificación HTML-Estilos Css	71
Figura 10. WordPress-Codificación HTML.....	72
Figura 11. Entorno del Software Educativo LITERANT	73
Figura 12. Inicio de Sesión del Software Educativo LITERANT	74
Figura 13. Inicio del Software Educativo LITERANT	75
Figura 14. Opciones Principales del Software Educativo LITERANT	76
Figura 15. Opción textos narrativos breves del Software Educativo LITERANT.....	77
Figura 16. Contenidos textos narrativos breves del Software Educativo LITERANT.....	78
Figura 17. Opción El Cuento del Software Educativo LITERANT	79
Figura 18. Opción La Novela del Software Educativo LITERANT	80
Figura 19. Opción Club de Lectura del Software Educativo LITERANT	81
Figura 20. Opción Publicaciones del Software Educativo LITERANT	82
Figura 21. Opción Eventos de Clases del Software Educativo LITERANT	82

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Formato de Evaluación de la Propuesta de trabajo de Titulación	90
Anexo 2. Acuerdo del Plan de Tutoría.....	91
Anexo 3. Informe de Avance de la Gestión Tutorial	92

Anexo 4. Informe de Trabajo de Titulación.....	95
Anexo 5. Rúbrica de Evaluación Trabajo de Titulación	96
Anexo 6. Certificado Porcentaje de Similitud.....	97
Anexo 7. Rúbrica de Evaluación Memoria Escrita Trabajo de Titulación .	98
Anexo 8. Carta de la carrera dirigida al plantel.....	99
Anexo 9. Carta de la Unidad Educativa de autorización para la investigación.....	100
Anexo 10. Fotos de los estudiantes durante la aplicación de los instrumentos de investigación.....	101
Anexo 12. Fotos de la autoridad durante la aplicación de los instrumentos de investigación.....	103
Anexo 13. Certificado de Práctica Docente del estudiante	104
Anexo 14. Certificado de Vinculación del estudiante.....	105
Anexo 15. Encuestas Dirigidas a los estudiantes	106
Anexo 16. Evidencias de tutorías.....	107
Anexo 17. Ficha de Registros de Tesis.....	110



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

**RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO
PARA LA ASIGNATURA DE LITERATURA. SOFTWARE EDUCATIVO.**

Autora: QUIMI AVELINO MARISELA ALEXANDRA

Tutor: ING. MANUEL ALBERTO MÉNDEZ BRAVO MSC

Guayaquil, 18 de Marzo del 2022

RESUMEN

El objetivo de la presente investigación es contribuir al mejoramiento en la calidad de la educación a través de las tecnologías colaborativas, ya que el mismo, revoluciona el mundo educativo, uno de los beneficios primordiales es el fortalecimiento de las relaciones docente-estudiantes y con ellas se asegura un proceso de enseñanza aprendizaje. Por tal razón la creación de un software educativo en la asignatura Literatura ayuda a los actores involucrados en adquirir el aprendizaje colaborativo para desarrollar las capacidades analíticas de los discentes. Para la recolección de datos se aplicó la encuesta, dirigida a los estudiantes y la entrevista a las autoridades de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, para medir la aceptación de los recursos tecnológicos en las aulas de clases y a su vez ayude a mejorar el rendimiento académico.

Palabras Claves:

Recursos Tecnológicos, Aprendizaje Colaborativo, Software Educativo.



**UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
CAREER MULTIMEDIA SYSTEMS**

TITLE OF RESEARCH WORK PRESENTED

**TECHNOLOGICAL RESOURCES IN COLLABORATIVE LEARNING
FOR THE SUBJECT OF LITERATURE. EDUCATIONAL SOFTWARE.**

Author: QUIMI AVELINO MARISELA ALEXANDRA

Advisor: ING. MANUEL ALBERTO MÉNDEZ BRAVO MSC

Guayaquil, 18 de Marzo del 2022

ABSTRACT

The objective of this research is to contribute to the improvement in the quality of education through collaborative technologies, since it revolutionizes the educational world, one of the main benefits is the strengthening of teacher-student relationships and with them A teaching-learning process is ensured. For this reason, the creation of educational software in the Literature subject helps the actors involved in acquiring collaborative learning to develop the analytical skills of the students. For data collection, the survey was applied, directed at the students and the interview with the authorities of the Francisco Huerta Rendón Educational Unit, to measure the acceptance of technological resources in the classroom and in turn help improve academic performance.

Keywords:

Technological Resources, Collaborative Learning, Educational Software.

Introducción

El presente proyecto de investigación titulado “Recursos tecnológicos en el aprendizaje colaborativo para la asignatura de Literatura”, busca mejorar la experiencia de la enseñanza y facilitar el acceso a la educación a los discentes, mostrando el interés y el desempeño académico mediante un software educativo.

Sin embargo, es primordial que el aprendizaje colaborativo ayude al discente a desarrollar nuevas ideas y que su enfoque educativo busque mejorar el aprendizaje a través del trabajo en conjunto, sea en grupo de dos o más, en el que todos aprendan a resolver problemas y aprendan nuevas definiciones de interés colectivo.

Este proyecto tiene como propuesta la creación de un software educativo, a través de **LMS (Sistema de Gestión de Aprendizaje)**, tecnología soportada en la web que permite crear, implementar y desarrollar un proceso de aprendizaje específico, donde tratará temas de la asignatura Literatura y a su vez servirá como recursos de aprendizaje para los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

De este modo detallamos a continuación lo que cada capítulo contendrá dentro su desarrollo.

Capítulo I: Entre otros aspectos puede abarcar planteamiento del problema, formulación y sistematización del mismo, objetivos de la investigación, justificación, delimitación, hipótesis o premisas de investigación y su operacionalización.

Capítulo II: en el cual se incorporan los antecedentes de la investigación, Marco Teórico, marco contextual, marco conceptual y marco legal.

Capítulo III: el cual debe abarcar los aspectos metodológicos empleados en el desarrollo del trabajo de titulación.

Capítulo IV: comprende el desarrollo de la Propuesta de la investigación. Conclusiones. Recomendaciones, Referencias Bibliográficas. Anexos

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema de Investigación

Hoy en día los recursos tecnológicos sirven como apoyo para el desarrollo de dinámicas y actividades, al mismo tiempo el alumnado se interesa de diversos temas que se tratan, por otro lado el aprendizaje colaborativo se forma de una organización social de la situación de enseñanza y aprendizaje, en la cual los alumnos establecen una interdependencia positiva, es decir, que perciben que pueden aprender y obtener sus objetivos, adicionalmente el aprendizaje colaborativo provoca una gran cantidad de efectos positivos en los estudiantes entre ellos podemos mencionar un aumento de la productividad, razonamiento, una gran producción de ideas y mejor transferencia de lo que se aprende.

Partiendo desde una visión macro de la situación de las tecnologías colaborativas, en un estudio realizado a la empresa española Designit Madrid, la misma que ejecuta sus actividades 100% de forma colaborativa. En el estudio del caso se aprecia que el éxito de la compañía se deba solamente porque su campo de acción sea a través de las tecnologías de la información, sino porque por medio de esta innovadora experiencia laboral se promueve el aprendizaje colectivo, lo cual le da un valor agregado al trabajo en equipo.

Según la UNESCO menciona que la implementación de las TIC's (Tecnologías de la Información y Comunicación), en el sector educativo de América Latina no ha reportado resultados positivos, esto es debido a que los docentes siguen utilizando el marcador y la pizarra como mejor aliado.

Por otro lado a nivel local, la implementación de la tecnología en la educación ecuatoriana, para eso, el Ministerio de Educación creó el Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad (**SITEC**), mencionado programa estatal diseña proyectos tecnológicos para mejorar el aprendizaje digital en el país y así poder socializar el uso de las tecnologías, adicionalmente (SITEC) entregó Pc's, sistemas de audios, pizarras digitales y proyectores a las instituciones de nivel general básico y bachillerato. Sin embargo, para el Ministerio de educación una de las misiones primordiales es que todas las instituciones educativas fiscales del Ecuador tengan acceso a recursos tecnológicos.

Llegando a este punto, se evidencia y existen suficientes elementos para definir que el problema a resolver por esta investigación es la falta de recursos tecnológicos que incentiven el aprendizaje colaborativo en la asignatura de Literatura, de los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, de la ciudad de Guayaquil, en el período lectivo 2021 – 2022.

Esta problemática se debe de manera general a las siguientes posibles causas:

En un primer plano, existe escasez de recursos tecnológicos para incentivar el aprendizaje colaborativo, debido quizás a la falta de otro gran recurso que es el económico visto desde la perspectiva de los estudiantes o desde el mismo plantel. En todo caso, esta situación dificulta el aprendizaje fluido sobre todo de las asignaturas que conllevan mucha utilización de recursos tecnológicos.

En un segundo lugar, despunta como otra posible causa un factor psicológico con el cual todo docente debe lidiar a diario, en cada clase, en cada asignatura, la desmotivación en el aprendizaje en general, pero de manera particular de la

asignatura de Literatura. En concordancia con la primera causal, al no contar con los recursos técnicos necesarios, el proceso de enseñanza-aprendizaje debe transitar por un camino sinuoso que dificulta el alcance de la construcción del conocimiento y desmotiva el aprendizaje, lo cual se convierte en un reto para el docente.

De por sí es complicada la limitación de recursos técnicos y factores de tipo psicológico, se une al escenario problemático analizado el limitado uso de materiales didácticos actualizados para el aprendizaje colaborativo. La actualización de material didáctico es un inconveniente, que desciende desde el nivel macro, pasando por el meso y afectado al micro, afectando directamente a los estudiantes en el aprendizaje de conocimientos actualizados e innovadores que preparan a los estudiantes para el mundo laboral siempre competitivo donde sólo los que poseen mayor información incrementan sus posibilidades de éxito personal y profesional.

Este conjunto de causas produce efectos muy negativos en la calidad educativa de los estudiantes a todo nivel, en especial a los estudiantes de la asignatura de Literatura que es el que ocupa al presente trabajo. Por otro lado, esta problemática afecta a los mismos estudiantes restándole competitividad académica y posterior competitividad laboral. Por último, el plantel se ve afectado porque cada vez irá disminuyendo la preferencia de los estudiantes por este tipo de materia que conlleven inversión económica en recursos tecnológicos.

1.2. Formulación del Problema

¿Cómo inciden los recursos tecnológicos en el aprendizaje colaborativos para la asignatura de Literatura de los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón?

1.3. Sistematización

¿Qué importancia tienen los recursos tecnológicos en el aprendizaje colaborativo para los discentes de octavo año de la Unidad educativa Francisco Huerta Rendón?

¿De qué manera puedo mejorar el aprendizaje colaborativo durante el proceso educativo en los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad educativa Francisco Huerta Rendón?

¿Cómo fortalecer el aprendizaje de la asignatura Literatura a través de un software educativo?

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1 Objetivo General

Determinar la incidencia de los recursos tecnológicos en el aprendizaje colaborativos para la asignatura de Literatura de los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar teóricamente la importancia que tienen los recursos tecnológicos en el aprendizaje colaborativo para los discentes de octavo año de la Unidad educativa Francisco Huerta Rendón.
- Mejorar el aprendizaje colaborativo durante el proceso educativo en los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad educativa

Francisco Huerta Rendón.

- Diseñar un software educativo que ayude al entendimiento de la asignatura de Literatura.

1.5. Justificación e Importancia

La investigación en mención tiene su conveniencia en el hecho que las tecnologías colaborativas están adquiriendo cada vez más auge. Cada vez son más utilizadas dentro de los diferentes ámbitos de la vida cotidiana de la sociedad, por lo que es muy importantes profundizar sobre su funcionamiento, aplicación y utilidad.

Dentro del aspecto social, la misma se beneficia de las tecnologías colaborativas y de las plataformas virtuales, debido a que las mismas están revolucionando el mundo educativo, ya que, al compartir tareas dentro de un mismo entorno virtual, sea de manera sincrónica o asincrónica, se fortalecen las relaciones docente-estudiante, estudiante-estudiante y con ellas se asegura el proceso de enseñanza-aprendizaje. Mientras que el campo laboral este tipo de tecnología mejora la productividad laboral.

Desde el punto de vista práctico, la propuesta de la presente investigación gira en torno al diseño de un software educativo de colaboración educativa, lo cual ejemplifica perfectamente y de forma práctica los diferentes beneficios de las tecnologías colaborativas que se han pregonado en este proyecto.

En referencia al aspecto teórico, las referencias bibliográficas utilizadas aquí, descubren los diferentes tipos de tecnologías colaborativas utilizadas actualmente

desde diferentes niveles mundial y local, combinadas con las diferentes teorías que en las que se basa el proceso de aprendizaje.

Además, el presente proyecto educativo busca la utilidad metodológica y la relación de los recursos tecnológicos y el aprendizaje colaborativo ya que gracias a los avances tecnológicos no existe barrera física para apropiarse del conocimiento, por lo tanto, hoy en día la educación ha trascendido a los espacios virtuales, siendo los recursos tecnológicos, espacios y herramientas poderosas para promover el aprendizaje colaborativo, tanto de un punto de vista cuantitativo y cualitativo.

1.6. Delimitación del Problema

Campo: Educación

Área: Tecnología

Aspectos: Recursos Tecnológicos –Aprendizaje Colaborativo- Software Educativo.

Título: Recursos tecnológicos en el aprendizaje colaborativo para la asignatura de Literatura.

Propuesta: Software Educativo.

Contexto: Estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

1.7. Premisas de la investigación

- Los recursos tecnológicos favorecen el ámbito educativo.
- Las tecnologías colaborativas favorecen el ámbito laboral.
- La plataforma web 3.0 es una de las principales utilidades de las tecnologías colaborativas.

- Una plataforma colaborativa refuerza el proceso de aprendizaje.
- El proceso de aprendizaje se refuerza en estrategias de desarrollo cognitivo.
- Estrategias de desarrollo psicológico favorecen el proceso de aprendizaje

1.8. Operacionalización de las variables

Tabla 1

Operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL ASPECTOS/DIMENSIONES	INDICADORES
Independiente: Recursos Tecnológicos	Son aquellos recursos o medios que utilizan la tecnología para llevar a cabo un propósito, generalmente productivo.	Tipos de recursos Tecnológicos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Físicos o tangibles ✓ Invisibles o intangibles
		Recursos tecnológicos como medio didáctico	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Herramientas interactivas para el aprendizaje. ✓ Utilidad de las Tecnologías de información y comunicación
Dependiente: Aprendizaje Colaborativo	Se lleva a cabo cuando dos, o más personas, se unen para aprender algo en concreto. La idea de base de este tipo de aprendizaje es que haya una colaboración e interacción por parte del grupo que interviene.	Elementos del procesos de aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajo en equipo ✓ Motivación
		Roles en el aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rol del profesor ✓ Rol del estudiante

Fuente: Investigación

Elaborado por: Marisela Alexandra Quimi Avelino

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Continuando con el proceso de investigación del presente trabajo a continuación se realiza un análisis de las referencias bibliográficas de investigadores que han explorado previamente acerca de la actual temática.

En el ámbito internacional, Avello et al., (2016) profesionales de la Universidad Cienfuegos de Cuba, en su trabajo investigativo académico titulado “Una experiencia con Moodle y herramientas Web 2.0 en el postgrado”, abordan la temática del trabajo colaborativo como apoyo de procesos de enseñanzas. En este aspecto los autores mencionan las bondades de la plataforma Moodle la cual ha venido mostrando ventajas aceptables ya que por algo es la plataforma más usada a nivel mundial en procesos educativos a todo nivel.

Sin embargo, ante el desarrollo de la web 2.0 que ha permitido el surgimiento de innumerables nuevas plataformas colaborativas, Moodle se queda corto. Es por ello por lo que en su investigación los autores explican la experiencia obtenida con el proyecto piloto de la incorporación de dos nuevas plataformas (**Scoop.it y Diigo**) como complemento de Moodle en los procesos de enseñanza. Estas plataformas que entran en la categoría de gestión y curación de contenido fueron probadas en un curso de postgrado en la modalidad b-learning en la Universidad de Cienfuegos.

Al respecto Juárez et al., (2017) profesionales de la Universidad de Guadalajara, explican en su trabajo literario que debido al crecimiento exponencial de contenido literario que se publica a diario en el internet, cada vez que se solicita a un buscador contenido sobre una temática específica, es tanto el material arrojado

y muchas veces alejado de lo requerido que resulta una tarea titánica separar lo general de lo específico. Es donde entra en juego una especie de nueva profesión: los curadores de contenido.

Los mismos autores explican que los curadores de contenido son personas que ahorran tiempo a los demás, dedicándose a filtrar, separar, seleccionar del contenido digital sobre una temática específica. Como soporte tecnológico a esta ardua labor se han creado innovadora herramientas digitales como Scoop.it y Diigo que facilitan enormemente esta tarea ofreciendo experiencias profesionales muy complacientes. Al menos así lo han expresado los estudiantes que han probaron dichas plataformas.

En el ámbito nacional, Astudillo et. al., (2018) profesionales de la ciudad de Quevedo, presentan su artículo científico Aplicación de las TIC's como Herramienta de Aprendizaje en la Educación, el cual tiene por objetivo documentar y reflexionar la importancia del uso de la tecnología de la comunicación como herramienta de aprendizaje en la educación.

Tabla 2

Diferencias entre educación colaborativa y tradicional

Fuente: Adaptado de Astudillo et. Al, (2018)

Características	Colaboración digital	Tradicional
Papel del instructor	Pone metas, da apoyo, ofrece fuentes de información.	Profesor, todos copian, dictados del profesor, evaluador.
Estructura de la clase	Puede ir desde parejas a la clase entera.	Estudiantes individuales, sentados en fila.
Texto utilizado	Contribuciones generadas por los mismos estudiantes y profesores.	Libros de textos comerciales y obra publicadas.

Flujo de la interacción social	En estrella: Estudiantes comparten entre ellos y entre el profesor.	En línea vertical: Estudiantes - profesor.
Retroalimentación de la clase	Proceso dinámico basado en los mismos participantes.	Sugerencias del profesor, una vez terminada la clase
Evaluación	Realizada por los o todos los miembros de la clase en forma participativa.	Realizada sólo por el profesor.

Del estudio documental mencionado, se extrae la tabla 2, la cual muestra una adaptación de la comparación que los autores realizan entre el método de enseñanza tradicional y el método a través del uso de las TIC's. Como reflexión del contenido de la tabla mostrada se resalta el hecho de que el uso de las TIC's garantiza a la comunidad educativa el paso de una comunidad educativa estática con técnicas tradicionales, a una comunidad de aprendizaje dinámica con herramientas innovadoras.

En el ámbito local, Laborde (2016) profesional de la Universidad de Guayaquil, en su investigación sobre las TIC's en la formación profesional de los estudiantes del área de Informática del primer año de Licenciatura en Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación y propuesta de un módulo alternativo para docentes. La intención de la autora con este trabajo fue analizar el impacto, uso y limitaciones de la tecnología en los procesos de enseñanza en el contexto antes descrito.

Para ello, se tomó una muestra de 200 personas entre estudiantes y docentes, para realizar un muestreo a través de una encuesta, la cual exploraba aspectos referentes a la relación del encuestado con el uso de la tecnología en

actividades netamente educativas. La idea fue consultar frecuencias de uso, herramientas más utilizadas, experiencias de aprendizaje entre otros aspectos.

Al final del estudio, la autora llegó a las conclusiones siguientes que mucho tienen que ver con el objetivo de la presente investigación: aunque el 54% de los encuestados eran nativos digitales, no todos habían utilizado antes herramientas que involucre aprendizajes colaborativos; el 62% de los docentes encuestados no habían hecho de las TIC's anteriormente en sus procesos de enseñanza; el 62% de los encuestados opinó que la evaluación de conocimientos aún se sigue realizando con metodologías tradicionales usando papel y lápiz; ante este escenario el 54% de los encuestados están totalmente de acuerdo en el uso de las múltiples bondades de las TIC's en los procesos educativos.

Vale la pena entonces a manera de resumen de sección, que dichas bondades que ofrecen las TIC's van desde el uso de las herramientas colaborativas y de ahorro de recursos en la búsqueda de contenidos específicos en el internet, pasando por el gran desafío de la adaptación de las redes sociales a la educación, y terminando en la creación de plataformas digitales propias que se adapten a la gran población de nativos digitales con hambre y sed de conocimientos, los cuales los centros de educación en general están en la obligación de proporcionar de forma divertida, amena pero a la vez científica

2.2. Marco Teórico - Conceptual

Como producto de la operacionalización de las variables, en este apartado de la investigación se desagregan las variables de estudio en subvariables para definir las conceptualmente mediante referencias de estudios teóricos realizados acerca de ellas. Es así que, en una primera subsección se desagrega la variable

independiente recursos tecnológicos, en una segunda subsección se desagrega conceptualmente la variable dependiente aprendizaje colaborativo y por último llegar a determinar el nivel de la relación entre ambas variables.

2.2.1 Recursos Tecnológicos

Los recursos tecnológicos son medios que ayudan a satisfacer las necesidades del hombre que se vale de la tecnología para cumplir un propósito o tareas específicas. Hoy en día los recursos tecnológicos cumplen un papel importante en las empresas, instituciones educativas u hogares.

Watson (2018) menciona que los recursos tecnológicos “son los que se utilizan para lograr los objetivos en el área de la tecnología, hace referencia a las teorías y técnicas que posibilitan el aprovechamiento práctico del conocimiento científico, estos recursos sirven para optimizar procesos, tiempos y recursos humanos” (p.2). Una de las principales definiciones a la que el autor llegó con su investigación, es que la tecnología es un instrumento imprescindible y se ha convertido en una pieza clave para la ejecución de diferentes tareas.

Por otra parte, según Argudo y Quijije (2018), argumenta que el “uso de los recursos tecnológicos o las nuevas tecnologías son de vital importancia en el trabajo investigativo porque ayuda desarrollar competencias lingüísticas que se emplean como un medio tradicional donde los estudiantes mejoran las habilidades de aprendizaje y desarrollo del conocimiento” (p.28). Hoy en día las nuevas tecnologías ayudan a la formación y al desarrollo del coeficiente intelectual de los discentes.

2.2.1.1 Tipos de Recursos Tecnológicos

Los recursos tecnológicos se pueden clasificar en:

- ✓ Tangibles o Físicos
- ✓ Intangibles o Invisibles

Al momento de entender la diferencia entre los recursos tecnológicos tangible e intangible Murillo (2018) afirma que:

Los recursos tecnológicos tangibles se relacionan con el parte físico, es decir, se pueden medir y contar. Por ejemplo, Impresoras, Videocámaras, Teléfonos celulares, Tabletas, Reproductores de video, Computadoras de mesa, Laptops, Cámara web, entre otras.

Por otro lado, el mismo autor define que los recursos tecnológicos intangibles son los que no se puede ver, medir o calcular. Por ejemplo, Aplicaciones virtuales, Software, Internet, Páginas web, entre otras. (p3).

Al fusionar estos recursos tecnológicos tangibles e intangibles, se establece que ayudan al acceso rápido de la información, facilita los procesos educativos, estimula la creatividad, todos estos, aplicados en el ámbito educativo representan la adaptación de la enseñanza a la evolución tanto en tecnología como en sociedad que se está dando en el mundo.

2.2.2 Recursos Tecnológicos como medio didáctico

Castro (2018) refiere que los recursos tecnológicos se han convertido en un medio didáctico que proporcionan al docente y al alumno un dominio del tema a tratar. Por tal motivo es de suma importancia que el profesor elija las mejores herramientas didácticas las cuales puedan explotarlas en las clases. Adicionalmente menciona que la tecnología educativa “es una combinación de máquinas

electrónicas y métodos diseñados a satisfacer las necesidades de esta sociedad cambiante”. (Castro, 2018, p. 2).

Bautista et al., (2016) mencionan que la educación es cada vez más competitiva y para alcanzar un máximo desempeño educativo se requiere del apoyo de recursos o herramientas que ayuden al proceso de enseñanza de los discentes. Cabe mencionar que los materiales didácticos, su uso tiende a guiar y motivar al estudiante en la construcción del conocimiento, y a su vez sirvan de apoyo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

2.2.2.1 Herramientas interactivas para el aprendizaje

Hoy en día existe una gran lista de herramientas interactivas de aprendizaje que sirven como recursos colaborativos con la única finalidad de asociarla en el ámbito educativo y es aquí donde se establece su significado en representar y organizar información, enfoques e ideas, que apoyan la labor del docente y las actividades de los estudiantes.

Velasco (2020) detalla a continuación una lista de herramientas interactivas para el aprendizaje:

Prezi. – Es un aplicativo que sirve como alternativa y muy parecido al Microsoft Office PowerPoint, en su interior cuenta con una gama de plantillas dinámicas, que ayudan a la captación y atención de los estudiantes de una manera efectiva.

Scoop.it. – Es un software que permite la creación de una página web seleccionando contenidos y clasificando de acuerdo a categorías previamente definidas por los usuarios.

Ardora. – Es una herramienta informática exclusivamente a docentes, que permite crear contenidos web, de una manera muy sencilla, sin ser especialistas o tener conocimientos técnicos de diseño o programación web.

Educaplay. – Es un software que permite la creación de actividades educativas multimedia que se puede usar en el aula con los alumnos.

MALTED. - Es un sistema informático que ayuda a la creación y ejecución de unidades didácticas multimedia e interactivas, utilizadas por los discentes como modelo de aprendizaje en aulas con infraestructura tecnológicamente.

Fin-ABC. - Software educativo que cuenta con amplias actividades para trabajar las técnicas lectoescrituras y en la asignatura de matemáticas.

LAMS. – Es una herramienta opensource que sirve para diseñar, gestionar y distribuir en línea actividades de aprendizaje colaborativas.

Mind Meister. - Aplicativo que sirve para realizar mapas mentales con el objetivo de ir mucho más allá, su desarrollo de manera online te permite capturar, desarrollar y compartir ideas de forma gráfica.

2.2.2.2 Utilidad de las Tecnologías de Información y Comunicación

Es indudable el enorme beneficio que las TIC's han proporcionado a la sociedad, puesto que han sido la llave que abren las puertas hacia la exploración infinita de información. Sin embargo, Bohórquez (2017) sintetiza sus utilidades y menciona que las TIC's, sirven como un canal de expresión; agilitan el intercambio de información, reduciendo tiempo y costos; filtran y procesan información; son un gran repositorio de datos e información; resumen procesos administrativos y

financieros; funcionan como instrumentos de análisis; y desarrollan escenarios lúdicos y dinámicos.

2.2.2.3 Aprendizaje Colaborativo

DIIE (2020) define al aprendizaje colaborativo como una “técnica didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el alumno basando el trabajo en pequeños grupos, donde los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre una materia” (p. 2).

Es importante recalcar que este tipo de aprendizaje cada integrante del grupo de trabajo es responsable no solo de su aprendizaje, sino de ayudar a aprender a sus compañeros y así crear una atmosfera de logro. El objetivo del aprendizaje colaborativo es poder tener ideas, opiniones y habilidades del resto de individuos que participan.

Ventajas del aprendizaje colaborativo

A continuación, se menciona las ventajas del aprendizaje colaborativo según Peiró (2020) las más representativas:

- Impulsar la motivación y cooperación entre los participantes que forman el grupo de aprendizaje.
- Mejora la autoestima de los discentes.
- Los participantes dan lo mejor de sí mismos para estar a la altura de las circunstancias.
- Los integrantes consiguen aprender lo que están estudiando.

- Disminuye la ansiedad individual, ya que se comparte la responsabilidad a la hora de desarrollar el aprendizaje.
- Aumenta el recordatorio de lo que se ha aprendido.

Desventajas del aprendizaje colaborativo

A continuación, se mencionan las desventajas del aprendizaje colaborativo según Peiró (2020) las más destacadas:

- Puede existir diferencia de conocimientos entre los participantes del equipo, lo cual generaría ciertos problemas en la práctica.
- El espacio o entorno debe estar bien preparado para el desarrollo o caso contrario puede resultar algo desmotivador.
- Por lo regular en este tipo de aprendizajes, algunos participantes adoptan roles de autoridad y no prestan atención al resto del grupo, por lo que se crea un ambiente pesado.
- El docente debe ser el que valore la puesta en práctica de estos grupos ateniendo a las características de los miembros y sus necesidades. De no ser así resultará una mala opción, ya que el profesor deberá controlar todo el proceso.

2.2.3 Elementos del proceso de aprendizaje colaborativo

Para que el trabajo colaborativo genere el aprendizaje significativo deseado, hace falta mucho más que la interconexión de plataformas digitales o equipos tecnológicos, hace falta que los estudiantes desarrollen ciertos valores personales conocidos como habilidades blandas. Sobre este contexto, los principales elementos

del aprendizaje colaborativo los detalla Macías (2018), en su trabajo investigativo hace referencia a:

- La cooperación.
- La responsabilidad.
- La comunicación
- El trabajo en equipo
- La autoevaluación.

2.2.3.1 Software LMS

Muente (2019) menciona que el software LMS es un sistema para la gestión del aprendizaje, considerada como tecnología soportada en línea que permite implementar y desarrollar un proceso de aprendizaje específico, también descrita como herramienta de apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje a distancia o semi presencial.

Mencionado software utiliza la tecnología para reproducir todos los recursos y herramientas de una clase presencial en el ambiente virtual.

A continuación, se describe una de las características principales del software LMS:

- **Interactividad.** - Implica interacciones frecuentes del usuario. El proceso de enseñanza-aprendizaje no se da en solo una vía, cada acción de enseñanza requiere una reacción del usuario que hace posible el aprendizaje.
- **Funcionalidad.** – El aplicativo adapta a las necesidades y requerimientos de los usuarios, permitiendo una adaptación para diversos tipos de exigencia.

- **Integración.** – El software comúnmente se integra con otras herramientas o aplicaciones, proporcionando un aprendizaje más completo de acuerdo con las necesidades específicas de la formación.

Pineda y Castañeda (2013) define al LMS como “software que permiten la creación y gestión de entornos de aprendizaje online de manera fácil y automatizada” (p.1). Estos sistemas ofrecen posibilidades de comunicación y colaboración entre el docente y los estudiantes en el proceso de aprendizaje. A nivel mundial existen sistemas como Moodle, Blackboard, WebCT, ATutor o Sakai.

Por otro lado, el LMS es el resultado de la unión de tres definiciones como es la tecnología, la comunidad y el negocio, debido a esta, podemos describir al LMS como una combinación de herramientas basadas en la Web que puede mejorar la experiencia de aprendizaje que se produce en un aula de clases tradicional.

Los Sistemas para la Gestión del Aprendizaje conocidos por sus siglas en inglés Learning Management Systems (LMS) o también llamados Gestores de Contenidos Educativos (GCE) o Entornos de Aprendizaje Virtuales (EAV), son las principales plataformas de software para las soluciones de aprendizaje en línea. Es importante mencionar que los sistemas de gestión del aprendizaje, proporciona un proceso automatizado para la entrega del contenido de cursos y seguir el progreso de aprendizaje.

2.2.3.2 Web 2.0

Siguiendo el pensamiento de Meza (2017) el aprendizaje colaborativo nace de la innovación conocida como web 2.0, un conjunto de herramientas y plataformas digitales que han ayudado a reducir costo y tiempos que han revolucionado

notablemente los procesos de enseñanza-aprendizaje y con ello mejorado la calidad de la educación, ya que facilita la creatividad, la colaboración y el intercambio entre los usuarios, fomentado con ello la creatividad y productividad científica.

Al respecto, cabe indicar que la web 2.0 se compone de tres elementos claves: la tecnología, el conocimiento y los usuarios. En este sentido, la tecnología sirve a manera de puente entre el conocimiento y el usuario. La manera de llegar al conocimiento ha ido evolucionando, transformándose, adaptándose a los requerimientos de la sociedad, pasando de lo tradicional a lo moderno, lo tecnológico, lo digital.

2.2.3.3 Web 3.0

Al respecto, como ya se ha mencionado, el acceso al conocimiento para que sea significativo debe ser mucho más preciso para ahorrar tiempo y recursos, y si el surgimiento de la web 2.0 fue un enorme adelanto en tecnologías colaborativas, la web 3.0 viene a suplir esta necesidad de precisión.

La Web 3.0 no es un término nuevo, más bien ha sido poco explotado, es así que Kuster et al., (2018) menciona que es “un nuevo tipo de Web en la que se añade contenido semántico a los documentos que la forman y ello conlleva que la ejecución de la misma sea realizada por máquinas, basándose en los perfiles de la Red, descubren información para nosotros (p. 106).

2.2.3.4 Trabajo en equipo

Peiró (2020) menciona que el trabajo en equipo es una “labor que se lleva a cabo a través de un conjunto de participantes que tienen un objetivo en particular, aunque cada persona desarrolla sus tareas de una manera individual para

conseguirlo” (p5). Sin embargo, el trabajo en equipo ayuda a aportar conocimiento, compartir información y criterios, con el fin de conseguir un objetivo común gracias a las tareas que desarrolla cada miembro.

2.2.3.5 Motivación

González (2018) define a la motivación como un “estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta de la persona hacia una metas o fines determinados” (p.9). Adicionalmente para el autor establece que la motivación es un impulso al ser humano a poder realizar determinadas acciones y persistir en las mismas para su culminación. Por otro lado, al hablar de motivación también es decir que es una fuente de energía, la cual nos direcciona hasta un modo conductual gracias a esto, es lo que llamamos el comportamiento.

Muchos profesionales de la salud se han interesado por el estudio de la motivación, para ello es un principio básico en la conducta de las personas, nadie se desplaza sin una motivación, ni razón alguna. Por eso, estar motivado significa llevar a cabo las tareas diarias sin que supongan una carga pesada y nos mantiene vivos.

2.2.3.6 Motivación en el Aprendizaje

Sellan (2017) menciona que la motivación en el aprendizaje “es importante dado que sin ella no existirá el interés de los discentes por realizar las tareas que implica el aprendizaje” (p.3). Por lo cual es netamente necesario que los profesores logren que sus discentes mantengan encendido el motor que los impulsa al nuevo conocimiento.

En la gran mayoría de los discentes existen descontentos de las clases aburridas y por otro lado los docentes exclaman que los alumnos no muestran interés en el aprendizaje. Por lo general siempre habrá un culpable de que el aprendizaje no se dé, pero lo cierto es que si no existe la motivación no habrá conocimiento.

Sin embargo, al mejorar la motivación del discente, aumentará el interés, disposición al esfuerzo y se concentrará en las tareas de aprendizaje, con lo que, aumentará el rendimiento, mejorará los resultados y disminuirán las conductas inalterables tanto en el aula, como con sus padres y profesores, dentro de los puntos positivos es que aumentará su autoestima y, en definitiva, se sentirá más satisfecho consigo mismo.

2.2.4 Roles en el aprendizaje colaborativo

Al hablar de educación tradicional el docente era el único responsable del aprendizaje de los discentes, definiendo los objetivos del aprendizaje o de las unidades temáticas, diseñando los trabajos de aprendizaje y calificando lo que se ha aprendido por parte de los estudiantes.

Con el pasar del tiempo y con una amplia investigación al respecto de los modelos colaborativos como mecanismo para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de los salones de clases, pero aquí se realiza una incógnita al respecto de la implementación, generará modificaciones radicales en el entorno educativo, cambios en los roles de los discentes y lo más importante del rol de los docentes dentro de este modelo.

2.2.4.1 Rol del docente

El docente en este nuevo entorno educativo del aprendizaje colaborativo debe asumir los roles de mediador cognitivo, entrenador y diseñador instruccional. Es de suponer que se constituye en un desafío con altos niveles de compromiso por parte del docente. En su calidad de mediador cognitivo debe propiciar la generación y desarrollo de habilidades metacognitivas en sus alumnos; en su faceta de entrenador, deberá actividades que mejoren las relaciones interpersonales y la predisposición para trabajar en equipos, finalmente, el diseñador instruccional.

Collazos y Mendoza (2006), menciona que el docente debe “crear ambientes interesantes de aprendizaje y actividades para enlazar la nueva información con el conocimiento previo; brindar así oportunidades para el trabajo colaborativo y ofrecer a los estudiantes una variedad de tareas de aprendizaje auténticas” (p.66). A lo que se refiere el investigador es que el docente deberá establecer las condiciones básicas para implementar la colaboración como estrategia de trabajo dentro del aula.

2.2.4.2 Rol del estudiante

Las estrategias y técnicas colaborativas requieren de la participación consciente, activa y equilibrada de los alumnos al interior de sus grupos colaborativos de trabajo.

Es así como pueden asumir y rotar en sus roles y protagonismo; para Collazos y Mendoza (2006) menciona que pueden desempeñarse de la siguiente manera:

- **Supervisor.** - Encargado de monitorear a los compañeros, aclarando dudas, buscando consensos, etc.
- **Abogado del diablo.** - Representante de cuestionar y ofreciendo alternativas.
- **Motivador.** - Incentiva y busca la participación de todos y celebrar desempeños destacados.
- **Administrador de materiales.** - Provee y organiza el material a utilizar.
- **Observador.** - Monitorea y emite observaciones sobre comportamiento.
- **Secretario.** - Responsable de tomar apuntes y controlador de tiempo.

Es importante mencionar que se podría adicionar otros roles, pero depende de los requerimientos de cada caso en particular.

2.2.4.3 Tecnologías Colaborativas

Para conocer las tecnologías colaborativas que hacen posible el trabajo colaborativo, es necesario definir este último término y al respecto Revelo et al., (2018) expresa que “es un proceso en la cual el individuo aprende más de lo haría por sí solo, resultado de la interacción de los participantes de un equipo o grupo, y a su vez genera un proceso de construcción de conocimiento” (p. 117).

Uno de los modelos educativos con el uso de tecnología colaborativas más usadas en la actualidad es el Modelo CAIT, y al respecto Real et al. (2019) explican que el mismo es “un modelo de enseñanza con Internet que sistematiza una forma de aprendizaje constructivista, autorregulado, interactivo y tecnológico” (p.14).

Sobre esta propuesta tecnológica educativa, cabe aclarar que la misma contempla que el protagonista del aprendizaje es el mismo estudiante, quien guiado

y autorregulado por su profesor debe transformar la información proporcionada por él y construir su propio conocimiento.

A la luz del contexto por efectos de la pandemia desatada por el virus COVID 19 durante casi todo el año 2020, el modelo CAIT fue muy utilizado en todas las instituciones educativas de todo nivel inicial, secundario y universitario, ya que mediante este modelo y a través del uso de plataformas digitales de conexión masiva como Microsoft Teams, Zoom, WhatsApp entre otras y con una conexión a internet, docentes realizaban conexiones sincrónicas y asincrónicas con sus estudiantes para la entrega de contenido educativos, guías metodológicas, deberes, actividades que debían realizar por cuenta propia.

2.2.5 Fundamentación Filosófica - Epistemológica

Muchos teóricos consideran que existe una estrecha relación entre la filosofía y la tecnología, relación que fundamenta a idea de que la tecnología genera actitudes cambiantes en sus usuarios, sin que ellos se detengan a pensar, reflexionar sobre los efectos de esa influencia.

En este pensamiento coinciden Aguilar y Chamba (2019) al expresar que nace la necesidad de explicar desde un pensamiento analítico, crítico y reflexivo sobre la incidencia de la tecnología en la sociedad y la existencia del ser humano. De esta situación, surge la filosofía de la tecnología, entendida como una subdisciplina de la filosofía, la misma que ha surgido como consecuencia de las vicisitudes de la II Guerra Mundial, en tal virtud viene a ser considerada como un complemento de la filosofía de la ciencia.

Siguiendo en esta reflexión epistemológica, otro trabajo de Aguilar (2011) menciona las corrientes filosóficas que intervienen en la interacción del hombre con la tecnología:

- **El empirismo:** Enfatiza el papel de la experiencia y la evidencia en la formación de ideas y adquisición del conocimiento.
- **El liberalismo:** El individuo es más importante que el grupo.
- **El naturalismo:** Considera que lo espontáneo es anterior a lo aprendido a través de la civilización, conocemos desde el cuerpo, solo es aceptable la acción espontánea.
- **El pragmatismo:** Establece que la utilidad del conocimiento y de las cosas se refleja en su aplicación práctica.
- **El positivismo:** Menciona que todo conocimiento deriva de alguna manera de la experiencia, la cual se puede respaldar por medio del método científico.

2.2.6 Fundamentación Pedagógica – Didáctica

La pedagogía es el eje de toda investigación relacionada con procesos educativos en infantes y adolescentes, por los modelos, estrategias y procesos didácticas que ella pone a disposición de los educadores como herramientas de fortalecimiento, potencialización y fundamentación teórica y científica de los procesos de enseñanza y aprendizaje que se produce en las aulas.

En esta línea Martínez (2015) expresa que, desde el punto de vista epistemológico, la pedagogía se configura en términos decisivamente interdisciplinarios, suele unificar las diversas configuraciones que ha adoptado con el tiempo. La epistemología pedagógica presenta hoy en día a la educación como

un problema al que se debe hacer frente según una multiplicidad de enfoques, sin que ninguno de ellos pretenda ser exhaustivo, pero reconociendo que cada uno es valioso para lograr definir en forma adecuada la pedagogía. (p.134)

La multiplicidad de enfoques que debe contener la pedagogía para manejar el flujo de conocimientos de docente a estudiante y que le ayude a resolver los problemas de la vida, guarda estrecha relación con los modelos de aprendizaje disponibles a los docentes, quienes, de acuerdo a su personalidad y formación profesional, eligen el tipo de modelo a aplicar en la formación de sus estudiantes. Cabe indicar además que el enfoque que cada docente le dé a sus clases casi siempre contiene una mezcla de varios modelos pedagógicos.

En la actualidad aún existe el debate acerca de mirar a la pedagogía como una ciencia o un arte, algunos autores la consideran como una mezcla de ambas. Sin embargo, independiente de la postura y modelo adoptado, el educador debe tener claro que, para lograr la transformación conductual, constructivista o cognitiva del estudiante es necesario que se tenga muy en claro los conceptos teóricos que validan los procesos pedagógicos armonizados con la adaptación que cada educador considere pertinente para lograr el aprendizaje.

2.2.7 Fundamentación Psicológica

Desde la perspectiva psicológica, las tecnologías colaborativas tienen una enorme influencia en la psiquis de los estudiantes, por la conjugación de valores psíquicos, cambios en sus emociones y frustraciones que provoca la interacción con plataformas digitales y a su vez con los demás compañeros de aula con quien las usan de forma conjunto.

Sobre este enfoque Coll (2004) menciona que el estudio de los cambios, incluyendo los procesos psicológicos subyacentes, que se producen en las personas como consecuencia de su participación e implicación en actividades educativas, de su naturaleza y características, de los factores que los facilitan, los dificultan y los obstaculizan, y de las consecuencias que tienen para ellas. (p. 6)

Otro punto de vista al respecto de Coll (2004) apunta a la relación entre tecnología y aprendizaje y sobre ello indica que “Ni información es sinónimo de conocimiento, ni la admisión o el acceso de la información garantiza el aprendizaje” (p. 8). En el proceso de aprendizaje colaborativo intervienen otros recursos fuera de los técnicos, tales como la motivación y las facilidades cognitivas.

2.2.8 Fundamentación Sociológica

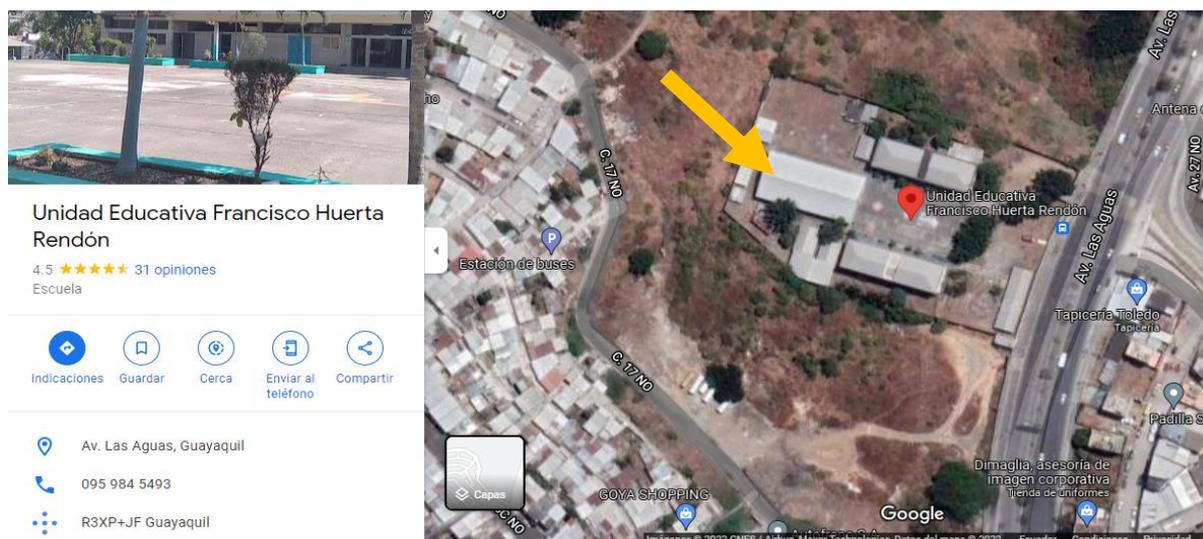
La Tecnología es una ciencia social por excelencia, y de hecho todos los demás subsistemas que emanan de ella. Uno de los elementos que caracterizan a una sociedad es su cultura y principios tecnológicos con los que se maneja un individuo o conglomerado se convierten en su cultura que la comparte con otras culturas tecnológicas. En este aspecto, Tabares (2014) indica como una relación recíproca entre la tecnología y la sociedad. Este trabajo investigativo busca revestir de elementos sociales y culturales los procesos de desarrollo tecnológico y los dispositivos culturales que subyacen a su producción y consumo, así como también identificar los mecanismos por los cuales la tecnología implanta una cultura, formas de proceder y actuar socialmente. Aquí se integran las perspectivas constructivistas. (p. 130).

Sobre el pensamiento del autor se debe resaltar el valor constructivista de la tecnología colaborativa dirigida a estudiantes, puesto que, desde el punto de vista

social, así como el desarrollo y sostenibilidad social depende de sus individuos que la conforman, el alcance de un aprendizaje significativo por medio del uso de las tecnologías colaborativas depende del aporte social de cada estudiante que conforma el equipo.

2.3. Marco Contextual

Figura 1.
Geolocalización de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.



Nota. Imagen pertenece a Google Maps.

La presente investigación se efectúa de acuerdo con su localización en la provincia de Guayas en la ciudad de Guayaquil, de la parroquia Tarqui, se centra en los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, la cual es una institución educativa fiscal con dos niveles de educación: Educación General Básica (**EGB**) y Bachillerato, cuya edificación está ubicada en la Av. Las Aguas y Juan Tanca Marengo.

La Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón es una institución educativa de nivel medio anexa a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la educación

de la Universidad de Guayaquil, fue creada en el mes de mayo del año 1971, cuenta en la actualidad con más de 1.384 estudiantes aproximadamente.

La institución educativa tiene como misión orientar a la formación científico tecnológico de los discentes en los niveles de Educación General Básica (EGB) y Bachillerato y a su vez a la conducción de la práctica docente a través de una labor educativa idónea, basada en un marco de principios y valores que contribuyan a la formación de los estudiantes con identidad personal, regional y nacional; dirigida a cubrir el nivel superior, las exigencias laborales del sector productivo con capacidades de aportar al bienestar socio-económico del país.

2.4 Marco Legal

Las instituciones educativas desempeñan un rol transformacional dentro de la sociedad del conocimiento y es menester del Estado proteger ese rol a través de un marco jurídico estable. No solo proteger sino apoyar con los recursos necesarios, con libertad de acción, con la promoción de la creatividad e iniciativas tecnológicas de tal manera que los estudiantes y profesionales de toda índole sientan el apoyo y libertad de desarrollar avances tecnológicos en bien de la sociedad del conocimiento.

En la Constitución del Ecuador que reposa en el registro oficial 449 con fecha 20 de octubre de 2008 y su última modificación el 13 de julio del 2011 Asamblea Nacional del Ecuador, 2011 en la misma se enmarca:

Art. 3.- Son deberes primordiales del Estado: Garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los

instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes. (p. 20)

Según “Constitución de la república del Ecuador 2008” en la sección quinta:
Educación determina lo siguiente:

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (p.32)

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la investigación

La calidad de los resultados obtenidos en un proceso de investigación depende mucho de la calidad de los métodos utilizados en el mismo. Al respecto explica Azuero (2019): “el método elegido en una investigación afecta los aciertos ya por extensión, la interpretación. La metodología es crucial porque un método poco confiable produce resultados poco confiables, socavando su valor” (p. 110).

Este conjunto de métodos se lo conoce como metodología. Por ello, en esta sección se explica detalladamente la forma en que fue realizada la investigación. La misma incluye aspectos relacionados con la modalidad, el tipo, los métodos, las técnicas, los instrumentos de investigación utilizados y los que más se adaptan al tipo de datos recogidos.

Por el propósito perseguido la investigación, busca la aplicación de los nuevos conocimientos adquiridos. Conviene además resumir que la presente investigación se realizó bajo una modalidad cuantitativa y cualitativa a la vez, es decir modalidad mixta. Por la clase de medios utilizados, la investigación es de tipo documental y de campo. Por el nivel de conocimientos adquiridos, la investigación es de carácter exploratorio y descriptivo.

En cuanto a las técnicas e instrumentos de investigación hay que explicar que se utilizó la técnica de la encuesta por considerarse que es la que mejor se apegaba a este estudio por el tipo de datos que se maneja.

3.2 Modalidad de la investigación

3.2.1 Investigación cuali-cuantitativa

Es fundamental comprender que de acuerdo al tipo de datos con los que se trabaje en una investigación científica, esta puede ser de carácter cuantitativa o cualitativa.

En este sentido Cadena et al., (2017) expresan que por medio de la investigación cualitativa se obtiene valiosa información de las principales características de los individuos y del contexto que se encuentran inmersos en la problemática detectada, así como en la desagregación de las variables de estudios.

En cuanto a la investigación cuantitativa, aquella es muy utilizada en procesos investigativos donde es necesario resumir y cuantificar numérica y estadísticamente las opiniones cualitativas de los individuos que conforman la muestra de estudio. Esta información numérica sirve para crear un marco referencial estadístico, el cual luego será contrastado con el marco teórico para validar o descartar el cumplimiento de las teorías registradas bibliográficamente, de tal forma que el investigador tome decisiones más acertadas acerca de la propuesta de solución.

Por tal motivo en esta investigación se realizó bajo una modalidad conocida como mixta, y se refiere a la combinación de la modalidad cuantitativa y cualitativa.

3.3 Tipo de investigación

3.3.1 Bibliográfico

Guevara (2016) menciona que la “investigación documental se refiere a un estudio sistemático, metódico y ordenado, con objetivos bien definidos, de datos, documentos escritos, fuentes de información impresas, contenidos y referencias

bibliográficas” (p.15). En concordancia con lo expuesto por el autor, para esta investigación fue necesario recurrir a diferentes documentos científicos que estudiaron una problemática similar y que los resultados obtenidos por ellos fueron de gran ayuda en la mejor comprensión del panorama investigativo.

Esta revisión bibliográfica se realizó siguiendo el esquema ordenado presentado por la operacionalización de las variables y acudiendo a fuentes como repositorios de tesis de grado de universidades reconocidas o repositorio de revistas científicas publicadas en base de datos de alto grado de confiabilidad como Scopus, Redalyc, Dialnet, Scielo u otros.

3.3. 2 De campo

La materia prima de todo estudio investigativo son los datos que se tienen a disposición, es por ello que un factor determinante para alcanzar el éxito de la investigación es el lugar donde y la forma como se recolectan los datos. Es allí donde entra a escena la investigación de campo para guiar al investigador hacia el lugar, las personas precisas y exactas, donde empezar a indagar la información, que luego será procesada y clasificada para una correcta toma de decisiones.

Por su parte Pacheco (2017) señala que “la investigación de campo constituye el medio más directo para el acopio de información. Es particularmente importante para estudio de situaciones actuales” (p.48). En la situación actual, la investigación de campo ayudó a recolectar información de primera mano en los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, quienes iban dirigida la propuesta diseñada al final de este documento.

Una utilidad adicional de este tipo de investigación es que sirve para contrarrestar la información obtenida en campo, con las teorías, conceptos y experiencias previas obtenidas en el estudio teórico bibliográfico, pues se determina el comportamiento de las variables en otros contextos similares y por medio del método deductivo, llegar a conclusiones parecidas.

3.3.3 Exploratorio

Otro enfoque utilizado en esta investigación se refiere a la investigación exploratorio, sobre ella Romero y Días (2019) revelan que este tipo de investigación se considera como: “El primer acercamiento científico a un problema. Se recurre cuando el conflicto aún no ha sido afrontado, no ha sido completamente explorado y las circunstancias presentes no son aún determinantes” (p.69).

Esto implica que antes de realizar la recolección de datos primarios en campo, es necesario realizar una exploración preliminar de las posibles causas que originaron el problema científico.

Con este panorama obtenido en fuentes bibliográficas, para conocer cómo se ha manifestado dicha problemática en otros contextos, y en conjunción con los conocimientos previos del investigador, entonces se cuenta con las primeras herramientas para saber qué datos son necesarios y útiles recolectar en el campo de estudio y así no abarcar demasiada información inútil que haría perder tiempo y lograr el objetivo donde se desea llegar.

3.3.4 Descriptiva

Al diseñar la propuesta de solución para la problemática descubierta, se podría dejar de lado ciertas características necesarias e importantes para que la

propuesta sea efectiva y alcance la efectividad necesaria. Es por ello que se recurre a un tipo de investigación descriptiva.

Al respecto es del pensamiento de Hernández et al., (2014) indicar que “con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles del ser humano que se someta a un análisis” (p. 347).

Mientras más detalles se tenga de los individuos que forman parte integran de la problemática, mejor se puede llegar a comprender su comportamiento antes las causas que la originan, su grado de participación en ellas y de qué manera afecta su vida sea personal, familiar o laboral y con ello introducir en el diseño de la propuesta elementos que minimicen dicho impacto.

3.4 Método de la investigación

3.4.1 Método Deductivo

Es importante destacar que el método deductivo es el más utilizado en el campo investigativo.

Por tal razón es el que aspira a demostrar en forma interpretativa, mediante la lógica pura, la conclusión en su totalidad a partir de unas premisas, de manera que se garantiza la veracidad de las conclusiones, si no se invalida la lógica aplicada.

Es destacar que en este método dentro del proceso de investigación hace referencia para deducir desde lo general hasta llegar a lo particular.

3.5 Técnicas de la investigación

3.5.1 Encuestas

Entre las técnicas de recolección de datos disponible se eligió la encuesta por ser la que más se adapta a las intenciones del presente trabajo. Con base a esta perspectiva, López y Fachelli (2015) indican que la encuesta se considera en primera instancia como una técnica de recogida de datos a través de la interrogación de los individuos con la finalidad de obtener de manera sistemática medidas sobre las definiciones que se derivan de una problemática.

Es necesario explicar que la encuesta se realizó de manera online a través de la plataforma Google Forms, la cual tiene como ventajas que permite llevar a cabo este propósito de manera no presencial, ahorrando recurso de movilización y de reproducción de documentos escritos, y por otro lado facilita la tabulación estadística de los datos.

3.5.2 Entrevista

La entrevista es una técnica empleada para la recopilación de información, la misma que fue dirigida para los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón. Es importante indicar que la entrevista se llevó a cabo a nivel online, lo cual ayudó a obtener información del estudiante por medio del docente.

3.6 Instrumentos de investigación

3.6.1 Cuestionario

El cuestionario es el instrumento de investigación más utilizado durante los proyectos por esta razón Meneses y Rodríguez (2018) indican “que es un

instrumento que permite al científico social plantear un conjunto de preguntas para recolectar información estructurada sobre una muestra de personas, utilizando el tratamiento cuantitativo” (p.9). Para este proyecto se utilizaron preguntas concisas para acopiar información en la investigación de campo y preguntas puntuales en las encuestas acerca de los posibles problemas, cambios, aspectos y soluciones que el estudiante y docente requieren.

3.6.2 Escala de Likert

Este tipo de escala permite que los resultados se repiten en cada encuestado de acuerdo con el grado de significancia que le otorgue al ítem y por consiguiente permite sumar cada uno de ellos, para así analizarlo de manera general con todos los miembros de la población o su defecto de la muestra para obtener un valor total porcentual. Por consiguiente, esta escala permitirá en la presente investigación obtener la medición de importancia de cada estudiante hacia cada pregunta.

Los ítems de valoración que tendrá la escala de Likert serán cinco, los cuales guardan similitud desde su grado de conformidad hasta su grado de disconformidad, otorgando una valoración neutral para delimitar estas dos distinciones.

3.6.3 Cuadros estadísticos

En la presente investigación expondrán en columnas los datos mediante frecuencias y porcentajes de cada ítem descritos en la escala de Likert los cuales se mostrarán en filas y estos son: totalmente de acuerdo, de acuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo. La lectura de estos resultados deberá concordar con el número total de la muestra y definir de manera particular la tendencia de cada pregunta.

3.7 Población y Censo

3.7.1 Población

Para el presente trabajo de investigación la población está compuesta de 188 personas los cuales están distribuidos en autoridades, docente y estudiantes de los cursos de octavo año de educación básica de los paralelos A-B-C-D, como se lo muestra en la siguiente tabla:

Tabla No. 3
Población de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentajes
1	Autoridades	1	1%
2	Docente	1	1%
3	Estudiantes	186	98%
Total		188	100%

Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

3.7.2 Censo

García (2020) menciona que el censo es un conjunto de elementos de referencia sobre el que se realizan las observaciones.

Siendo la población de 186 estudiantes del primero de básica de los paralelos A-B-C-D, por ende, solo se encuestaron a 140 estudiantes, teniendo en cuenta la dificultad que existe por la actual pandemia (COVID-19), no se pudo encuestar a todos los discentes de los mencionados paralelos.

Tabla No. 4*Censo de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón*

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentajes
1	Estudiantes de octavo año del paralelo A-B	69	49%
2	Estudiantes de octavo año del paralelo C-D	71	50%
3	Docentes octavo año paralelo A-B-C y D.	1	1%
	Total	141	100%

Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón**Elaborado por:** Quimi Avelino Marisela Alexandra

3.8. Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes del octavo año de básica de los paralelos A-B-C-D, de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

1.- ¿Considera usted que los recursos tecnológicos son necesarios para aumentar el desarrollo en la enseñanza-aprendizaje?

Tabla No. 5

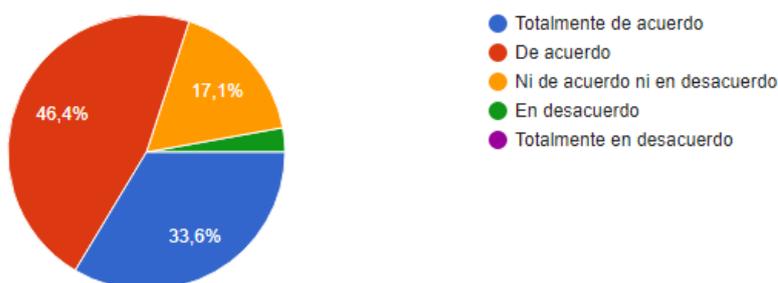
Los recursos tecnológicos en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentajes
	Totalmente de Acuerdo	47	34%
1	De acuerdo	65	46%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	24	17%
	En Desacuerdo	4	3%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total		140	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

Gráfico No. 1

Los recursos tecnológicos en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

Análisis:

Los encuestados consideran en su mayoría estar de acuerdo que los recursos tecnológicos son necesarios para aumentar el desarrollo en la enseñanza aprendizaje, los mismos mejora la participación de los estudiantes, creando en si una transmisión comunicativa entre el discente y los profesores, a su vez se obtiene un conocimiento fructífero.

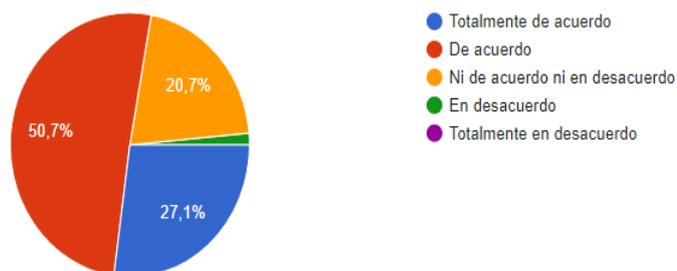
2.- ¿Considera usted que los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón deberían incentivar al estudiante a utilizar los recursos tecnológicos?

Tabla No. 6
Incentivar al estudiante a utilizar los recursos tecnológicos

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentajes
1	Totalmente de Acuerdo	38	27%
	De acuerdo	71	51%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	29	21%
	En Desacuerdo	2	1%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total		140	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

Gráfico No. 2
Incentivar al estudiante a utilizar los recursos tecnológicos



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

Análisis:

Los resultados de la encuesta dan como factible que los docentes de la institución educativa Francisco Huerta Rendón deben incentivar al estudiante a la utilización de recursos tecnológicos, ya que ayuda a mejorar la eficiencia y la productividad en el salón de clases, por ende, permite al discente a interactuar con la información y a generar contenidos.

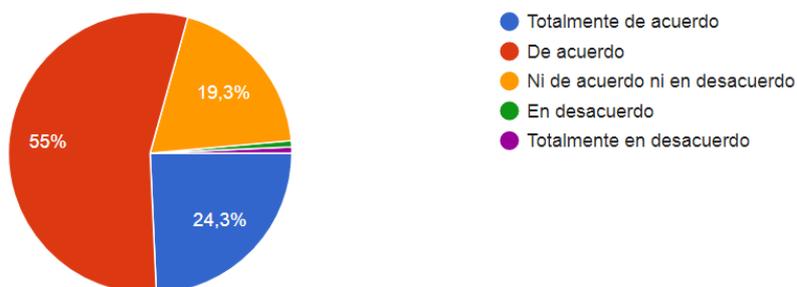
3.- ¿Considera usted que son de suma importancia los recursos tecnológicos en el campo educativo?

Tabla No. 7
Importancia de los recursos tecnológicos en el campo educativo

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentajes
	Totalmente de Acuerdo	34	24%
	De acuerdo	77	55%
1	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	27	19%
	En Desacuerdo	1	1%
	Totalmente en desacuerdo	1	1%
	Total	140	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

Gráfico No. 3
Importancia de los recursos tecnológicos en el campo educativo



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

Análisis:

En base a los resultados obtenidos podemos considerar que los recursos tecnológicos en el campo educativo son de suma importancia esto es, a que despierta el interés, la motivación y el deseo del alumno por aprender y saber más.

4.- ¿Considera usted que los recursos tecnológicos ayudan optimizar la calidad de enseñanza-aprendizaje?

Tabla No. 8

Los recursos tecnológicos ayudan optimizar la calidad de enseñanza-aprendizaje

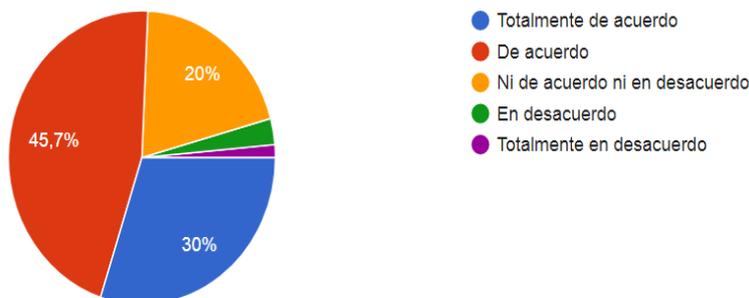
Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentajes
1	Totalmente de Acuerdo	42	30%
	De acuerdo	64	46%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	28	20%
	En Desacuerdo	4	3%
	Totalmente en desacuerdo	2	1%
Total		140	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

Gráfico No. 4

Los recursos tecnológicos ayudan optimizar la calidad de enseñanza-aprendizaje



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

Análisis:

La mayor parte de los encuestados manifiestan estar de acuerdo, que los recursos tecnológicos ayudan a optimizar la calidad de enseñanza aprendizaje, debido a que la tecnología crea entornos de aprendizajes y además el uso de las mismas transformas los modelos de aprendizajes lineales y tradicionales en modelos innovadores, interactivos y personalizados, que mejoran el proceso educativo.

5.- ¿Considera usted que el aprendizaje colaborativo incentiva el trabajo en equipo?

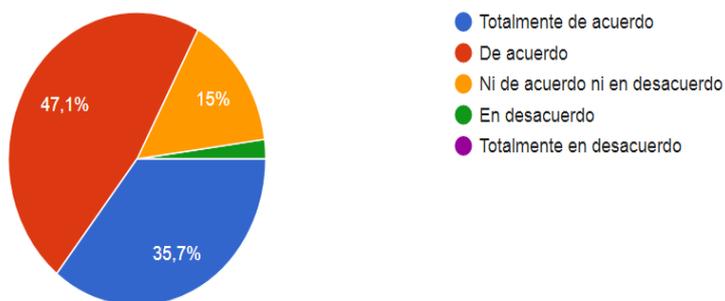
Tabla No. 9
El aprendizaje colaborativo incentiva el trabajo en equipo.

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentajes
1	Totalmente de Acuerdo	50	36%
	De acuerdo	66	47%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	21	15%
	En Desacuerdo	3	2%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total		140	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

Gráfico No. 5
El aprendizaje colaborativo incentiva el trabajo en equipo.



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

Análisis:

Hemos encontrado una cantidad de estudiantes que menciona que el aprendizaje colaborativo si incentiva el trabajo en equipo, esto se debe a que es un proceso por el cual un grupo de personas o estudiantes comparten experiencias y conocimientos con la única finalidad de lograr una meta común.

6.- ¿Considera usted que en la actualidad el aprendizaje colaborativo es de gran relevancia en la comunidad educativa?

Tabla No. 10

El aprendizaje colaborativo de gran relevancia en la comunidad educativa

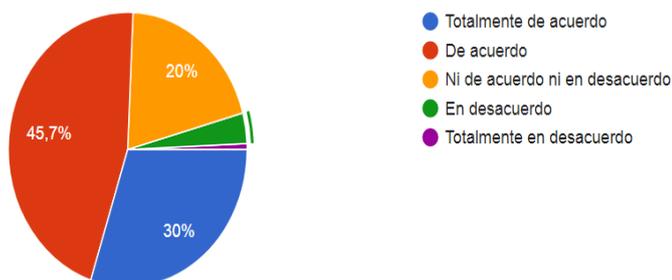
Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentajes
1	Totalmente de Acuerdo	42	30%
	De acuerdo	64	46%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	28	20%
	En Desacuerdo	5	4%
	Totalmente en desacuerdo	1	1%
Total		140	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

Gráfico No. 6

El aprendizaje colaborativo de gran relevancia en la comunidad educativa.



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

Análisis:

En base a los resultados obtenidos podemos considerar que los estudiantes están de acuerdo que en la actualidad el aprendizaje colaborativo es de gran relevancia en la comunidad educativa, ya que, con la misma, se logra compartir experiencias, conocimientos y habilidades entre todos los discentes.

7.- ¿Considera usted que los docentes deben aplicar estrategias tecnológicas para garantizar un mejor desempeño en el aprendizaje colaborativo?

Tabla No. 11

Estrategias tecnológicas para garantizar un mejor desempeño en el aprendizaje colaborativo

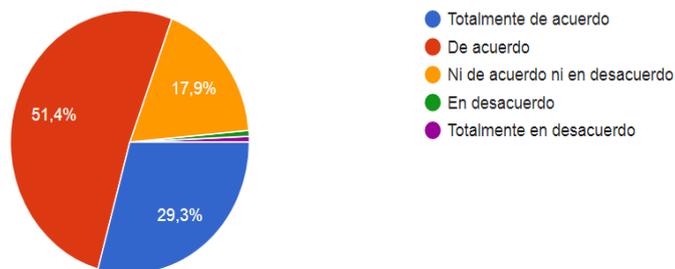
Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentajes
	Totalmente de Acuerdo	41	29%
1	De acuerdo	72	51%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	25	18%
	En Desacuerdo	1	1%
	Totalmente en desacuerdo	1	1%
Total		140	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

Gráfico No. 7

Estrategias tecnológicas para garantizar un mejor desempeño en el aprendizaje colaborativo



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

Análisis:

La mayoría de encuestados consideran estar de acuerdo que los docentes apliquen estrategias tecnológicas para garantizar un mejor desempeño en el aprendizaje colaborativo, ya que el mismo genera confianza y promueve un ambiente de colaboración.

8.- ¿Considera usted que el aprendizaje colaborativo mejora el entendimiento de la asignatura Literatura?

Tabla No. 12

El aprendizaje colaborativo mejora el entendimiento de la asignatura Literatura

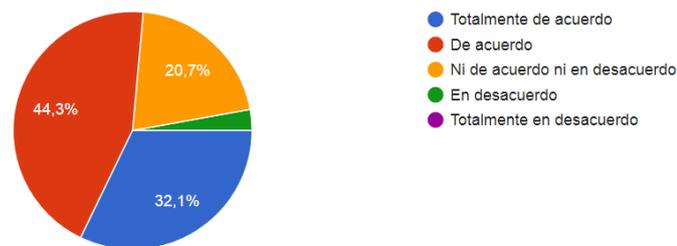
Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentajes
1	Totalmente de Acuerdo	45	32%
	De acuerdo	62	44%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	29	21%
	En Desacuerdo	4	3%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total		140	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

Gráfico No. 8

El aprendizaje colaborativo mejora el entendimiento de la asignatura Literatura



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

Análisis:

Hemos encontrado una cantidad de estudiantes que menciona estar de acuerdo que el aprendizaje colaborativo mejora el entendimiento de la asignatura Literatura, esto se debe a que crea habilidades a la hora de trabajar en equipos como la responsabilidad, Liderazgo, escucha activa, etc.

9.- ¿Considera usted que la utilización de un software educativo servirá de apoyo didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Literatura?

Tabla No. 13

Utilización de software educativo como apoyo didáctico en la asignatura Literatura.

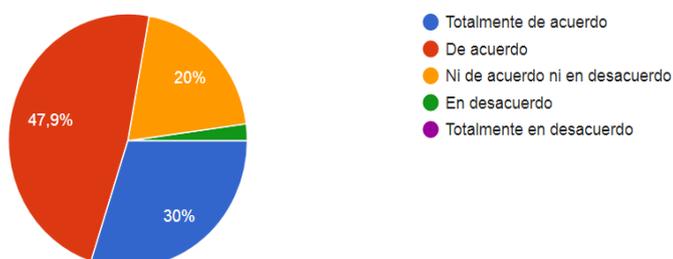
Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentajes
1	Totalmente de Acuerdo	42	30%
	De acuerdo	67	48%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	28	20%
	En Desacuerdo	3	2%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total		140	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

Gráfico No. 9

Utilización de software educativo como apoyo didáctico en la asignatura Literatura.



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

Análisis:

En base a los resultados obtenidos podemos considerar que los estudiantes están de acuerdo en la utilización de un software educativo, por la cual servirá de apoyo didáctico en el aprendizaje de la asignatura Literatura, mencionado software deberá promover la capacidad de los estudiantes en gestionar sus propios aprendizajes.

10.- ¿Considera usted que la implementación de un software educativo ayudara a mejorar el entendimiento de la asignatura Literatura?

a lo que le dice el docente.

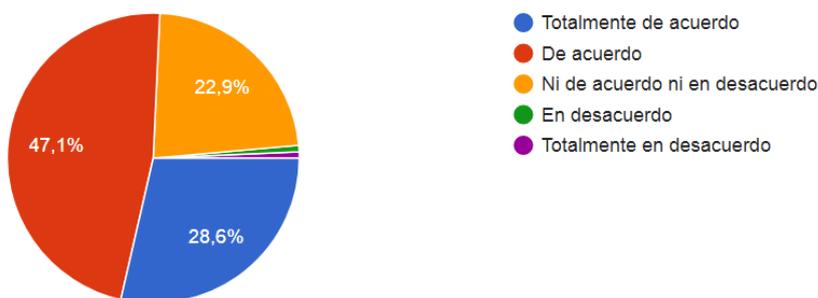
Tabla No. 14
Implementación de software educativo para el entendimiento de la asignatura Literatura

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentajes
	Totalmente de Acuerdo	40	29%
1	De acuerdo	66	47%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	32	23%
	En Desacuerdo	1	1%
	Totalmente en desacuerdo	1	1%
Total		140	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

Gráfico No. 10
Implementación de software educativo para el entendimiento de la asignatura Literatura



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

Análisis:

Los encuestados consideran en su mayoría estar de acuerdo en la implementación de un software educativo que ayude a mejorar el entendimiento de la asignatura Literatura, por eso es importante la modernización de las herramientas educativas con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

ENTREVISTAS

Análisis e interpretación de los resultados de la entrevista aplicada al docente del octavo año básico del paralelo A-B-C-D, de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Entrevistadora: Marisela Alexandra Quimi Avelino

Lugar: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Entrevistada: MSc. Rocío Pereira

Cargo: Docente

1.- ¿Considera usted, que los recursos tecnológicos sirven como herramientas interactivas en el proceso de aprendizaje? ¿Por qué?

Por supuesto que los recursos tecnológicos ayudan en el proceso de aprendizaje, es más, existen aplicaciones como por ejemplos “Libro Works”, que cuenta con lecturas interactivas y a su vez sirven a los alumnos a desarrollar la lectura y más aún la comprensión lectora.

2.- ¿Considera usted que la inserción de recursos tecnológicos en el aula incentiva el aprendizaje de la asignatura Literatura? ¿Por qué?

Si incentiva y motiva al estudiante al aprendizaje porque es algo nuevo, novedoso, siempre los docentes tenemos que pensar y entender el rol del estudiante, para que el mismo no se aburre y hostigue, entonces hay que motivarlo con nuevos instrumentos tecnológicos.

3.- ¿Considera usted que los docentes aplican debidamente el proceso de aprendizaje colaborativo en el aula? ¿De qué manera?

Si se aplica debidamente el proceso de aprendizaje colaborativo en el aula, ya que ayuda al estudiante a que se involucren de una manera más participativa y activa dentro del proceso de aprendizaje.

4.- ¿Considera usted que los recursos tecnológicos en el aprendizaje colaborativo fomentan un entorno de participación y motivación entre el alumnado? ¿Por qué?

Por supuesto que se considera que los recursos tecnológicos se están aplicando en el aprendizaje colaborativo, ayuda al estudiante a que se motive, sea participativo y tenga una escucha activa y sea receptivo

5.- ¿Cree usted que la creación de un software educativo servirá de ayuda para el fácil entendimiento de los estudiantes de la asignatura de Literatura? ¿Por qué?

Por supuesto que ayudaría la creación e implementación de un software educativo para la asignatura Literatura, facilita la adquisición de conocimientos a través de una plataforma digital.

ENTREVISTAS

Análisis e interpretación de los resultados de la entrevista aplicada al Vicerrector de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Entrevistadora: Marisela Alexandra Quimi Avelino

Lugar: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Entrevistado: MSc. Eduardo Mite

Cargo: Vicerrector

1.- ¿Considera usted, que los recursos tecnológicos sirven como herramientas interactivas en el proceso de aprendizaje? ¿Por qué?

Es importante destacar que los recursos tecnológicos ayudan al proceso de aprendizaje, es más, ahora en la situación actual que vivimos con el tema de pandemia COVID-19, los recursos tecnológicos han desempeñado un importante protagonismo en el ámbito educativo.

2.- ¿Considera usted que la inserción de recursos tecnológicos en el aula incentiva el aprendizaje de la asignatura Literatura? ¿Por qué?

La inserción de recursos tecnológicos en el aula en el aprendizaje de la asignatura Literatura, incentiva al estudiante a crear un hábito de lectura, pero si yo como docente le menciono que para este año lectivo vamos a leer 12 libros, el discente genera un bloqueo emocional de aburrimiento y a su vez no ayudaría en el entendimiento de la asignatura antes mencionada.

3.- ¿Considera usted que los docentes aplican debidamente el proceso de aprendizaje colaborativo en el aula? ¿De qué manera?

Los docentes en el establecimiento educativo si aplican el proceso de aprendizaje colaborativo, ya que son técnica didáctica que promueven el aprendizaje en los alumnos basando el trabajo en grupos.

4.- ¿Considera usted que los recursos tecnológicos en el aprendizaje colaborativo fomentan un entorno de participación y motivación entre el alumnado? ¿Por qué?

Desde luego que la participación y motivación es muy elevada de los estudiantes gracias a los recursos tecnológicos en el aprendizaje colaborativo, siendo estos, enriquecedores en el rol del estudiante para su comprensión y entendimiento.

5.- ¿Cree usted que la creación de un software educativo servirá de ayuda para el fácil entendimiento de los estudiantes de la asignatura de Literatura? ¿Por qué?

Si dentro del software hay materiales motivadores y llamativos, que sea de fácil comprensión, es de vital importancia que los estudiantes se preocupen por leer, el ser humano que no sabe leer no sabe nada, la base primordial es la lectura, por ende, si serviría de ayuda la creación de un aplicativo educativo.

3.9. Conclusiones y Recomendaciones.

3.9.1 Conclusiones

A partir de los datos procesados y los resultados obtenidos en el análisis estadístico, podemos obtener las siguientes conclusiones:

- De acuerdo con el análisis realizado, en las encuestas de los estudiantes se evidencio que los recursos tecnológicos cumplen un rol principal en el desarrollo del aprendizaje, sin embargo, la falta de estos recursos muchas veces no es proporcionado por la institución educativa y es ahí donde los discentes presentan problemas de aprendizaje.
- Los estudios realizados nos permiten conocer que los docentes necesitan de recursos tecnológicos para incentivar el aprendizaje colaborativo ya que, a través de las mismas, los estudiantes crean niveles de habilidades, utilizando una variedad de actividades de aprendizaje y a su vez ayuda al entendimiento de una materia específica.
- Con los datos obtenidos de la investigación hemos podido percatar de que gran parte de los estudiantes y docentes, están de acuerdo en la creación e implementación de un software educativo que tenga como objetivo principal facilitar el proceso tanto de enseñanza como de aprendizaje.

3.9.2 Recomendaciones:

- Aplicar de manera correcta los recursos tecnológicos por parte de los docentes para poder lograr un mejor desarrollo en el aprendizaje colaborativo

y a su vez obtener una clase más participativa y motivacional con el único objetivo de poder evidenciar progresos en el desarrollo del conocimiento.

- Es importante la intervención del Ministerio de Educación en la dotación de recursos tecnológicos y su debido mantenimiento de los mismo para su durabilidad, gracias a estos recursos los docentes lograran mejorar el desempeño de los estudiantes y entendimiento de la asignatura Literatura
- Es necesario e imprescindible la creación de un software educativo que sirva como medio pedagógico y que facilite la adquisición de conocimientos.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 Título de la Propuesta

Software Educativo LITERANT

4.2 Justificación

En la actualidad los softwares educativos han desempeñado un protagonismo fundamental en los modelos presenciales al proveer a los estudiantes y docentes de un recurso informático que permita la interacción entre ambos, pero no de una forma interactiva y es aquí donde se ejecutara esta propuesta que consiste en dar a conocer de un software educativo interactivo, que permita a los estudiantes encontrar contenidos que favorezcan el proceso de enseñanza aprendizaje.

Dar a conocer de un software educativos interactivo, es de gran ayuda al docente, ya que crea una interacción que llama la atención al estudiante porque adquiere conocimientos y competencias ya que los contenidos que se le ofrecen son interactivos a través del uso de la multimedia, adicional a esto los contenidos deben estar bien estructurado y organizado para así lograr un aprendizaje significativo.

4.3 Objetivos de la propuesta

4.3.1 Objetivo General de la propuesta

Creación de un software con fines educativos, que permita difundir contenidos y materiales de aprendizaje interactivo de la asignatura Literatura, para los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

4.3.2 Objetivo Específicos de la propuesta

- Desarrollar un software educativo con una interfaz funcional y amigable para que el discente aprenda con facilidad.
- Resaltar la importancia del software en el ámbito educativo y así motivar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.
- Determinar los contenidos educativos en el software, con el fin de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura Literatura.

4.4 Aspectos Teóricos de la propuesta

4.4.1 Aspecto Tecnológico

Ante este aspecto se menciona que las perspectivas de las nuevas tecnologías en el campo educativo exigen nuevos planteamientos y a la vez requieren de procesos de reflexión sobre la educación en una nueva sociedad.

La inserción de la tecnología en la educación es primordial tener en cuenta la relación que se establece entre el uso de nuevos medios y la innovación educativa.

Por otro lado, Venegas & Proaño (2021) menciona que las etapas por las que pasa el docente ante la integración de las TIC pueden resultar de utilidad, tanto para realizar análisis de las situaciones en las que se encuentran los profesores, como para diseñar estrategias formativas.

4.4.2 Aspecto Pedagógico

Uno de los denominadores común en la educación es el desarrollo de habilidades y su potencialización en el proceso pedagógico. Al respecto Ligua

(2017) define a la pedagogía como un proceso sostenido mediante el cual el individuo adquiere nuevas formas de conducta, conocimiento, prácticas y criterios.

Por otro lado, León (2014) manifiesta que la pedagogía es proactiva y persigue alcanzar el éxito, mediante la superación de las condiciones sociales imperantes para que el discente se apropie del conocimiento, a través de las estrategias didácticas, adicionalmente la educación tiene el potencial de transformar a la sociedad.

4.4.3 Aspecto Legal

La propuesta desde el punto de vista legal se ampara en la Ley Orgánica de comunicación que en su Artículo 35 indica que es un derecho el acceso universal a las tecnologías de la información y comunicación. Todos los seres humanos tienen derecho a acceder, capacitarse y usar las tecnologías de información y comunicación para potenciar el disfrute de sus derechos y oportunidades de desarrollo.

4.5 Factibilidad de la aplicación

4.5.1 Factibilidad Técnica

Con el uso del software educativo el estudiante con dificultad en el aprendizaje de Literatura va a ir aprendiendo y descubriendo a través de lo que están realizando con cada uno de los recursos que le proporciona el software.

Para el manejo de la propuesta del software educativo llamado LITERANT, se necesitó un ordenador portátil con características especiales, a continuación, se detallan:

Tabla No. 15*Hardware Desarrollador*

Sistema Operativo	Windows 10 Home 64
Procesador	Intel Core™ i5-1035G1 (frecuencia base de 1,0 GHz, hasta 3,6 GHz con tecnología Intel Turbo Boost, 6 MB de caché, 4 núcleos)
Memoria RAM	SDRAM DDR4-2666 de 8 GB (1 x 8 GB) Velocidades de transferencia de hasta 2666 MT/s. 1 x 8 GB
Disco Duro	Unidad de estado sólido Intel de 256 GB
Equipo	HP 14-dq1004la

4.5.2 Factibilidad Financiera**Tabla No. 16***Factibilidad Financiera*

Descripción	Costo
Internet	\$90.00
Impresiones	\$ 40.00
Dispositivos de Almacenamiento	\$ 85.00
Movilización	\$ 20.00
Recursos – Software	\$ 60.00
TOTAL	\$ 295.00

El investigador asumirá todos los gastos de su investigación.

4.5.3 Factibilidad Humana

Esta propuesta, cuenta con el apoyo y la intervención de los estudiantes y docentes, que se beneficiarán de la elaboración y ejecución de la investigación, adicionalmente también la participación del tutor que se encargó de orientarme para que este proyecto sea posible.

4.6. Descripción de la Propuesta

La creación de un software educativo interactivo, el propósito de esta propuesta es lograr que el aprendizaje no se vincule exclusivamente a una actividad memorística y que a través del uso combinado de recursos multimedia como texto, imagen y videos sea más interactivo y dinámico.

Por lo antes expuesto, LITERANT se basa en el sistema de gestión de aprendizaje o conocido con las siglas LMS, es decir, un tipo de software soportada en línea, la cual permitirá crear, implementar y desarrollar un proceso de aprendizaje específico.

El desarrollo del contenido didáctico en la plataforma propicia la adquisición de las competencias en el manejo de los medios didácticos colaborativos introduciéndonos en el aprendizaje virtual e integrar las TIC, mediante la selección de contenidos, la estructuración de los mismos, el acceso a diferentes recursos y la propia evaluación se logra a través de este software educativo a innovar en el proceso de enseñanza aprendizaje en la colaboración con los estudiantes dando lugar a nuevas formas de enseñanza y el aprendizaje de la asignatura Literatura.

Para el desarrollo del software educativo planteado se requiere de un estudio previo de todas las herramientas tecnológicas existentes para posteriormente escoger las más adecuadas que faciliten la innovación. El presente software educativo utilizará las siguientes herramientas que se detallan a continuación:

- **Creación de Logo con Photoshop**

El logo fue creado con el editor de fotografía Adobe Photoshop, la idea surge de como un libro abierto representa la sabiduría y el conocimiento, por tal razón nace el nombre de “LITERANT”.

Figura 2

Adobe Photoshop – Desarrollo del logotipo



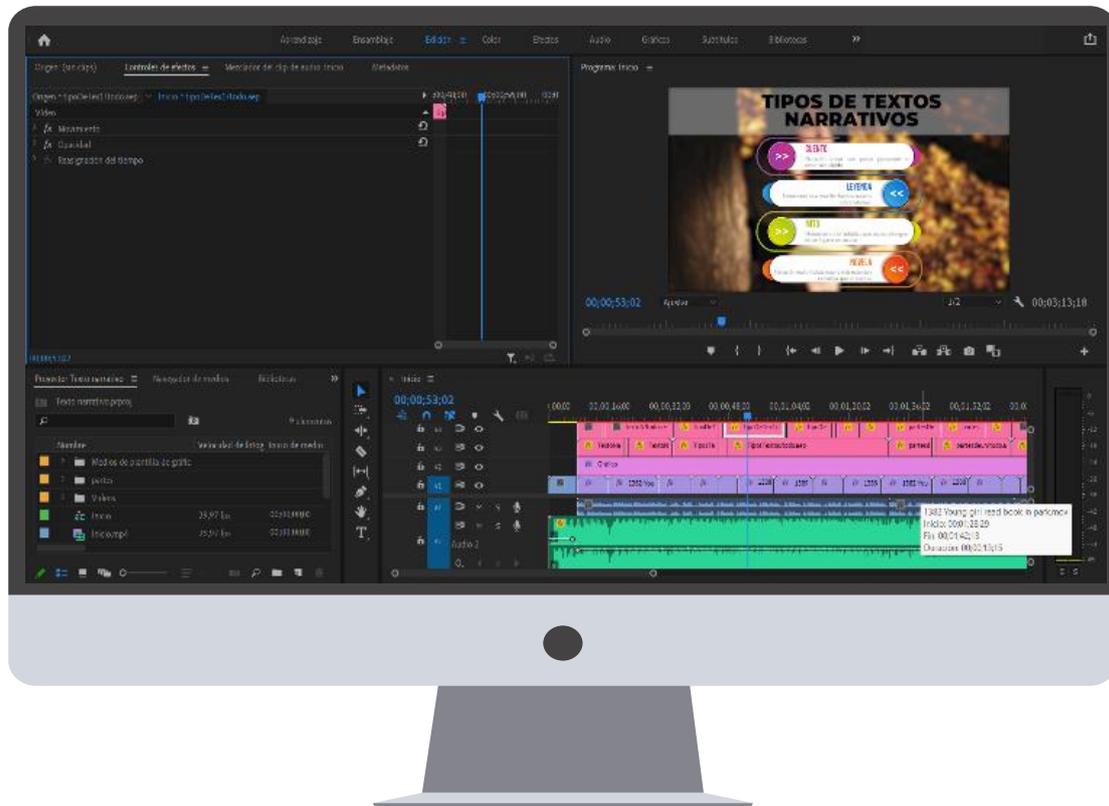
Fuente: Adobe Photoshop
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

- **Edición de video de módulos con Premiere**

Para la edición de video se lo ejecuto en el software Adobe Premiere Pro, lo cual se crearon los módulos para el software “LITERANT”.

Figura 3

Adobe Premiere Pro – Edición de video de módulos



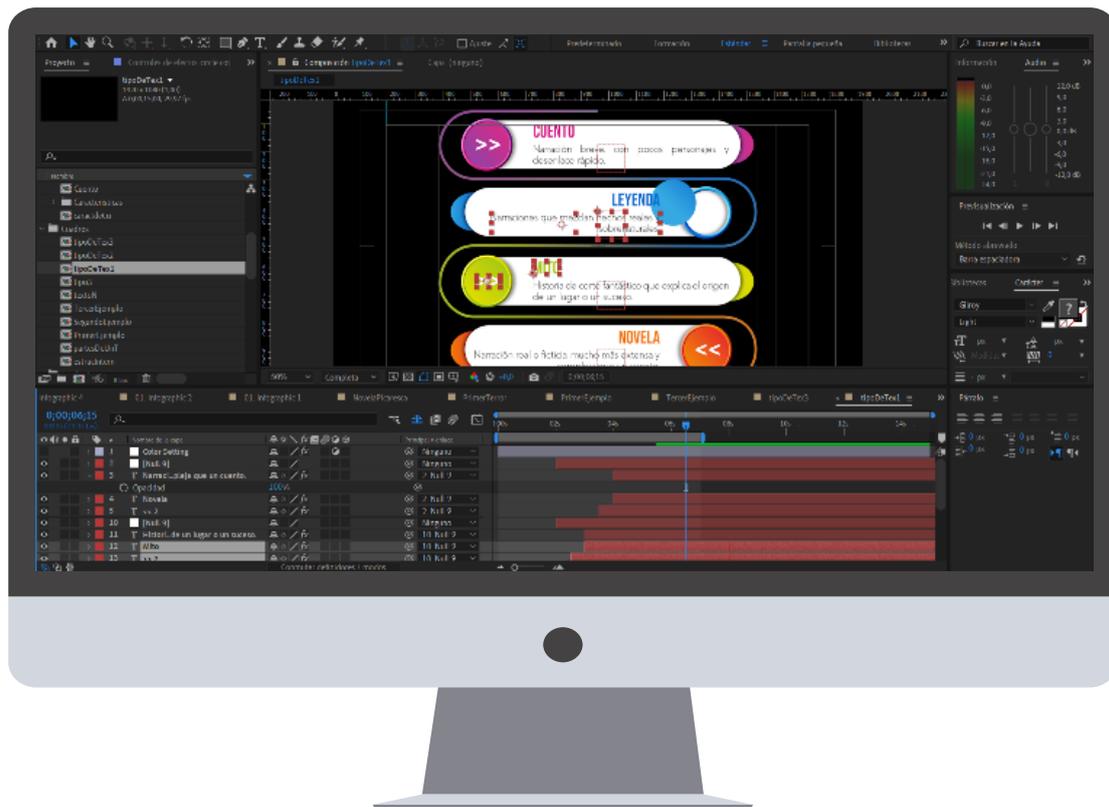
Fuente: Adobe Premiere Pro
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

- **Animación de gráficos para video de modulo con After Effects**

Posterior a la creación de los módulos, el siguiente paso es dar animación a los gráficos, por lo cual se utilizó la herramienta Adobe After Effects ya que una de las funciones principales es la realización de gráficos profesionales en movimiento y efectos especiales.

Figura 4

Adobe After Effects– Animación de gráficos



Fuente: Adobe After Effects

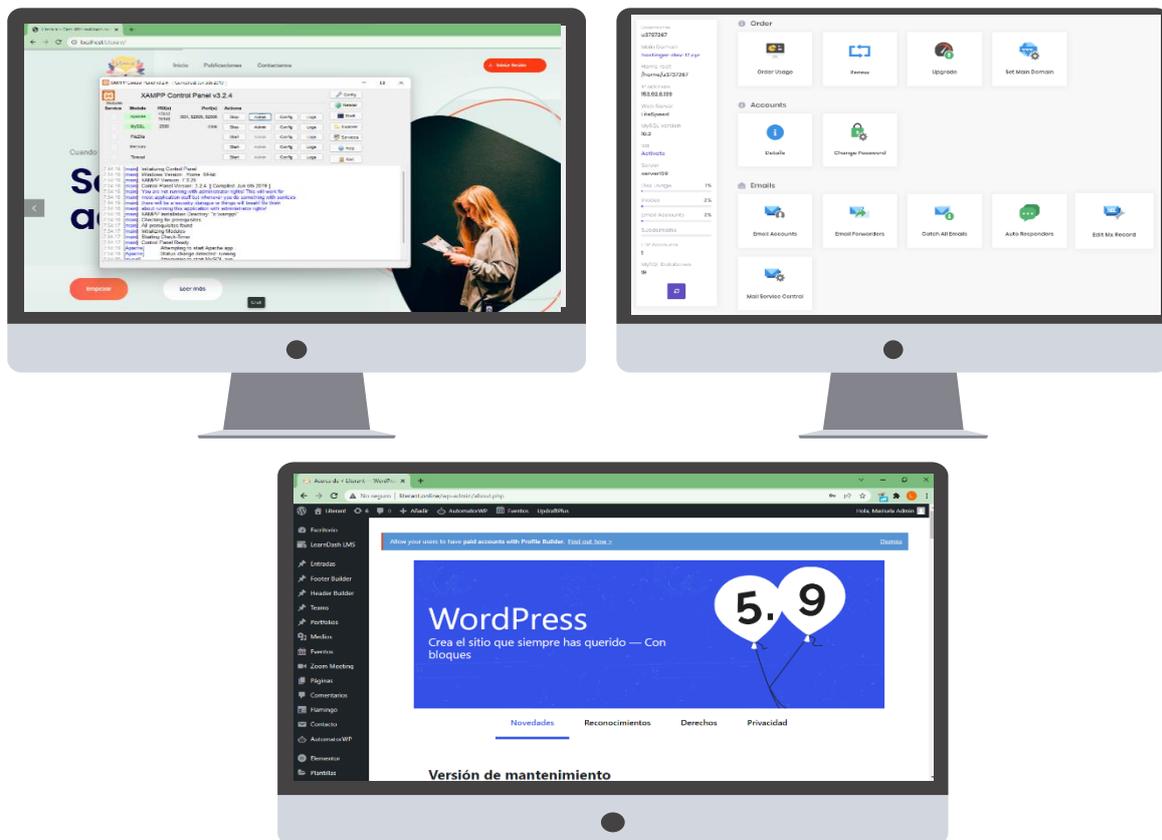
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

- **Implementación de XAMPP Control Panel-Servidor Local y Alojamiento Web (Hosting)**

Para el desarrollo del software, se utilizó XAMPP Control Panel para crear un servidor local. Adicionalmente en el mencionado servidor local se instala un sistema de gestión de contenido, en este caso WordPress, posterior a eso, la implementación de una base de datos en MySQL y después el archivo de WordPress creado se sitúa en la carpeta local para así empezar con las configuraciones e instalación de los plugin. Adicionalmente el software educativo LITERANT, cuenta con un Hosting o alojamiento web que permite al usuario poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía web.

Figura 5

XAMPP Control Panel- WordPress – Servidor Local y Alojamiento web



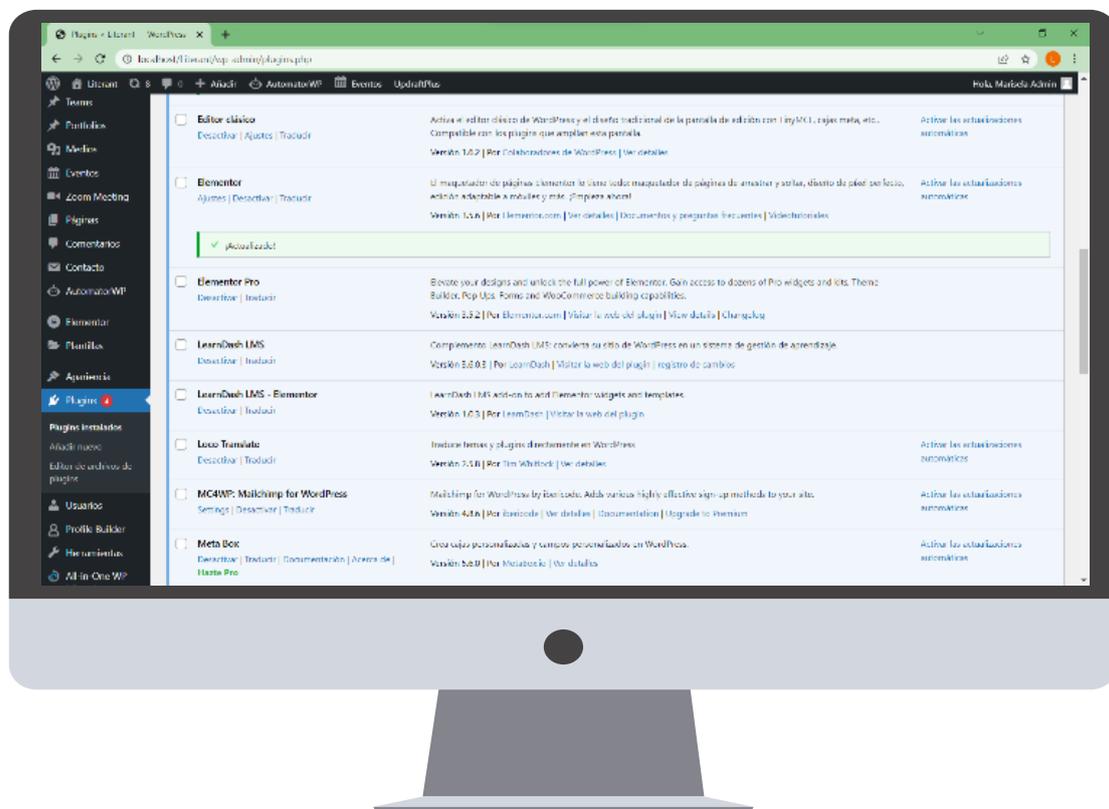
Fuente: XAMPP Control Panel- WordPress
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

- **Plugin del software educativo LITERANT**

Para poder tener cada una de las características del software educativo, es necesario tener los plugin para configurar y programar, a continuación, se los nombran: AutomatorWP, Complent for Elementor, Contact Form 7, Editor clásico, Elementor, Elementor Pro, LearnDash LMS, LearnDash LMS – Elementor, Loco Translate, MC4WP, Mailchimp for WordPress, Meta Box, Profile Builder, Slider Revolution, The Events Calender, Videoconferencia con Zoom, Visibility Logic for Elementor, Yoast Duplicate Post.

Figura 6

WordPress –Plugin del software educativo



Fuente: *WordPress*

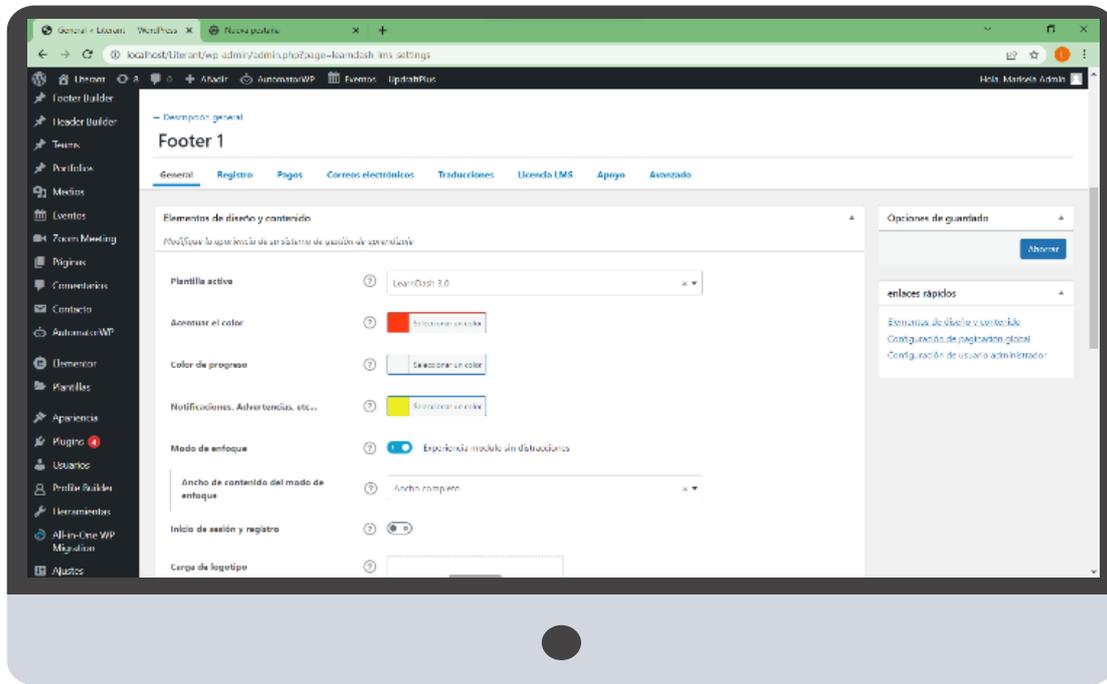
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

- **Configuración y programación del plugin LeardDash**

En este apartado se realiza la respectiva configuración y programación del plugin LeardDash en WordPress.

Figura 7

WordPress – Plugin LeardDash



Fuente: WordPress

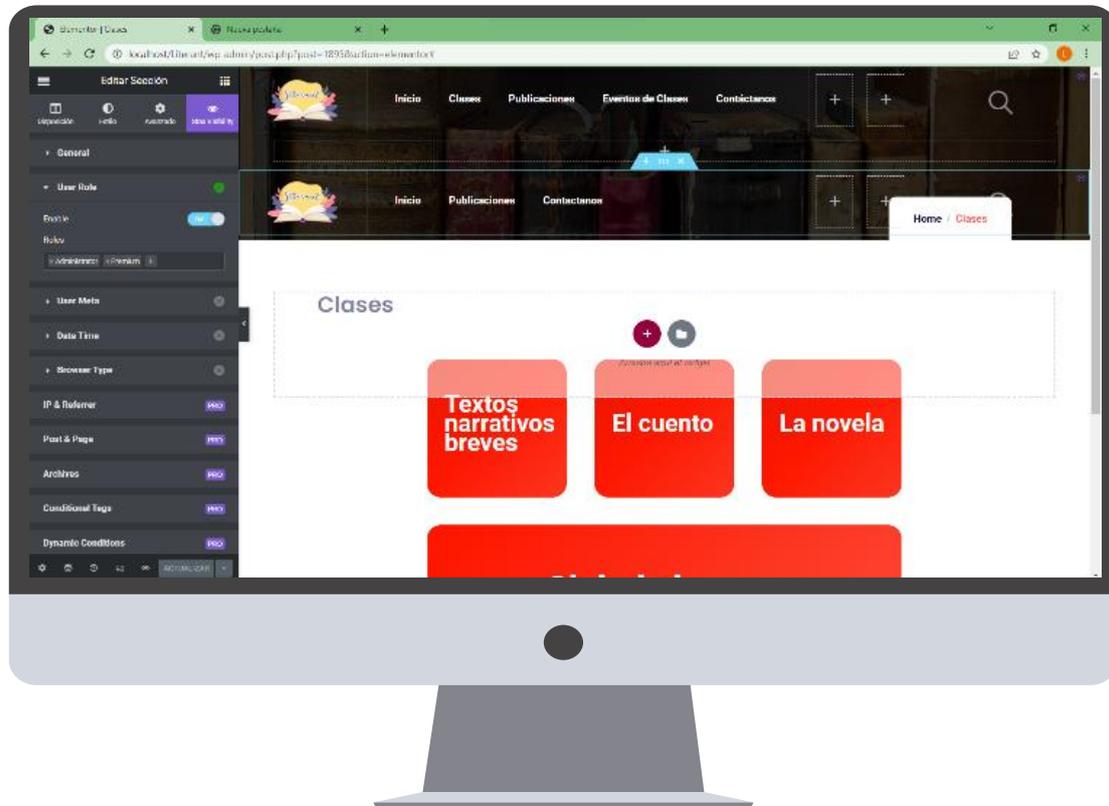
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

- **Visualización según el rol con Visibility Logic for Elementor**

En este paso es la visualización lógica del usuario según el rol con la herramienta de código abierto Visibility Logic for Elementor de WordPress.

Figura 8

WordPress – Visibility Logic for Elementor



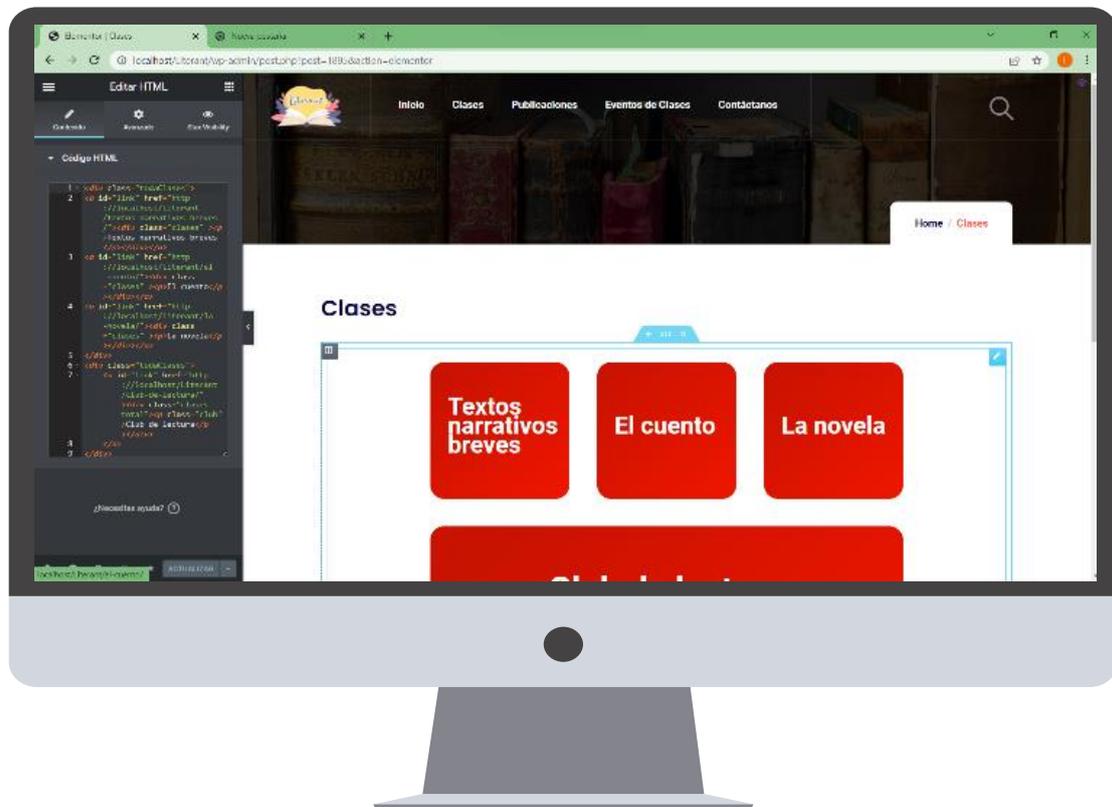
Fuente: *WordPress*

Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

- **Codificación HTML y Estilos CSS para los botones de clases con Elementor**

Creación de la codificación HTML y Estilos Css más conocido como hojas de estilo en cascada, para los botones de clases del software educativo LITERANT.

Figura 9



WordPress – Codificación HTML-Estilos Css

Fuente: WordPress

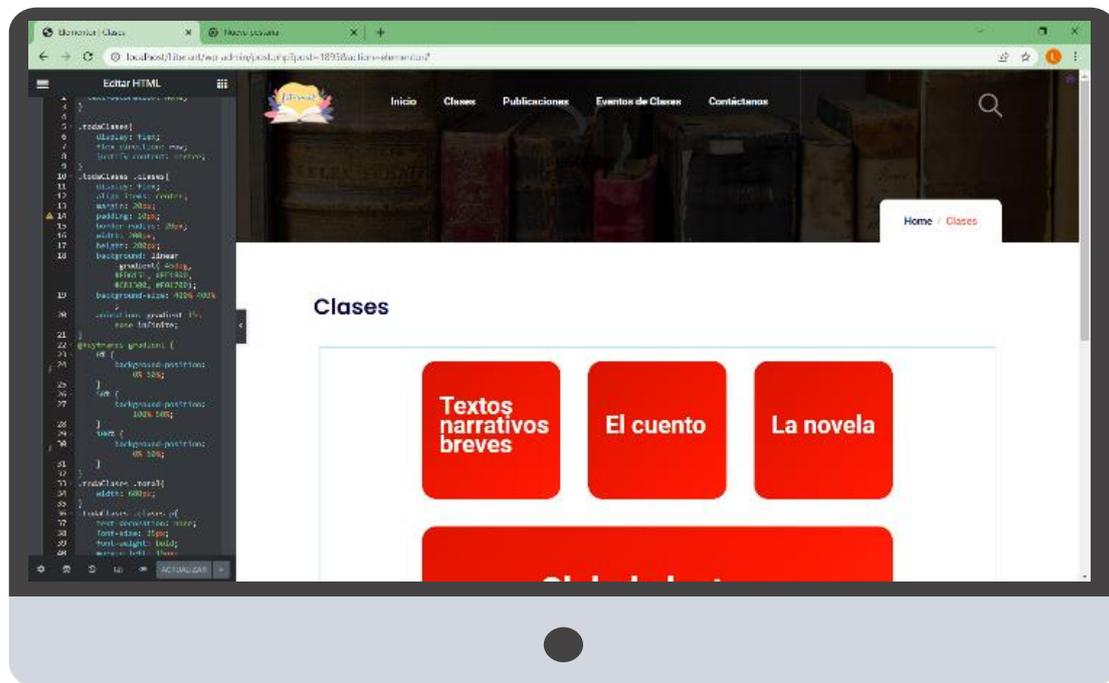
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

- **Estilos CSS para los botones de clases con Elementor**

Creación de la codificación HTML para los botones de clases del software educativo LITERANT.

Figura 10

WordPress - Codificación HTML



Fuente: *WordPress*

Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

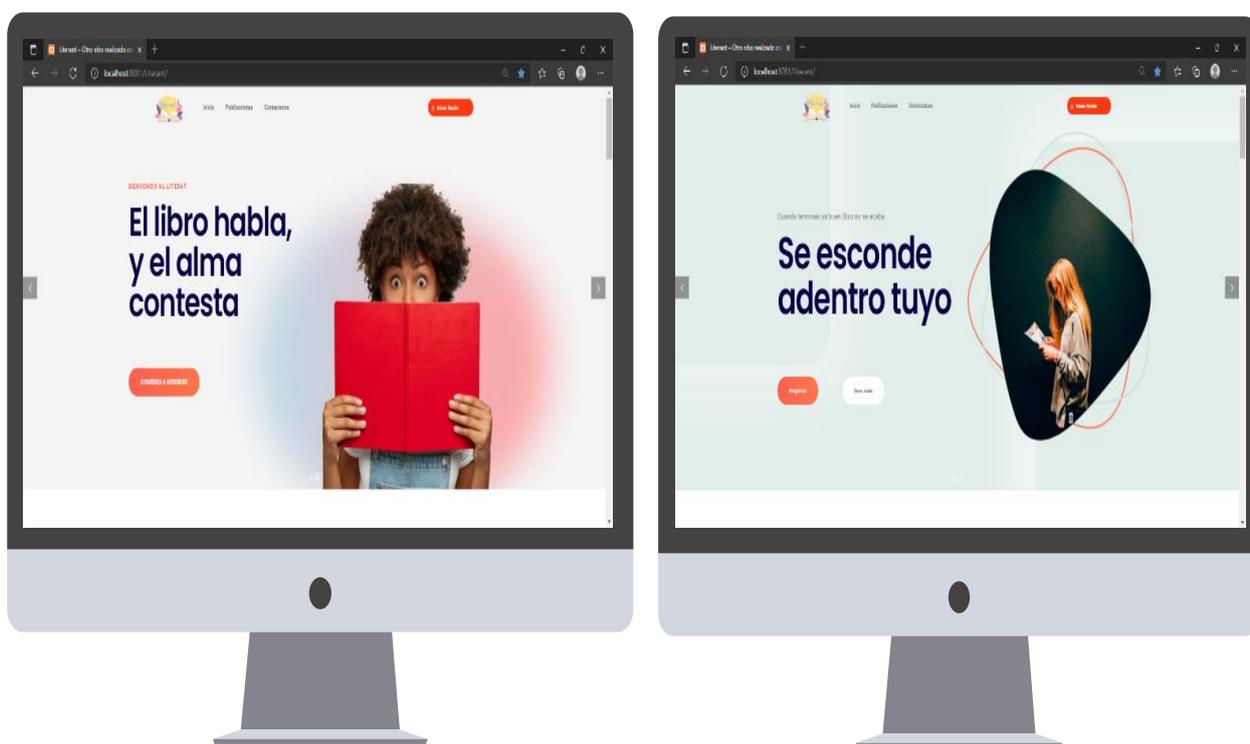
- **Entorno del Software Educativo “LITERANT”**

En la siguiente ilustración podemos observar el entorno del software educativo para los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón para así mejorar su aprendizaje y rendimiento en la asignatura Literatura.

Link Software Educativo “LITERANT”

<http://www.literant.online/>

Figura 11



Entorno del Software Educativo “LITERANT”

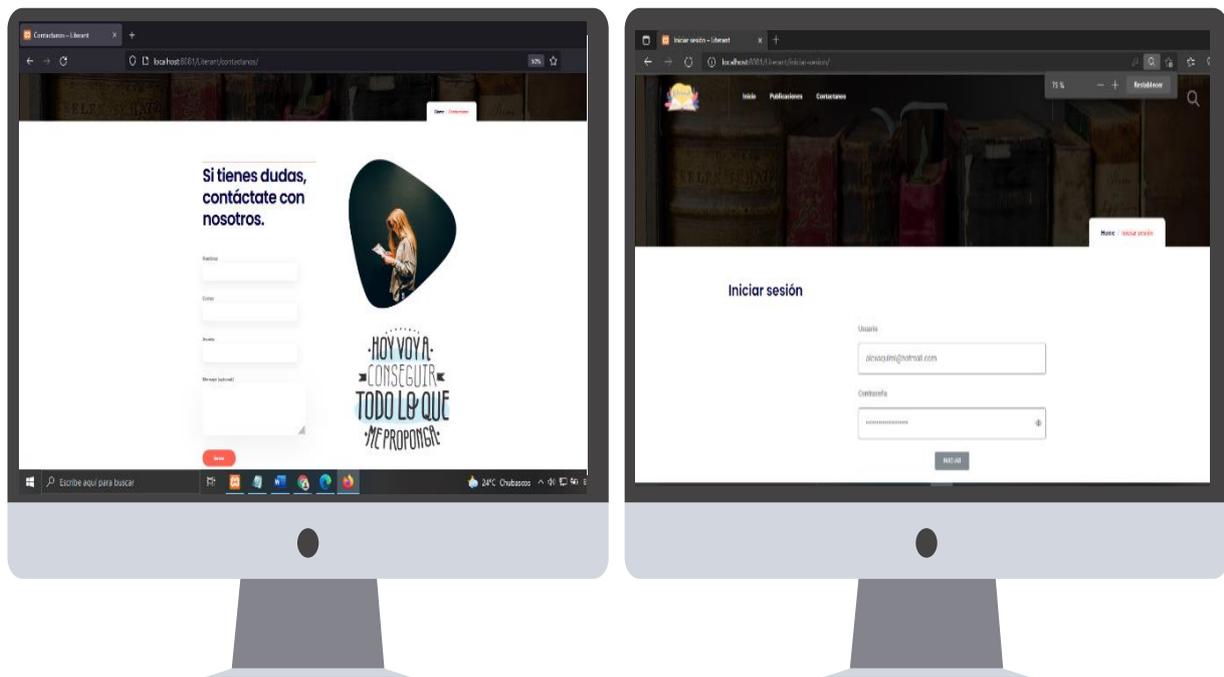
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

- **Inicio de Sesión del Software Educativo “LITERANT”**

Para tener acceso a todas las opciones de las pestañas que nos brinda el software, es necesario registrarse y a su vez el docente administrador emite una clave de acceso al estudiante por medio de correo electrónico para su posterior inicio de sesión y así poder disfrutar de todas las bondades del software. Pero antes de iniciar sesión deben registrarse en la **Opción de Contáctenos**.

Figura 12

Inicio de Sesión del Software Educativo “LITERANT”



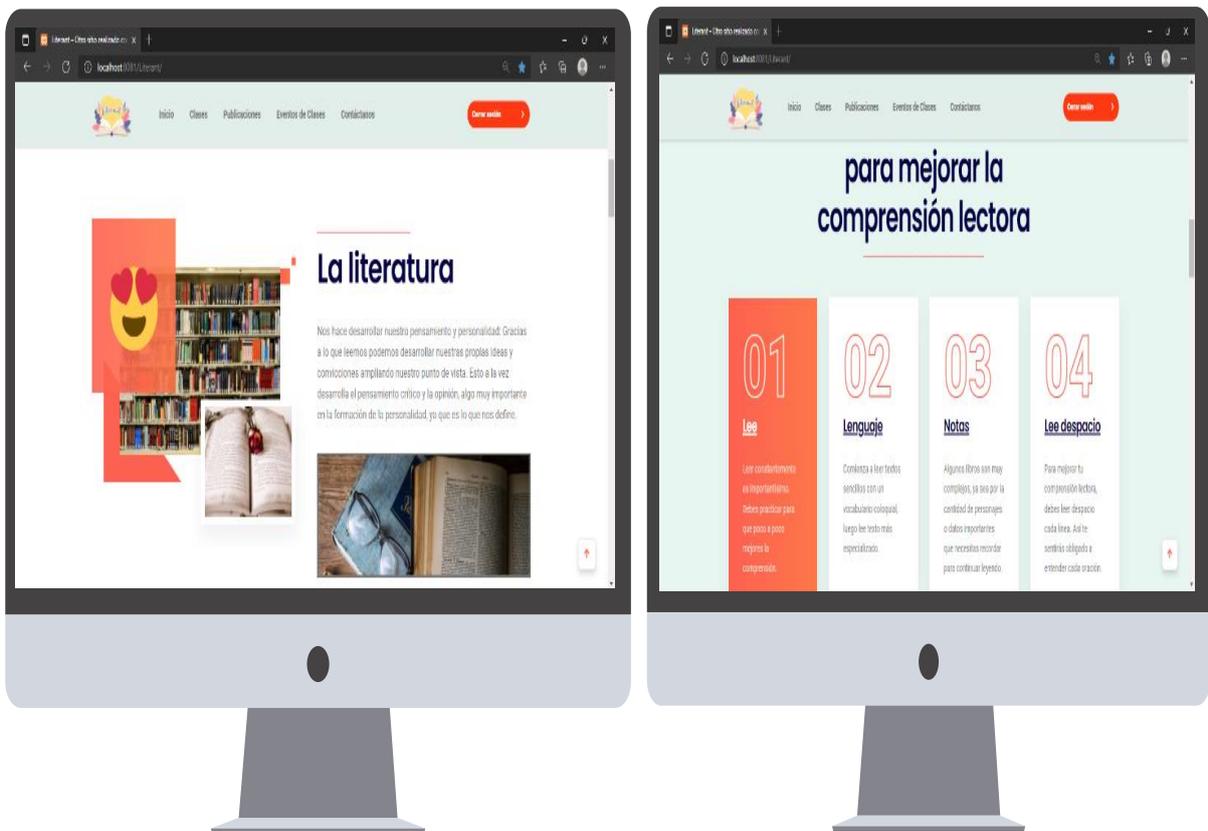
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

- **Inicio del Software Educativo “LITERANT”**

Luego de haber ingresado vamos al Inicio en el cual vamos a encontrar una introducción a lo que es la Literatura y consejos para una mejor comprensión lectora.

Figura 13

Inicio del Software Educativo “LITERANT”



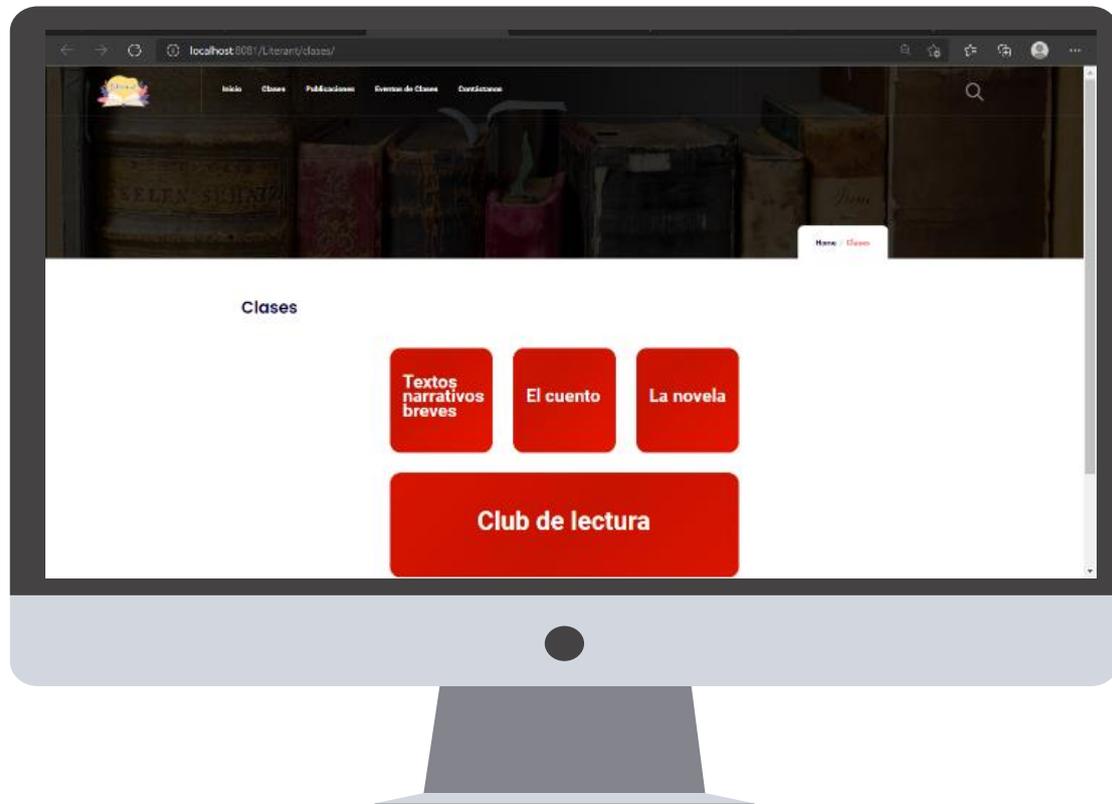
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

- **Opciones Principales del Software Educativo “LITERANT”**

En la opción superior izquierda llamada **Clases** tenemos 4 botones: **Textos narrativos breves**, **Cuentos**, **La Novela** y por último el **Club de Lectura**.

Figura 14

Opciones Principales del Software Educativo “LITERANT”



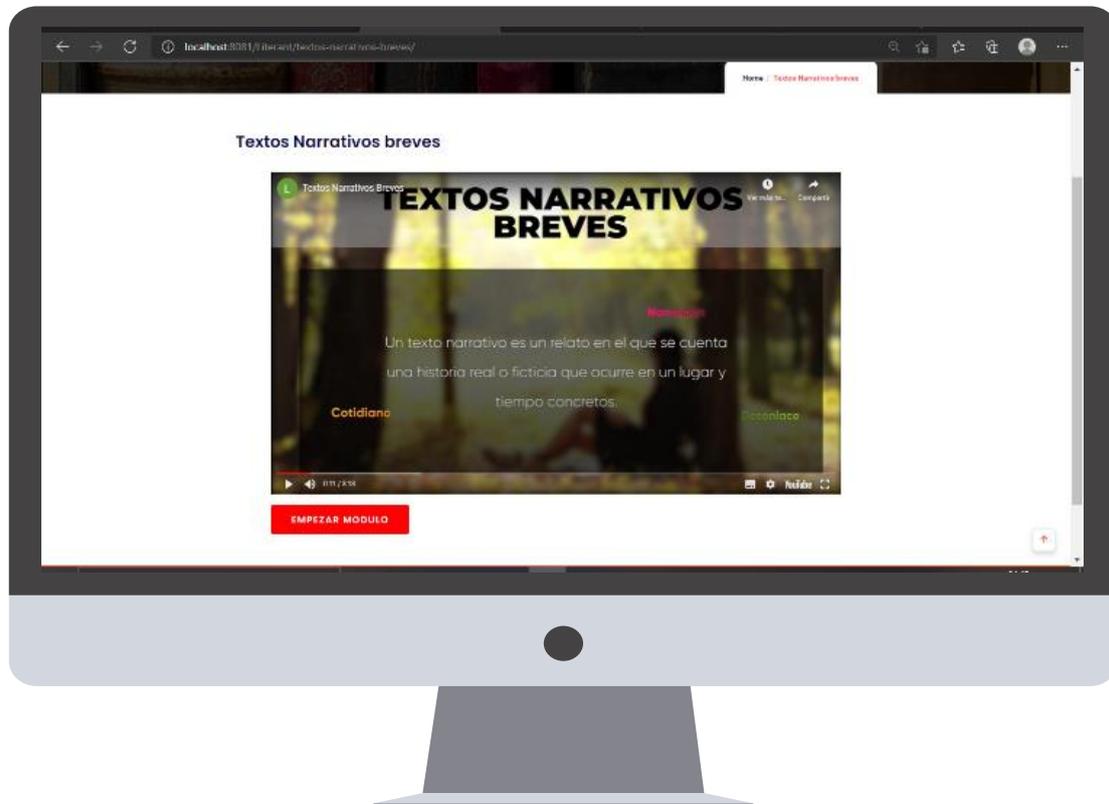
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

- **Opción textos narrativos breves del Software Educativo LITERANT**

En la opción textos narrativos breves encontramos un video de introducción y un botón donde nos va a permitir empezar el módulo de la clase.

Figura 15

Opción textos narrativos breves del Software Educativo "LITERANT"



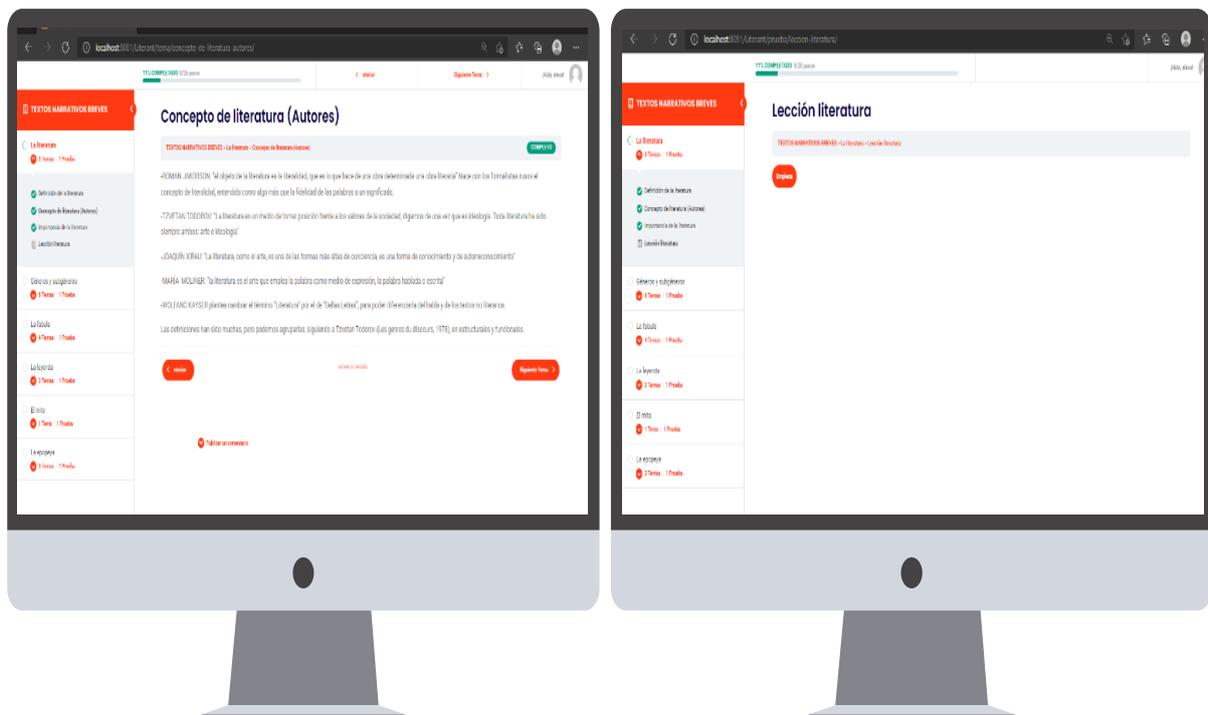
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

- **Contenidos en textos narrativos breves del Software Educativo LITERANT**

Una vez empezado el módulo, en la opción textos narrativos breves encontramos temas como **la literatura, géneros y subgéneros, la fábula, la leyenda, el mito y la epopeya**, mencionadas guía de estudio cuenta con una amplia descripción y su respectivo lección de cada tema tratado además incluye una opción llamada **Punto de Vista** en esta opción podemos revisar en que preguntas fallamos porque para avanzar al siguiente tema se debe obtener el 80% de aciertos y así ayuda a mejorar el entendimiento de la asignatura Literatura a los discentes.

Figura 16

Contenidos textos narrativos breves del Software Educativo "LITERANT"



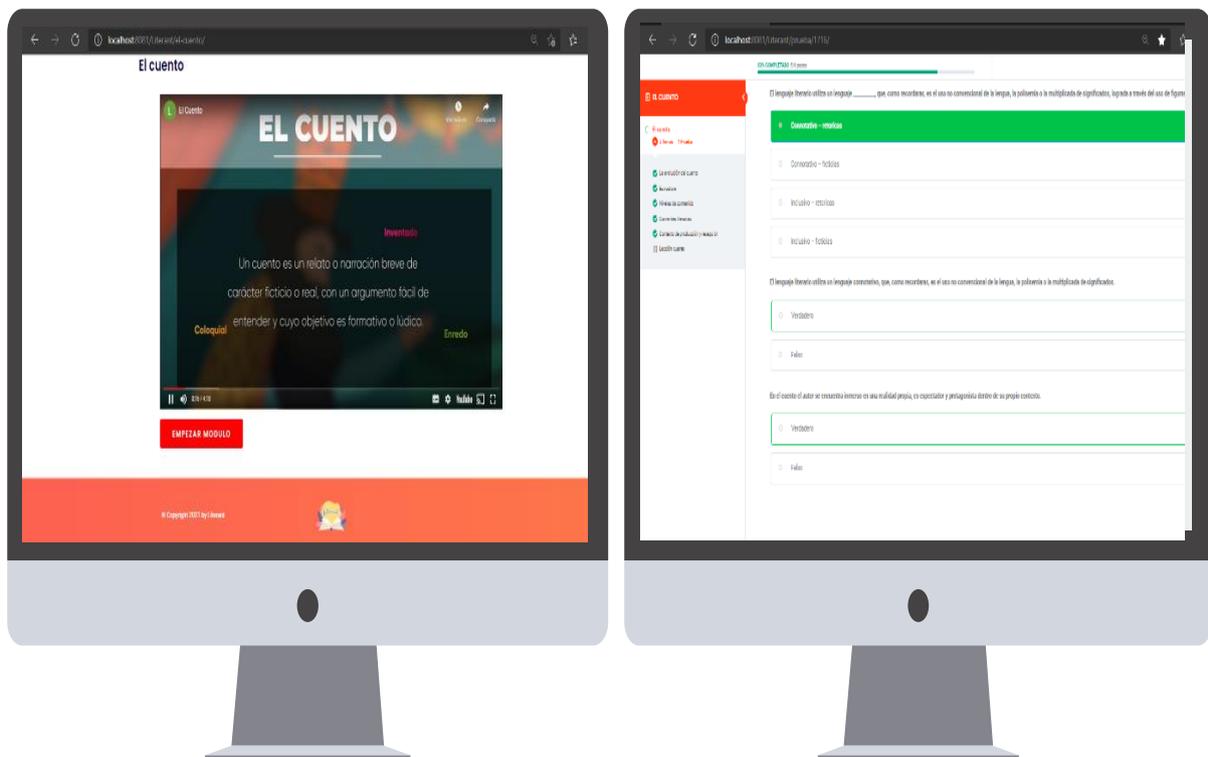
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

- **Opción El Cuento del Software Educativo “LITERANT”**

En el botón **El Cuento** contamos con el video de introducción y también con la opción empezar el módulo y sus respectivas lecciones.

Figura 17

Opción El Cuento del Software Educativo “LITERANT”



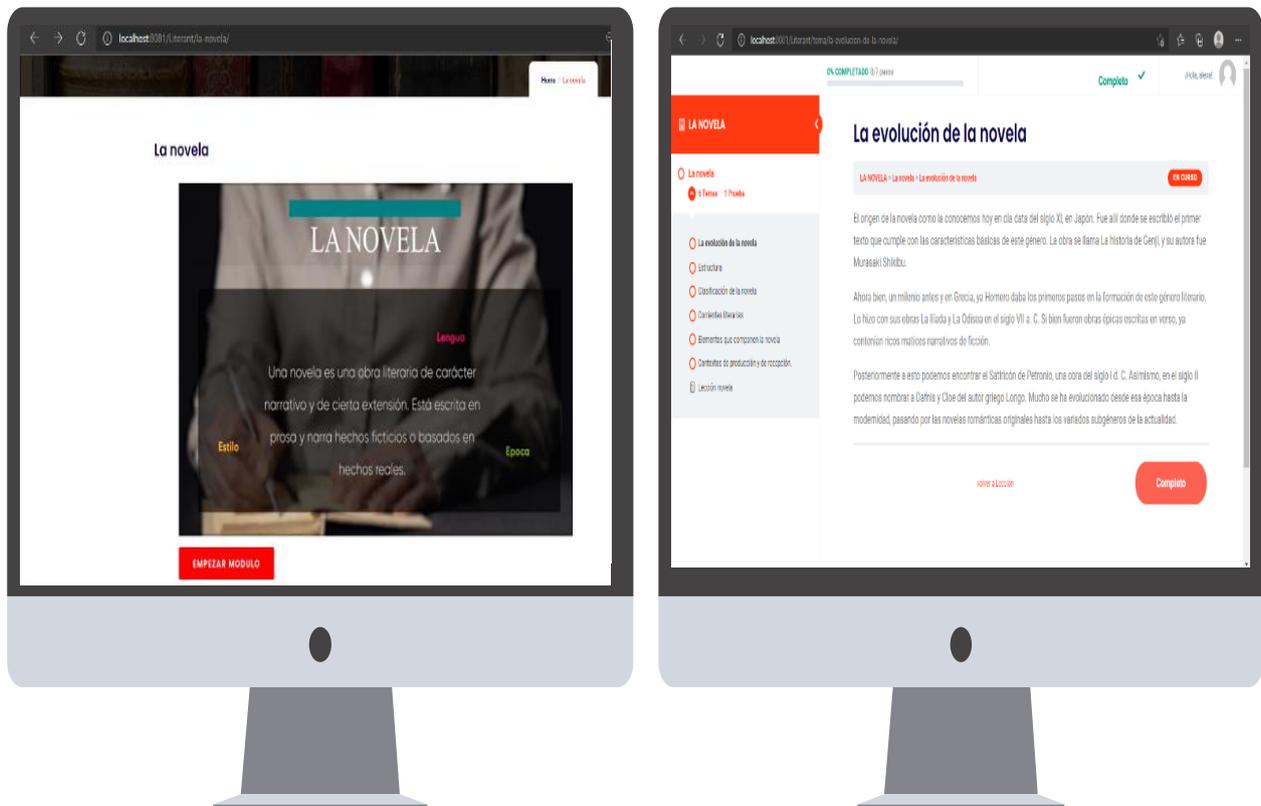
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

- **Opción La Novela del Software Educativo LITERANT**

En el botón La **Novela** contamos con un video introductorio y así mismo cuenta con la opción de iniciar el módulo y un evaluador de conocimientos.

Figura 18

Opción La Novela del Software Educativo "LITERANT"



Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

- **Opción Club de Lectura del Software Educativo “LITERANT”**

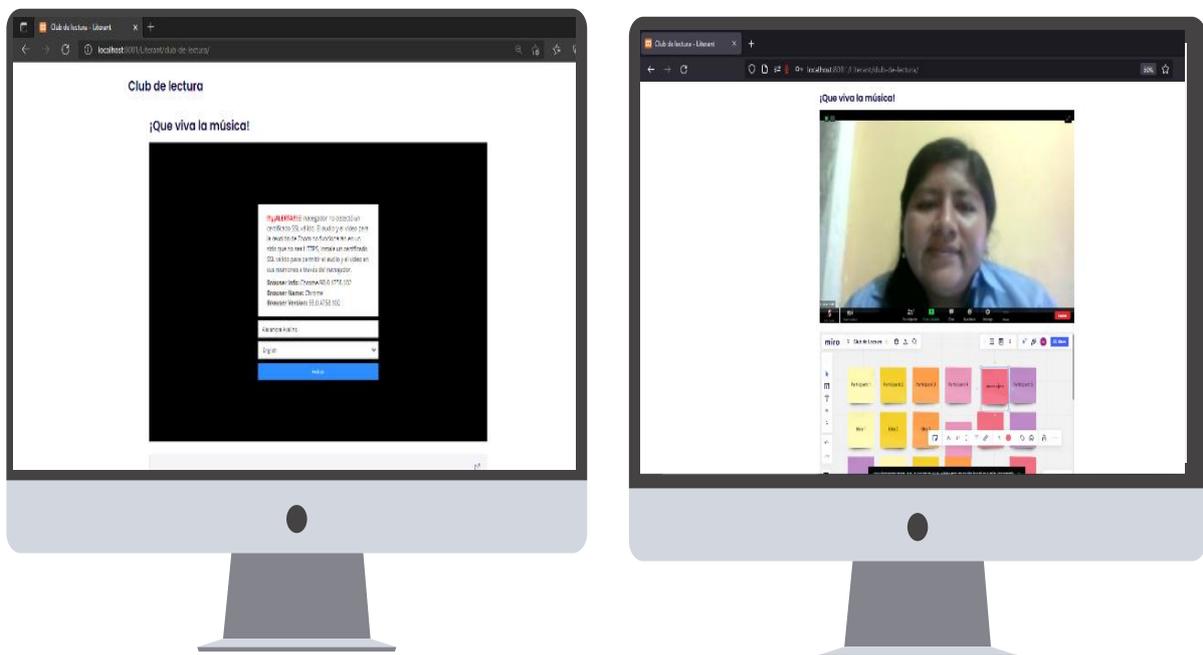
En esta opción el estudiante puede conectarse con el docente o el administrador de la página, en base a la autorización de los mismos.

Adicionalmente, incluye una pizarra del aplicativo **MIRO**, lo cual nos pide registrarnos para hacer uso de la herramienta.

Una vez registrado y que el administrador nos proporcione los respectivos permisos podemos interactuar realizando preguntas y observaciones.

Figura 19

Opción Club de Lectura del Software Educativo “LITERANT”



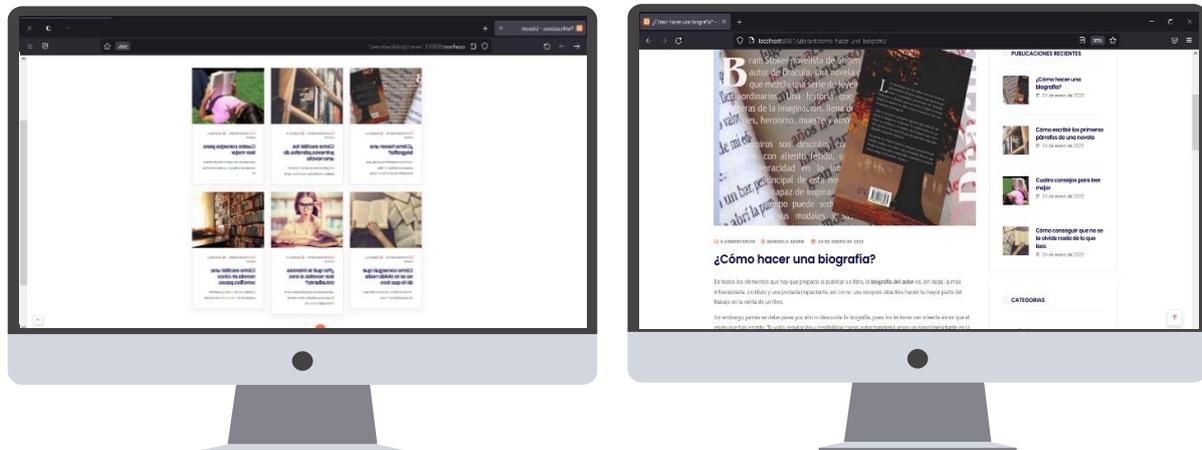
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

- **Opción Publicaciones del Software Educativo “LITERANT”**

En la pestaña **Publicaciones** podemos encontrar varios artículos muy útiles para nuestros discentes y al final de cada artículo podrán comentar alguna duda.

Figura 20

Opción Publicaciones del Software Educativo “LITERANT”



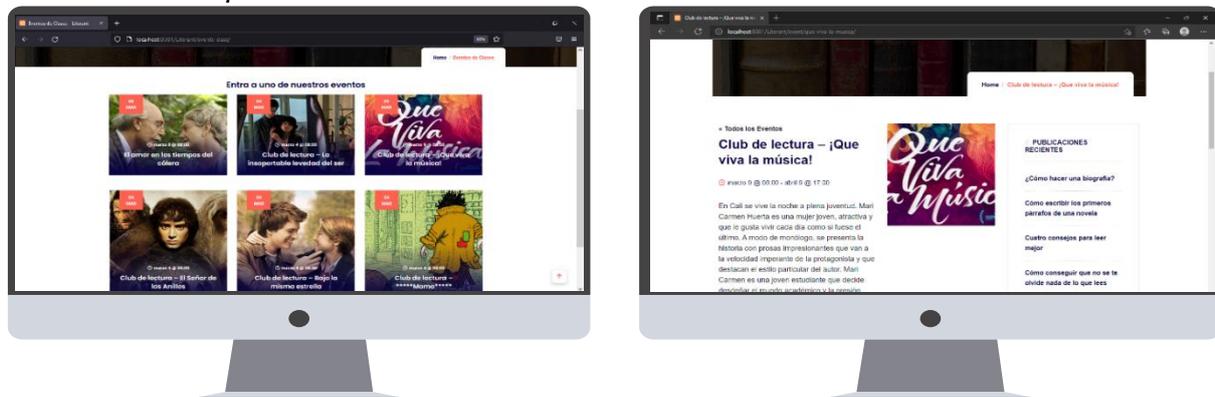
Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

- **Opción Eventos de Clases del Software Educativo “LITERANT”**

En la pestaña **Eventos de Clases** se encuentran varios de los temas de las novelas que se van a tratar en su respectiva fecha, así nuestros alumnos llevaran un recordatorio de lo que se va a realizar cada fecha.

Figura 21

Opción Eventos de Clases del Software Educativo “LITERANT”



Elaborado por: Quimi Avelino Marisela Alexandra

4.7 Referencias Bibliográficas

- Bachelard, G. (1978). *Conocimiento común y conocimiento*.
- Abreu, J. (2012). *Hipótesis, Método & Diseño de Investigación*.
- Aguilar, F. (2011). Reflexiones Filosóficas sobre la Tecnología y sus Nuevos Escenarios. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 123-174. Obtenido de <https://revistas.ups.edu.ec/index.php/sophia/article/view/11.2011.06>
- Aguilar, F., & Chamba, A. (2019). Reflexiones sobre la Filosofía de la Tecnología en los procesos educativos. *Revista Conrado*, 15(70), 109-119. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500109
- ARGUDO TIGRERO , C. J., & QUIJIJE CHÁVEZ, E. R. (2018). *RECURSOS TECNOLÓGICOS*. Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/36426/1/BFILO-PSM-18P211.pdf>
- Arqués, S. (2015). *Alternativas a la comunicación ordinaria*. Obtenido de https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/23453/Sentis_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Astudillo, M., Pinto, B., Arboleda, M., & Anchundia, Z. (2018). Aplicación de las Tics como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento [On line]*, 2 (2). pp. 585-598. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6732755>
- Avello, R., Rodríguez, R., & Dueñas, J. (2016). Una experiencia con Moodle y herramientas Web 2.0 en el postgrado. *Universidad y Sociedad [On line]*, 8 (4). pp. 58-64. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v8n4/rus07416.pdf>
- Azuero, Á. (2019). Significatividad del marco metodológico en el desarrollo de proyectos de investigación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 4(8), pp. 110-121. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v4i8.274>
- Barrera, C. C., Vega, J. A., & Morales, F. H. (2020). Desarrollo de competencias digitales en programación de aplicaciones móviles en estudiantes de noveno grado a través de tres estrategias pedagógicas. *Revista Boletín Redipe*, 9(4), 179-191.
- Bautista Sánchez, M. G., Martínez Moreno, A. R., & Torres, R. H. (2016). *El uso de material didáctico y las tecnologías de información y comunicación (TIC's) para mejorar el alcance académico*. Guayaquil. Obtenido de chrome-extension://efaidnbnmnibpcjpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fwww.palermo.edu%2Fingenieria%2Fpdf2014%2F14%2FCyT_14_11.pdf&clen=213288&chunk=true

- Bohórquez, N. (2017). Impacto de las TICS en instituciones educativas: públicas y privadas en Ecuador. Repositorio Digital de la Universidad de Especialidades Espíritu Santo. Obtenido de <http://repositorio.uees.edu.ec/handle/123456789/1978>
- Cadena, P., Rendón, R., Aguilar, J., Salinas, H., De la Cruz, F., & Sangerman, D. (2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un. *Remexca*, 8(7), pp.1603-1617. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2631/263153520009.pdf>
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: Enfoque sociocultural. *Educere*, 41-44.
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. (2019). *La motivación y el aprendizaje*. Cuenca: ALTERIDAD. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467746249004>
- Castillejos, B. (2019). Gestión de información y creación de contenido digital en el prosumidor millennial. *SCielo*, 11(1). doi:<https://doi.org/10.32870/ap.v11n1.1375>
- Castro, C. (2018). RECURSOS DIDÁCTICOS TECNOLÓGICOS. *ISSUU*, 2. Obtenido de <https://issuu.com/carmelicia10/docs/carmencastropresentacionrecursos>
- Cheybar. (2014). Obtenido de https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/Comision_9/la_pedagogia_en_la_educacion_superior.pdf
- Coll, C. (2004). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la. *Revista Electrónica Sinéctica*, (25), pp. 1-24. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/998/99815899016.pdf>
- Collazos, C., & Mendoza, J. (2006). Cómo aprovechar el “aprendizaje colaborativo” en el aula. *Educación y Educadores*, 61-76. Obtenido de efaidnbmnnnibpcjpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fwww.redalyc.org%2Fpdf%2F834%2F83490204.pdf&clen=367769
- Díaz, D., Giacomone, B., & Arteaga, P. (2017). Caracterización De Los Gráficos Estadísticos En Libros De Texto Argentinos Del Segundo Ciclo De Educación Primaria. *Revista Profesorado*, pp. 299-326.
- DIIE. (2020). Aprendizaje Colaborativo. 2. Obtenido de [extension://efaidnbmnnnibpcjpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fwww.itesca.edu.mx%2Fdocumentos%2Fdesarrollo_academico%2Fmetodo_aprendizaje_colaborativo.pdf&clen=195762&chunk=true](https://efaidnbmnnnibpcjpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fwww.itesca.edu.mx%2Fdocumentos%2Fdesarrollo_academico%2Fmetodo_aprendizaje_colaborativo.pdf&clen=195762&chunk=true)
- Gallego, J. D. (2009). Fundamentación epistemológica para la investigación pedagógica. *Itinerario Educativo*, 54, 23-48.
- González Chávez, K. (11 de 09 de 2018). *Motivación*. Obtenido de <http://glezchdh.blogspot.com/2018/09/tarea-2-motivacion.html>

- Granja, D. O. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la educación*(19), 93-110.
- Guevara, R. (2016). El estado del arte en la investigación: ¿análisis de los conocimientos acumulados o. *Revista Folios*(44), pp. 165-179. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3459/345945922011.pdf>
- Hernandez. (2019). *Metodología de la Investigación*.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGrawHill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la Investigación. *6ta. Edición*, 90. Mc Graw Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la Investigación. *6ta. Edición*. Mc Graw Hill.
- Indira, L. G. (6 de Abril de 2016). *Herramientas Digitales*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/IndiraGallardo/herramientas-digitales-para-la-educacin-60576857>
- Iñiguez Murillo, R. (22 de 11 de 2018). GENERALIDADES DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS. pág. 1. Obtenido de <http://generalidadesrt.blogspot.com/>
- Izaguirre-Remón, .. R., Ortiz-Bosch, M. J., & Alejandro-Jiménez, S. N. (2018). Los fundamentos de la investigación científica y su papel epistemológico. *Revista científico - educativa de la provincia Granma.*, 14(1).
- Juárez, D., Torres, C., & Herrera, L. (2017). Las posibilidades educativas de la curación de contenidos: una revisión de la literatura. *Apertura. [On line]*, 9 (2). pp. 116 - 131. doi:<http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v9n2.1046>
- Laborde, J. (2016). Las TIC'S en la Formación Profesional de los Estudiantes del Área de Informática del Primer Año de Licenciatura en Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía y Propuesta de un Módulo Alternativo para docentes. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1696/1/TESIS%20JENNY%20LA BORDE.pdf>
- Lamata, R., & Domínguez, R. (2003). *La construcción de procesos formativos en educación no formal*. Madrid: Ministerio de Educación Nacional.
- Ligua. (2012). *LA PEDAGOGÍA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR*. Obtenido de https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/Comision_9/la_pedagogia_en_la_educacion_superior.pdf
- López, J. F. (23 de 5 de 2019). *Muestra estadística*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/muestra-estadistica.html>
- López, P., & Fachelli, S. (2015). Metodología De La Investigación Social Cuantitativa. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona. Obtenido de chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=http%3A%2F%2Ftecnicasavanzadas.sociales.uba.ar%2Fwp-content%2Fuploads%2Fsites%2F156%2F2020%2F08%2FA04.02-Roldan-y-Fachelli.-Cap-3.6-Analisis-de-Tablas-de-Contingencia-1.pdf&clen=399588

- Machuca, A. P., & García, C. M. (2014). Los enfoques del constructivismo psicogenético (Piaget) y el constructivismo social (Vigotsky) trabajo comparativo . *Participación de la mujer en la ciencia (Congreso)* .
- Macías, E. (2018). Trabajo Colaborativo en el Aprendizaje Significativo. Módulo didáctico de estrategias colaborativas. Universidad de Guayaquil.
- Manrique, C. R., & Puente, R. M. (1999). El Constructivismo y sus implicaciones en la educación. *Educación*, 8(16).
- Martínez, M. (2015). Los fundamentos pedagógicos que sustenta la práctica docente de los profesores que ingresan y egresan de la docente de los profesores que ingresan y egresan de la docente de los profesores que ingresan y egresan de la. *Universia*, 6(15). Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ries/v6n15/v6n15a7.pdf>
- Maslow. (2019). La motivación y el aprendizaje. *Red de Revistas Científicas*, 20-32. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467746249004>
- Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión. *Revista electrónica de investigación educativa*, 20(1), p. 39. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412018000100038
- Mayor, S. G. (Febrero de 2010). *El método deductivo e inductivo en el aprendizaje*. Murcia.
- Meneses, J., & Rodríguez, D. (2018). El Cuestionario y la Entrevista. Barcelona: Universidad de Catalunya. Obtenido de <http://femrecerca.cat/meneses/publication/cuestionario-entrevista/>
- Meza, J., Helguero, L., & Torres, J. (2017). La web 2.0 y su aportación académica y científica en el pregrado de medicina. *Revista de la Fundación Educación Médica*, p. 113.
- Pacheco, T. (2017). La investigación social como actividad institucionalizada. *Revista de Epistemología de Ciencias Sociales*. Obtenido de <https://www.moebio.uchile.cl/58/pacheco.html>
- Páez, A. C. (2004). Lengua, pedagogía y lenguaje. *Folios Segunda época*.(20), 61-75.
- Peiró, R. (16 de Junio de 2020). *Aprendizaje colaborativo*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/aprendizaje-colaborativo.html>

- Peiró, R. (7 de 05 de 2020). Trabajo en equipo. *Economipedia*, 5. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/trabajo-en-equipo.html>
- Real, J., Pulido, J., Riquelme, V., & Rangel, V. (2019). Tecnologías Digitales en entornos colaborativos de aprendizaje: videoconferencias entre países latinoamericanos . *Debates & Prácticas en Educación*, 4(1) pp. 14-36 .
- Revelo, O., Collazos, O., & Jiménez, J. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *Revista TecnoLógicas*, 21(41), pp. 115-134. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a08.pdf>
- Rios, J. (2008). *Desarrollo del lenguaje oral: rol de la familia y la escuela*. Obtenido de <https://clicking4kids.com/wp-content/uploads/2020/06/Actualidad-Desarrollo-del-Lenguaje-en-la-primera-Infancia.pdf>
- Rojas, G. H. (2008). Los constructivismos y sus implicaciones para la educación. *Perfiles educativos*, 30(122).
- Romero, J., & Dias, A. (2019). Desarrollo del Pensamiento Crítico en la Asignatura de Literatura. Universidad de Guayaquil. Obtenido de Tesis de Grado.: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/39148>
- Segura García, J. (2013). *Universidad de Las Américas*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/javieraandreseguragarcia/clases/las-variables>
- Sellan, N. (2017). *Importancia de la motivación en el aprendizaje*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=http%3A%2F%2Fportal.amelica.org%2Fameli%2FjatsRepo%2F382%2F3821587003%2F3821587003.pdf&clen=233094&chunk=true
- Siemens, G., & Fonseca, D. E. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*.
- Silva, D., & Reygadas, L. (2013). Tecnología y trabajo colaborativo en la sociedad del conocimiento. *Revista Alteridades*, p.107-122. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0188-70172013000100009&script=sci_abstract
- Tabares, J., & Correa, S. (2014). Tecnología y sociedad: una aproximación a los estudios sociales de la tecnología. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 9(26), pp. 129-144. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/924/92430866007.pdf>
- UNESCO. (2017). *Importancia de la educación en el siglo XXI*. Obtenido de <https://es.unesco.org/themes/education>
- Velasco, M. (11 de 4 de 2020). *Herramientas para crear actividades educativas interactivas*. Obtenido de <https://eservicioseducativos.com/blog/herramientas-para-crear-actividades-educativas-interactivas/>

Velázquez, C. (2006). Augusto Comte, Fundador de la sociología. *Elementos: Ciencia y Cultura*, 13(63), 27-31.

Venegas, G., & Proaño, C. E. (2021). Las TIC y la formación del docente de educación. 574-592. Obtenido de <https://herr-com-2.blogspot.com/2019/11/los-cambios-tecnologicos-de-la-sociedad.html>

Watson Arce, Y. G. (27 de 10 de 2018). Tipos de Recursos Tecnológicos. *ISSUU*, 2. Obtenido de https://issuu.com/elbertkmpos/docs/tipos_de_recursos_tecnol_gicos_ca3.

Yépez-Ormaza, P. R., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Álvarez, J. C. (2020). Plataformas digitales: Mundo primario como estrategia para el desarrollo del lenguaje en niños. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5.

A N N E X O S



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación:	Recursos tecnológicos en el aprendizaje colaborativo para la asignatura de Literatura. Software educativo.		
Nombre del estudiante:	Quimi Avelino Marisela Alexandra		
Facultad	Filosofía. Letras y Ciencias de la Educación	Carrera	Sistemas Multimedia
Línea de Investigación	Infopedagogía	Sublíneas de investigación	Creación de un Software Educativo, como recurso tecnológico que promueve el aprendizaje colaborativo en la asignatura de Literatura.
Fecha de presentación de la propuesta del trabajo de titulación	4/11/2021	Fecha de evaluación de la propuesta del trabajo de titulación	26/11/2021

ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SÍ	NO	
Título de la propuesta de trabajo de titulación	X		
Línea de Investigación / Sublíneas de Investigación	X		
Planteamiento del Problema	X		
Justificación e importancia	X		
Objetivos de la Investigación	X		
Metodología para emplearse	X		
Cronograma de actividades	X		
Presupuesto y financiamiento	X		

X	APROBADO
	APROBADO CON OBSERVACIONES
	NO APROBADO



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

Guayaquil, 18 de marzo del 2022

SR.

ING. CARLOS AVEIGA PANINI
DIRECTOR DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Acuerdo del Plan de Tutoría

Nosotros Ing. Manuel Alberto Méndez Bravo Msc., docente tutor del trabajo de titulación y Quimi Avelino Marisela Alexandra estudiante de la Carrera Sistemas Multimedia, comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario 12:00 a 13:00 pm, los martes.

De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

- Realizar un mínimo de 4 tutorías mensuales.
- Elaborar los informes mensuales y el informe final detallando las actividades realizadas en la tutoría.
- Cumplir con el cronograma del proceso de titulación.

Agradeciendo la atención, quedamos de Ud.

Atentamente,

Marisela Alexandra Quimi Avelino
Estudiante



Firmado electrónicamente por:
MANUEL ALBERTO
MENDEZ BRAVO

Ing. Manuel Alberto Méndez Bravo Msc.
Docente Tutor

Cc: Unidad de Titulación



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Ing. Manuel Alberto Méndez Bravo Msc.

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Título del trabajo: Recursos tecnológicos en el aprendizaje colaborativo para la asignatura de Literatura. Software educativo.

N.º DE SESIÓN	FECHA DE TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN		OBSERVACIÓN Y TAREAS ASIGNADAS
			INICIO	FIN	
1	30/11/21	Revisión del tema de tesis.	12:00	13:00	Revisar dos tesis iguales o similares de acuerdo con el tema.
2	07/12/21	Sugerencias de cómo realizar el Capítulo 1 Desde el Planteamiento del Problema hasta la Sistematización	12:00	13:00	Desarrollar el Capítulo 1 Planteamiento del Problema. Formulación del Problema. Sistematización.
3	14/12/21	Revisión del avance del Capítulo 1. Sugerencias sobre los Objetivos de la Investigación hasta el cuadro de operacionalización de las variables	12:00	13:00	Corregir las partes comentadas del capítulo 1. Planteamiento del Problema y Sistematización. Desarrollar el Capítulo 1 hasta el numeral 1.7
4	21/12/21	Revisión del capítulo 1 mejorado (Planteamiento sistematización).	12:00	13:00	Corregir las partes comentadas del capítulo 1 Objetivos de la Investigación y la Justificación
5	28/012/21				No hubo tutorías por motivos de Festividades de Fin de Año.

6	04/01/22	Se revisaron las correcciones de los Objetivos de la investigación y la justificación. Sugerencia de cómo realizar el Capítulo 2	12:00	13:00	Investigar Marco teórico de libros, revistas y las fundamentaciones (filosófica, pedagógicas, psicológicas y sociológicas)
7	11/01/22	Se revisó el avance del capítulo 2 (marco teórico y marco conceptual). Sugerencia para terminar el Capítulo 2.	12:00	13:00	Desarrollar el método científico para las fundamentaciones.
8	18/01/22	Se revisó el capítulo 2. Sugerencias para realizar el Capítulo 3 Metodología a utilizar sobre todo los cuestionarios para los estudiantes de la institución.	12:00	13:00	Desarrollar la Metodología y el instrumento de investigación a utilizar sobre todo los cuestionarios para los estudiantes.
9	25/01/22	Revisión del avance del Capítulo 3 y los cuestionarios para encuestar a los estudiantes de la institución.	12:00	13:00	Corregir 2 preguntas del cuestionario y cambiar muestra por censo. Desarrollar 5 preguntas para entrevistar al Rector y la docente de la institución.
10	01/02/22	Revisión de cuestionario para el rector y la docente de la institución.	12:00	13:00	Corregir cuestionario par docentes.
11	08/02/22	Revisión de cuestionario para docentes.	12:00	13:00	Realizarla entrevista al rector y a la docente de la institución y encuesta a los estudiantes, además analizar los resultados.
12	15/02/22	Revisión del Capítulo 3 las Tabulaciones de las encuestas y análisis de resultado. Sugerencias para avanzar Capítulo 4	12:00	13:00	Desarrollar Capítulo 4 hasta 4.4.5 Aspecto Legal y presentar propuesta.
13	22/02/22	Revisión del Avance Capítulo 4 y de la Propuesta. Sugerencias para	12:00	13:00	Terminar de completar Capítulo 4.

		terminar Capítulo 4			
14	01/03/22				No hubo tutorías por motivos de Festividades de Carnaval.
15	08/03/22	Revisión de Tesis Completa	12:00	13:00	



Marisela Alexandra Quimi Avelino
C.C. 092402153-8



Firmado electrónicamente por:
**MANUEL ALBERTO
MENDEZ BRAVO**

MSc. Manuel Alberto Méndez Bravo
C.C. 0915641864
Docente tutor



Firmado electrónicamente por:
**TATIANA
KATHERINE
AVILES HIDALGO**

MSc. Tatiana Avilés Hidalgo
C.C. 0923830483
Gestora de unidad de titulación



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

Guayaquil, 18 de marzo del 2022

SR.

**ING. CARLOS AVEIGA PANINI
DIRECTOR DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
CIUDAD.**

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación: **“Recursos tecnológicos en el aprendizaje colaborativo para la asignatura de Literatura. Software educativo”** del estudiante **Quimi Avelino Marisela Alexandra**, indicando ha cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, **CERTIFICO**, para los fines pertinentes, que el estudiante está apto para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
**MANUEL ALBERTO
MENDEZ BRAVO**

**Ing. Manuel Alberto Méndez Bravo, MSc
C.C. 0915641864**



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: Recursos tecnológicos en el aprendizaje colaborativo para la asignatura de Literatura. Software educativo.		
Autora: Quimi Avelino Marisela Alexandra		
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.
ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA	4.5	4.5
Propuesta integrada a Dominios, Misión y Visión de la Universidad de Guayaquil.	0.3	0.3
Relación de pertinencia con las líneas y sublíneas de investigación Universidad / Facultad/ Carrera	0.4	0.4
Base conceptual que cumple con las fases de comprensión, interpretación, explicación y sistematización en la resolución de un problema.	1	1
Coherencia en relación a los modelos de actuación profesional, problemática, tensiones y tendencias de la profesión, problemas a encarar, prevenir o solucionar de acuerdo al PND-BV	1	1
Evidencia el logro de capacidades cognitivas relacionadas al modelo educativo como resultados de aprendizaje que fortalecen el perfil de la profesión	1	1
Responde como propuesta innovadora de investigación al desarrollo social o tecnológico.	0.4	0.4
Responde a un proceso de investigación – acción, como parte de la propia experiencia educativa y de los aprendizajes adquiridos durante la carrera.	0.4	0.4
RIGOR CIENTÍFICO	4.5	4.5
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	1	1
El trabajo expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece, aportando significativamente a la investigación.	1	1
El objetivo general, los objetivos específicos y el marco metodológico están en correspondencia.	1	1
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos y permite expresar las conclusiones en correspondencia a los objetivos específicos.	0.8	0.8
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.7	0.7
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1
Pertinencia de la investigación	0.5	0.5
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.5	0.5
CALIFICACIÓN TOTAL *	10	10
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor Revisor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.		



Firmado electrónicamente por:
**MANUEL ALBERTO
MENDEZ BRAVO**

Ing. Manuel Alberto Méndez Bravo, MSc.
C.C. 0915641864

FECHA: Guayaquil, 18 de marzo del 2022



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado **Ing. Manuel Alberto Méndez Bravo, MSc**, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por **Quimi Avelino Marisela Alexandra, C.C.: 0915641864**, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación.

Documento: TESIS MARISELA QUIMI.docx (ID130927760)
Presentado: 2022-03-20 09:55 (-05:00)
Presentado por: Mendez Bravo Manuel (ing.com.manuelmendez@hotmail.com)
Recibido: ing.com.manuelmendez.ug@analysis.urkund.com
Mensaje: TESIS MARISELA QUIMI [Mostrar el mensaje completo](#)

de estas 7 páginas, se componen de texto presente en 0 fuentes.

Lista de fuentes Bloques

Categoría	Enlace/nombre de archivo
Fuentes alternativas	
Fuentes no usadas	

0 Advertencias Reiniciar Compartir

CAPITULO I
EL PROBLEMA
1.1. Planteamiento del Problema de Investigación

Hoy en día los recursos tecnológicos sirven como apoyo para el desarrollo de dinámicas y actividades, al mismo tiempo el alumnado se interesa de diversos temas que se tratan, por otro lado el aprendizaje colaborativo se forma de una organización social de la situación de enseñanza y aprendizaje, en la cual los alumnos establecen una interdependencia positiva, es decir, que perciben que pueden aprender y obtener sus objetivos, adicionalmente el aprendizaje colaborativo provoca una gran cantidad de efectos positivos en los estudiantes entre ellos podemos mencionar un aumento de la productividad, razonamiento, una gran producción de ideas y mejor transferencia de lo que se aprende.

Partiendo desde una visión macro de la situación de las tecnologías colaborativas, en un estudio realizado a la empresa española Designit Madrid, la misma que ejecuta sus actividades 100% de forma colaborativa. En el estudio del caso se aprecia que el éxito de la compañía se deba solamente porque su campo de acción sea a través de las tecnologías de la información, sino porque por medio de esta innovadora experiencia laboral se promueve el aprendizaje colectivo, lo cual le da un valor agregado al trabajo en equipo.

<https://secure.urkund.com/old/view/125053872-806863-956178#q1bKLVayio7VUSrOTM/LTMtMTsxLTIWyMqgFAA==>

Se informa que el trabajo de titulación: **“Recursos tecnológicos en el aprendizaje colaborativo para la asignatura de Literatura. Software educativo.”**, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio URKUND quedando el **0 %** de coincidencia.



Firmado electrónicamente por:
**MANUEL ALBERTO
MENDEZ BRAVO**

Ing. Manuel Alberto Méndez Bravo, MSc
C.C. 0915641864



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: Recursos tecnológicos en el aprendizaje colaborativo para la asignatura de Literatura. Software educativo			
Autora: Quimi Avelino Marisela Alexandra			
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.	COMENTARIOS
ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE LA MEMORIA	3	3	
Formato de presentación acorde a lo solicitado	0.6	0.6	
Tabla de contenidos, índice de tablas y figuras	0.6	0.6	
Redacción y ortografía	0.6	0.6	
Correspondencia con la normativa del trabajo de titulación	0.6	0.6	
Adecuada presentación de tablas y figuras	0.6	0.6	
RIGOR CIENTÍFICO	6	6	
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	0.5	0.5	
La introducción expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece	0.6	0.6	
El objetivo general está expresado en términos del trabajo a investigar	0.7	0.7	
Los objetivos específicos contribuyen al cumplimiento del objetivo general	0.7	0.7	
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación	0.7	0.7	
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la investigación	0.7	0.7	
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos	0.4	0.4	
Factibilidad de la propuesta	0.4	0.4	
Las conclusiones expresan el cumplimiento de los objetivos específicos	0.4	0.4	
Las recomendaciones son pertinentes, factibles y válidas	0.4	0.4	
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.5	0.5	
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1	
Pertinencia de la investigación/ Innovación de la propuesta	0.4	0.4	
La investigación propone una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.3	0.3	
Contribuye con las líneas / sublíneas de investigación de la Carrera/Escuela	0.3	0.3	
CALIFICACIÓN TOTAL*	10	10	
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.			



Firmado electrónicamente por:
JOSE LUIS PONCE

MSC. JOSÉ LUIS PONCE GUERRERO
C.C. 0914876529

FECHA: Guayaquil, 28 de marzo del 2022



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

Carta de la carrera dirigida al plantel



UG-FFLCE-INF-CAP- 004-15
Guayaquil, 11 de enero del 2022

MSc.
KARINA CÓRDOVA TAMAYO
Rectora de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón
Ciudad. -

De mi consideración:

Saludos cordiales. Conocedora de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir que la egresada **MARISELA ALEXANDRA QUIMI AVELINO**, realice el PROYECTO EDUCATIVO en la Institución Educativa que tan acertadamente dirige, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Sistemas Multimedia.

TEMA: RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO PARA LA ASIGNATURA DE LITERATURA.

PROPUESTA: SOFTWARE EDUCATIVO.

La información requerida (reseña histórica, aplicación de encuestas, entre otros), es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

Por la acogida que dé a la presente, me suscribo de usted.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
**CARLOS
ENRIQUE
AVEIGA PAINI**

**MSc. CARLOS AVEIGA PAINI
DIRECTOR**

Elaborado y revisado por: MSc Tatiana Avilés Hidalgo. Gestora de Unidad de titulación
Aprobado por: MSc. Carlos Aveiga Paimi. Director de la carrera.

Caminemos juntos a la excelencia



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

Carta del colegio de autorización para la investigación



UNIDAD EDUCATIVA
FRANCISCO HUERTA RENDÓN
DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
RECTORADO
PERIODO LECTIVO 2021-2022
ff.unidadeducativa@cohuertarendon@ug.edu.ec



OFICIO N°040-TITUL.-2022
Guayaquil, 21 de enero del 2022

MSc.
Carlos Aveiga Paini
DIRECTOR DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA y SISTEMAS MULTIMEDIA
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad.

De mi consideración:

Reciba un atento saludo, con relación al oficio, con fecha 11 de enero del 2022, suscrito por usted, tengo a bien informarle, que la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón de la Universidad de Guayaquil, acepta el desarrollo del Proyecto de Titulación de la estudiante: **MARISELA ALEXANDRA QUIMI AVELINO**, requisito previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Sistemas Multimedia.

TEMA: Recursos Tecnológicos en el Aprendizaje Colaborativo para la Asignatura de Literatura.

PROPUESTA: Software Educativo.

Particular que comunico para los fines legales pertinentes.

Lcdo. Edward Torres Riera-Coordinador de Proyecto de Titulación 0993114144
MSc. Katty López Macías-Coordinadora de Conectividad 0978650189

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
**TERESA KARINA
CORDOVA TAMAYO**

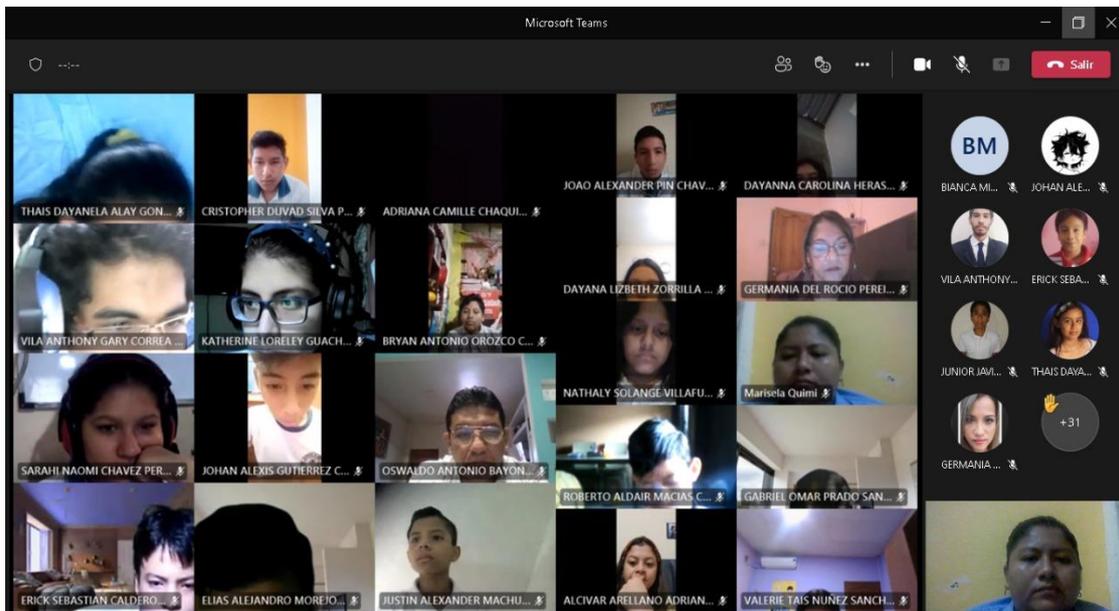
MSc. Teresa Cordova Tamayo
RECTORA

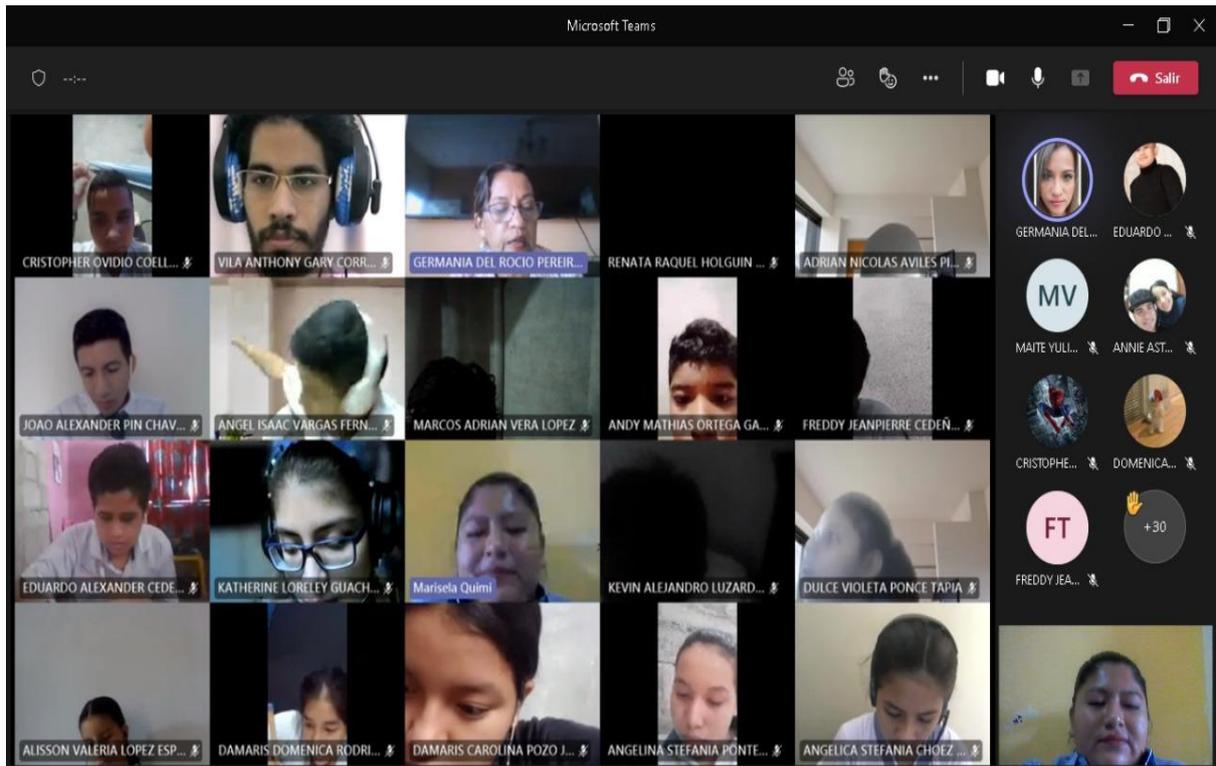
Elaborado por: Ing. Patricia Pineda Villacís – Asistente secretaria Facultad 2
Revisado por: Lic. Karen Ponce Barchi – Secretaria General



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

Fotos de los estudiantes durante la aplicación de los instrumentos de investigación.





FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

Fotos de la autoridad durante la aplicación de los instrumentos de investigación



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
GESTIÓN DE VINCULACIÓN Y BIENESTAR ESTUDIANTIL



CERTIFICA

Que, revisadas las evidencias correspondientes, el/la Sr. (a), **QUIMI AVELINO MARISELA ALEXANDRA**, con C.I. 0924021538, de la carrera SISTEMAS MULTIMEDIA de la modalidad PRESENCIAL, realizó y aprobó las prácticas de servicio comunitario, con el Proyecto "ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACION Y REFUERZO ESCOLAR, realizada en la FUNDACIÓN ECUATORIANA DE SORDO CIEGOS FUNECI, la cual inició el 23/07/2019 y la culminó 27/11/2019, bajo la tutoría del MSc. Luis Sánchez Orellana, por lo que se le concede el presente certificado, con un total de 160 horas.

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.

Guayaquil, 19 de octubre el 2021

IVAN ROBERTO
CHUCHUCA
BASANTES

Firmado digitalmente por IVAN
ROBERTO CHUCHUCA BASANTES
Fecha: 2021.10.20 10:29:53
-05'00'

MSc. Iván Chuchuca Basantes.
Gestor de Vinculación y Bienestar Estudiantil
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

ANEXO 14



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

Encuesta dirigida a los estudiantes

Encuestas dirigidas a los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

La finalidad de la encuesta es lograr a establecer la viabilidad de los recursos tecnológicos en el aprendizaje colaborativo para así motivar el aprendizaje en la asignatura Literatura.

[Iniciar sesión en Google](#) para guardar lo que llevas hecho. [Más información](#)

***Obligatorio**

APELLIDOS Y NOMBRES (COMPLETOS Y MAYÚSCULAS) *

Tu respuesta

PARALELO *

Tu respuesta

1.-¿CONSIDERA USTED QUE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS SON NECESARIOS PARA AUMENTAR EL DESARROLLO EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE? *

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

2.-¿CONSIDERA USTED QUE LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO HUERTA RENDÓN DEBERÍAN INCENTIVAR AL ESTUDIANTE A UTILIZAR LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS? *

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

3.-¿CONSIDERA USTED QUE SON DE SUMA IMPORTANCIA LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL CAMPO EDUCATIVO? *

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

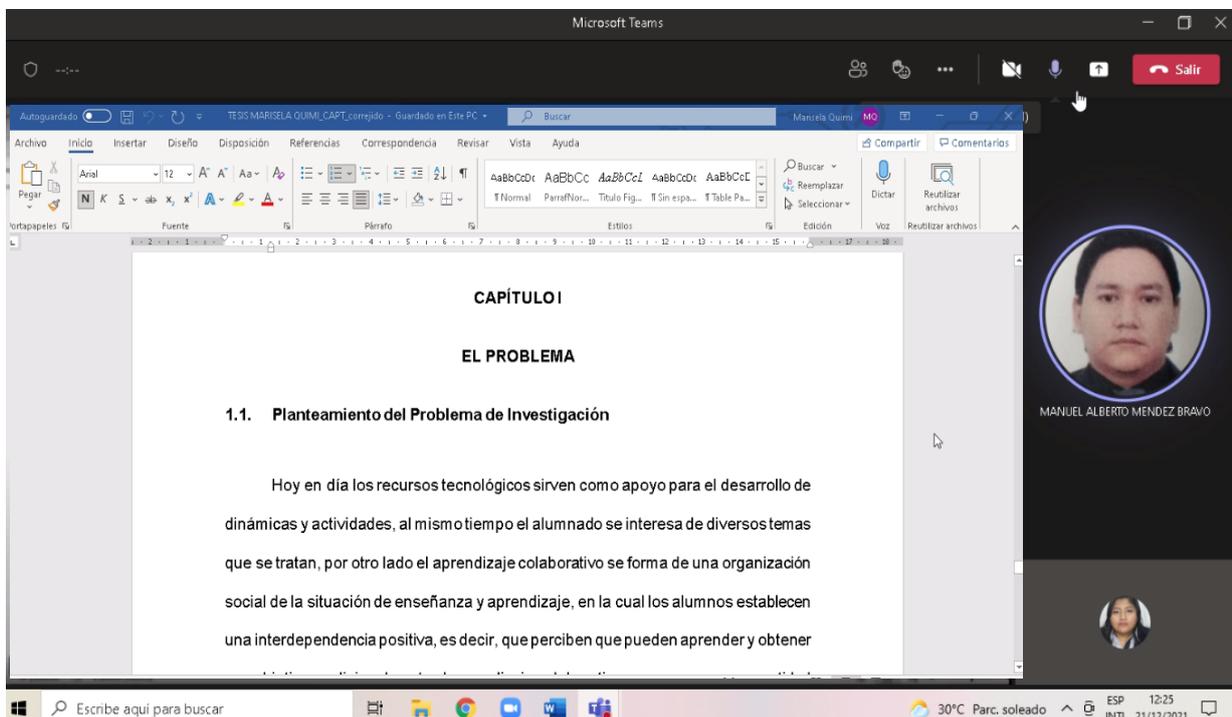
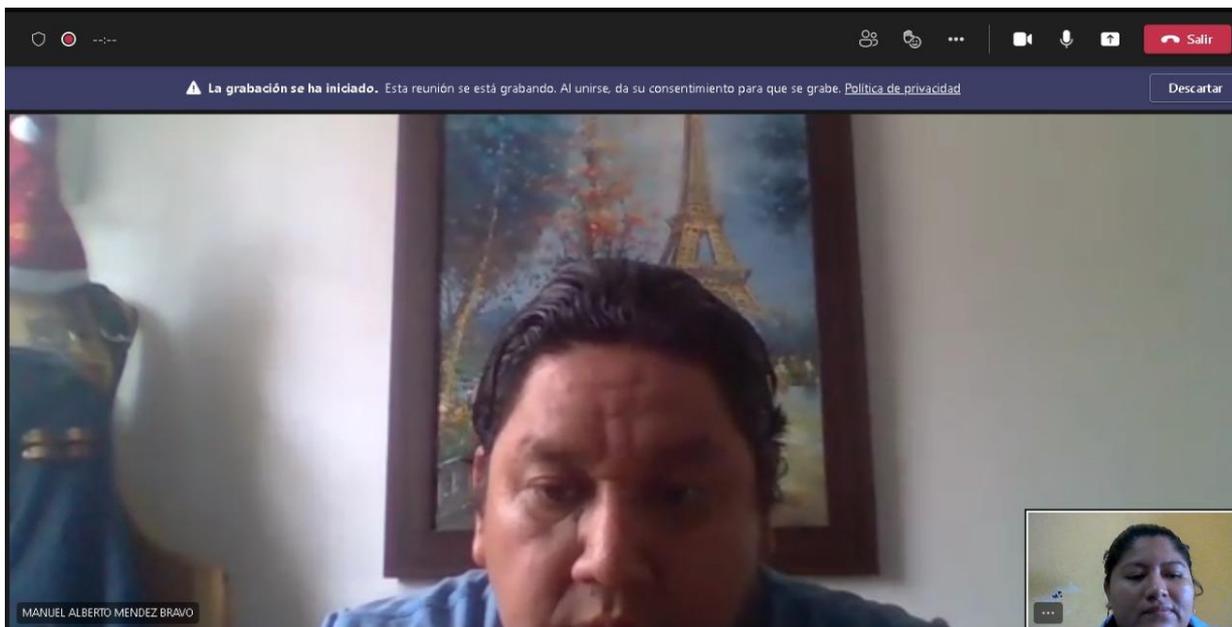
4.-¿CONSIDERA USTED QUE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS AYUDAN OPTIMIZAR LA CALIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE? *

Totalmente de acuerdo



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

Tutorías de tesis



Microsoft Teams

Autoguardado: TESIS MARISELA QUIMI_CAPT 1 y 2 - Guardado en Este PC

Manuela Quimi

Archivo Inicio Insertar Diseño Disposición Referencias Correspondencia Revisar Vista Ayuda

Regla Líneas de la cuadrícula Panel de navegación

Zoom 100%

Una página Varias páginas Ancho de página

Nueva ventana Organizar todo Dividir

Cambiar ventanas

Macros Propiedades

Compartir Comentarios

Modo de lectura Diseño de impresión Diseño web Borrador

Concentración Inmersive Reader

Vertical En paralelo

Movimiento de página

Mostrar

Zoom

Ventana

Macros

SharePoint

Página 27 de 31 4025 palabras Español (México)

Concentración 100%

EScribe aquí para buscar

30°C Parc. soleado ESP INTL 12:25 21/12/2021

MANUEL ALBERTO MENDEZ BRAVO

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Continuando con el proceso de investigación del presente trabajo a continuación se realiza un análisis de las referencias bibliográficas de investigadores que han explorado previamente acerca de la actual temática.

En el ámbito internacional, Avello et al., (2016) profesionales de la Universidad Cienfuegos de Cuba, en su trabajo investigativo académico titulado "Un a experiencia con Moodle y herramientas Web 2.0 en el postgrado", abordan la temática del trabajo colaborativo como apoyo de procesos de enseñanzas. En este aspecto los autores mencionan las bondades de la plataforma Moodle la cual ha venido mostrando ventajas aceptables ya que por algo es la plataforma más usada a nivel mundial en

Microsoft Teams

Autoguardado: TESIS MARISELA QUIMI_CAPT 1 y 2 - Guardado en Este PC

Manuela Quimi

Archivo Inicio Insertar Diseño Disposición Referencias Correspondencia Revisar Vista Ayuda

AaBbCcDd EeFfGgHh IiJjKkLl MmNnOoPp QqRrSsTt UuVvWwXx YyZz

Buscar Reemplazar Seleccionar

Dictar Reutilizar archivos

Voz Reutilizar archivos

Portapapeles Fuente Párrafo Estilos Edición

Página 51 de 57 8 de 9254 palabras Español (México)

Concentración 150%

EScribe aquí para buscar

30°C Parc. soleado ESP INTL 12:25 21/12/2021

MANUEL ALBERTO MENDEZ BRAVO

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

www.thundershare.net

3.1 Diseño de la investigación

La calidad de los resultados obtenidos en un proceso de investigación depende mucho de la calidad de los métodos utilizados en el mismo. Al respecto explica Azuero (2019): "el método elegido en una investigación afecta los aciertos ya por extensión, la interpretación. La metodología es crucial porque un método poco confiable produce

Microsoft Teams

Autoguardado TESS MARIS... Buscar (Alt+Q) Maisela Quimi

Archivo Inicio Insertar Diseño Disposición Referencias Correspondencia Revisar Vista Ayuda Comentarios Compartir

Pegar Fuente Párrafo Estilos Edición

Portapapeles Fuente Párrafo Estilos Edición

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 Título de la Propuesta

Software Educativo LITERANT

4.2 Justificación

En la actualidad los softwares educativos han desempeñado un protagonismo fundamental en los modelos presenciales al proveer a los estudiantes y docentes de un recurso informático que permita la interacción entre ambos, pero no de una forma interactiva y es aquí donde se ejecutará esta propuesta que consiste en dar a conocer de un software educativo interactivo, que permita a los estudiantes encontrar

MANUEL ALBERTO MÉNDEZ BRAVO

30°C Parc. soleado ESP 12:25 INTL 21/12/2021

Microsoft Teams

La grabación se ha iniciado. Esta reunión se está grabando. Al unirse, da su consentimiento para que se grabe. Política de privacidad

MANUEL ALBERTO MÉNDEZ BRAVO

06:08



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**



**REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y
TECNOLOGÍA**

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Recursos tecnológicos en el aprendizaje colaborativo para la asignatura de Literatura. Software educativo.		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Quimi Avelino Marisela Alexandra		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Ing. Manuel Alberto Méndez Bravo, MSc		
INSTITUCIÓN:	Universidad de Guayaquil		
UNIDAD/FACULTAD:	Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	Sistemas Multimedia		
GRADO OBTENIDO:	Licenciatura en Ciencias de la Educación		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	Abril 2022	No. DE PÁGINAS:	110
ÁREAS TEMÁTICAS:	Tecnología en Desarrollo		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Recursos Tecnológicos, Aprendizaje Colaborativo, Software Educativo		

RESUMEN/ABSTRACT:

El objetivo de la presente investigación es contribuir al mejoramiento en la calidad de la educación a través de las tecnologías colaborativas, ya que el mismo, revoluciona el mundo educativo, uno de los beneficios primordiales es el fortalecimiento de las relaciones docente-estudiantes y con ellas se asegura un proceso de enseñanza aprendizaje. Por tal razón la creación de un software educativo en la asignatura Literatura ayuda a los actores involucrados en adquirir el aprendizaje colaborativo para desarrollar las capacidades analíticas de los discentes. Para la recolección de datos se aplicó la encuesta, dirigida a los estudiantes y la entrevista a las autoridades de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, para medir la aceptación de los recursos tecnológicos en las aulas de clases y a su vez ayude a mejorar el rendimiento académico.

ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0993390822	E-mail: marisela.quimia@ug.edu.ec
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre:	
	Teléfono:	
	E-mail: facultad.filosofia@ug.edu.ec	