



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
DIRECCIÓN DE POSGRADO

ESTRATEGIA DIDÁCTICA APOYADA EN ANIMACIÓN INTERACTIVA PARA EL
ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE
BACHILLERATO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA MIGUEL DE CERVANTES
SEPTIEMBRE 2021 – FEBRERO 2022

TRABAJO DE GRADUACIÓN PARA OPTAR AL TÍTULO DE MAGISTER EN
EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

AUTOR

ALVARADO CALDERÓN JORGE ENRIQUE

TUTOR:

MARCELA ELIZABETH CADENA FIGUEROA

Riobamba, Ecuador. 2023

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magister en EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA – COHORTE FEBRERO 2020, con el tema: ESTRATEGIA DIDÁCTICA APOYADA EN ANIMACIÓN INTERACTIVA PARA EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA MIGUEL DE CERVANTES SEPTIEMBRE 2021 – FEBRERO 2022 ha sido elaborado por: ALVARADO CALDERÓN JORGE ENRIQUE, con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutor, por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, 09 de agosto del 2023.



Mgs. Marcela Cadena Figueroa
TUTORA

AUTORÍA

La responsabilidad del contenido del presente trabajo de investigación, previo a la obtención del título, MAGISTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA - COHORTE FEBRERO 2020. Sobre, ESTRATEGIA DIDÁCTICA APOYADA EN ANIMACIÓN INTERACTIVA PARA EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERTO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA MIGUEL DE CERVANTES SEPTIEMBRE 2021 FEBRERO 2022, Pertenece a Jorge Enrique Alvarado Calderón con cédula de identidad N° 0603586041 y el dominio erudito le corresponde a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Jorge Enrique Alvarado Calderón

0603586041

ACTA DE SUPERACIÓN



Dirección de
Posgrado
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN,
VINCULACIÓN Y POSGRADO



Riobamba, 10 de julio de 2023

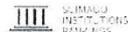
ACTA DE SUPERACIÓN DE OBSERVACIONES

En calidad de miembro del Tribunal designado por la Comisión de Posgrado, CERTIFICO que una vez revisado el Proyecto de Investigación y/o desarrollo denominado "**Estrategia didáctica apoyada en animación interactiva para el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de primero de bachillerato "A" de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes septiembre 2021 – febrero 2022**", dentro de la línea de investigación de TIC's en la Educación, **presentado por el maestrante Alvarado Calderón Jorge Enríque**, portador de la CI. 0603586041, del programa de **Maestría en Educación, mención Tecnología e Innovación Educativa**, cumple al 100% con los parámetros establecidos por la Dirección de Posgrado de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Es todo lo que podemos certificar en honor a la verdad.

Atentamente,

PhD. Santiago Barriga Fray
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Campus La Dolorosa
Av. Eloy Alfaro y 10 de Agosto
Teléfono (893-3) 373-0880, ext. 2002
Riobamba - Ecuador



Dirección de
Posgrado
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN,
VINCULACIÓN Y POSGRADO



Riobamba, 27 de junio de 2023

ACTA DE SUPERACIÓN DE OBSERVACIONES

En calidad de miembro del Tribunal designado por la Comisión de Posgrado, CERTIFICO que una vez revisado el Proyecto de Investigación y/o desarrollo denominado "**Estrategia didáctica apoyada en animación interactiva para el área de lengua y literatura de los estudiantes de primero de bachillerato "A" de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes septiembre 2021 – febrero 2022**", dentro de la línea de investigación **TIC's en la Educación**, presentado por el maestrante **Jorge Enrique Alvarado Calderón**, portador de la CI. 0603586041, del programa de **Maestría en Magister en Educación, mención Tecnología e Innovación Educativa**, cumple al 100% con los parámetros establecidos por la Dirección de Posgrado de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Es todo lo que podemos certificar en honor a la verdad.

Atentamente,

Dra. Genoveva Ponce Naranjo PhD.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Dirección de
Posgrado
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN,
VINCULACIÓN Y POSGRADO



Riobamba, 25 de Julio de 2023

ACTA DE SUPERACIÓN DE OBSERVACIONES

En calidad de miembro del Tribunal designado por la Comisión de Posgrado, CERTIFICO que una vez revisado el Proyecto de Investigación y/o desarrollo denominado "**Estrategia didáctica apoyada en animación interactiva para el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de primer de bachillerato "A" de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes septiembre 2021 – febrero 2022**", dentro de la línea de investigación de **TIC's en la Educación, presentado por el maestrante Jorge Enrique Alvarado Calderón**, portador de la CI. 0603586041, del programa de **Maestría en Educación, mención Tecnología e Innovación Educativa**, cumple al 100% con los parámetros establecidos por la Dirección de Posgrado de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Es todo lo que podemos certificar en honor a la verdad.

Atentamente,

Mgs. Marcela Cadena Figueroa
TUTORA



Campus La Dolorosa
Av. Eloy Alfaro y 10 de Agosto
Teléfono (593-3) 373-0880, ext. 2002
Riobamba - Ecuador

Unach.edu.ec
en movimiento

CERTIFICADO URKUND

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento especial y gratitud a Dios, que con su bendición llena siempre mi vida, y a toda mi familia por estar siempre presentes.

A la Universidad Nacional de Chimborazo, por permitirme realizar todo el proceso investigativo, a las autoridades, y personal docente de la Carrera de Ciencias de la Educación quienes semestre a semestre me guiaron con sus conocimientos y dieron paso a mi tema de investigación.

Además, agradecer a mi tutora Msc. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa, por ser la principal colaboradora, durante todo el proceso, quien con su dirección, conocimientos y enseñanzas permitió el desarrollo de este trabajo.

Jorge Enrique Alvarado Calderón

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo de investigación a DIOS quien supo guiarme con regocijo, de amor y esperanza.

A mis seres queridos, a mi mamá, mis hermanas quien son los pilares fundamentales para continuar en este proceso educativo, gracias por el apoyo incondicional

Es para mí una gran satisfacción dedicar a ellos que con mucho esfuerzo y esmero supieron guiar mi trabajo de investigación, a la Msc. Marcela Cadena que, con su apoyo y predisposición, compartió sus mejores conocimientos para el desarrollo de mi tesis.

Jorge Enrique Alvarado Calderón

ÍNDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	
AUTORÍA.....	
ACTA DE SUPERACIÓN	
CERTIFICADO URKUND	
AGRADECIMIENTO	
DEDICATORIA.....	
ÍNDICE GENERAL.....	
ÍNDICE DE TABLAS.....	
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	
RESUMEN.....	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN.....	17
CAPÍTULO I.....	19
PROBLEMATIZACIÓN.....	19
1.1. Problema de Investigación	19
1.2. Justificación.....	20
1.3. Objetivos	22
1.3.1. Objetivo General	22
1.3.2. Objetivos Específicos.....	22
CAPÍTULO II	23
MARCO TEÓRICO	23
2.1. Antecedentes.....	23
2.2. Estrategia Didáctica	25
2.2.1. Estrategias Didácticas utilizadas en el Área de Lengua y Literatura Tabla 1.	
Tipo de Estrategias Didácticas	28
2.3. Animación Interactiva.....	28
2.3.1. Elementos de la Animación Interactiva.....	30
2.3.2. Metodología aplicada a la Didáctica Integral de Multimedia.....	30
2.3.3. Funciones Didácticas de la Imagen.....	31
2.3.4. Integración de Medios	32
2.3.5. Narrativa de la Imagen	32

2.3.6. Usos Didácticos del Sonido	33
2.3.7. Usos Didácticos de los Audiovisuales.....	34
2.3.8. El Audiovisual en la Educación Formal.....	35
2.3.9. Funciones Didácticas de la Interactividad	35
2.3.10. Interactividad y Animación	36
2.3.11. Interactividad y Video	36
2.3.12. La Animación en la Enseñanza de Lengua y Literatura.....	37
2.4. Lengua y Literatura.....	38
2.5. Planificación Micro curricular.....	39
2.5.1. Planificación Micro curricular de Lengua y Literatura	40
CAPÍTULO III.....	33
DISEÑO METODOLÓGICO.....	33
3.1. Métodos.....	33
3.2. Enfoque de Investigación	33
3.3. Tipos de Investigación	34
3.4. Diseño de la Investigación	35
3.5. Población y Muestra.....	35
3.5.1. Población	35
3.5.2. Muestra.....	36
3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	36
3.6.1. Técnicas de Investigación.....	36
3.6.2. Instrumentos de Investigación	37
3.7. Técnicas para el Tratamiento de la Información	38
CAPÍTULO IV.....	39
ANÁLISIS DE DATOS.....	39
4.1. Análisis y Discusión de los Resultados Obtenidos.....	39
4.1.1. Análisis de las encuestas aplicadas a los docentes del área de Lengua y Literatura.....	39
4.1.2. Análisis de la ficha de observación aplicada a los docentes del área de lengua y literatura.....	46
4.1.3. Validez y Confiabilidad de los Instrumentos de Investigación	47
CAPÍTULO V	48
PROPUESTA.....	48
5.1. Tema de la Propuesta	48

5.2. Presentación de la Propuesta	48
5.3. Objetivos de la Propuesta	49
5.3.1. Objetivo General	49
5.3.2. Objetivos Específicos	49
5.4. Fundamentos de la Propuesta	50
5.5. Desarrollo de la Propuesta.....	52
5.5.1. Herramientas Interactivas	52
5.5.2. Aplicación de las Herramientas Interactivas	53
5.5.3. Recursos Educativos para la Enseñanza de Lengua y Literatura.....	53
CAPÍTULO VI.....	54
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	54
6.1. Conclusiones.....	54
6.2. Recomendaciones	57
BIBLIOGRAFÍA.....	59
ANEXOS	64
INTRODUCCIÓN.....	88
PARTE I.....	89
ASPECTOS GENERALES	89
1.1. Importancia del Manual de uso de Estrategias Didácticas	89
1.2. Objetivos del Manual	89
1.2.1. Objetivo General	89
1.2.2. Objetivos Específicos	89
PARTE II	90
FUNCIONAMIENTO DEL MANUAL DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.....	90
2.1. Acceso a la Estrategia Didáctica aplicada.....	90
2.2. Acceso a las Páginas Didácticas	90
2.3. Aplicación de Genial.ly.....	91
2.4. Aplicación de Prezi	92
2.5. Aplicación de Infogram.....	95
2.6. Aplicación de Canva	97
3. Bibliografía.....	99

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tipo de Estrategias Didácticas	28
Tabla 2. Planificación Micro curricular de Lengua y Literatura	27
Tabla 3. Ficha de Observación.....	46
Tabla 4. Validez y Confiabilidad de los Instrumentos de Investigación.....	47

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Herramientas para la interacción con los estudiantes	39
Gráfico 2. Medios de animación	40
Gráfico 3. Animación interactiva.....	41
Gráfico 4. Formas de interactuar con la animación interactiva	42
Gráfico 5. Aplicación de Unity	43
Gráfico 6. Tipo de herramientas de animación.....	44
Gráfico 7. Creatividad en los estudiantes	45

RESUMEN

Las habilidades de enseñanza de hoy, deben incluir la capacidad de desarrollar formas innovadoras de utilizar la tecnología para mejorar el ambiente de aprendizaje, y para fomentar la alfabetización tecnológica, la profundización de conocimientos y la creación de conocimiento. La presente investigación tuvo como objetivo conocer las estrategias didácticas apoyadas en animación interactiva para los docentes de la Unidad Educativa “Miguel de Cervantes”, como medio para fortalecer el aprendizaje en el área de lengua y literatura de los estudiantes de primero de bachillerato “A” durante el periodo septiembre 2021 – febrero 2022. La metodología que se aplicó fue con un enfoque mixto y el tipo de investigación fue descriptiva, bibliográfica y de campo, la población en estudio fueron los 40 estudiantes del primero año de bachillerato “A”, a quienes se les aplicó la encuesta como instrumento de investigación conformado por ocho preguntas previamente estructuradas, dando a conocer la opinión de los estudiantes en relación al tema de estudio, se aplicó una ficha de observación al docente del área de Lengua y Literatura en donde se evidenció que el docente no aplica recursos digitales para que sus clases puedan ser más interactivas, finalmente se diseñó un manual de estrategias didácticas basadas en las destrezas propias del área de Lengua y Literatura como fueron el escuchar, leer, escribir y hablar; estas estrategias comprenden actividades que el docente puede emplear para sus clases.

Palabras Clave: Tecnología, innovadoras, conocimientos, estrategias didácticas, aprendizaje.

ABSTRACT

Today's teaching skills must include developing innovative ways of using technology to enhance the learning environment, foster technological literacy, deepen knowledge, and create understanding. This current research aims to know the didactic strategies supported by interactive animation for Miguel de Cervantes School teachers. This research wanted to strengthen learning in the language and literature of the students attending the first year of high school "A" from September 2021 - February 2022. The methodology was a mixed approach, and the type of research was descriptive, bibliographical, and field. The study population was the 40 students attending their first year of high school section "A," The students took the survey as a research instrument made up of eight previously structured questions. The survey clarified students' opinions regarding the research topic. In addition, an observation protocol was applied to the teacher of the Language and Literature Area, where it was evidenced that the teacher does not use digital resources so that their classes can be more interactive. Finally, a didactic guide with strategies was designed based on the skills of the Language and Literature area, such as listening, reading, writing, and speaking; These strategies include activities that the teacher can use for their classes.

Keywords: Technology, innovative, knowledge, didactic strategies, learning.

Reviewed by

ADRIANA
XIMENA
CUNDAR
RUANO

Firmado digitalmente
por ADRIANA XIMENA
CUNDAR RUANO
Fecha: 2023.08.06
22:43:05 -05'00'

MsC. Adriana Cundar Ruano, Ph.D.

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 1709268534

INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de la Información y Comunicación y su incidencia en el interaprendizaje, se convierten en una herramienta indispensable dentro del contexto educativo, pues la educación es una de las esferas de la vida social y cultural que mayor nivel de exigencias requiere, para poder responder a las demandas de este acelerado desarrollo cultural. Por las razones anteriormente expuestas se indagó el impacto positivo de la incorporación de las Tic's en el interaprendizaje de los estudiantes, permitiendo al docente incorporar nuevos recursos para combinarlos en la solución de problemas de forma creativa. Por ello, los docentes deben nutrirse de investigaciones y desarrollo de problemas del qué hacer educativo y pedagógico, concebidos por la comunidad académica y educativa de la institución con un propósito central: dotar al proceso de formación humana de referentes teóricos y metodológicos pertinentes a los cambios del mundo de hoy (Duchimasa, 2018).

El uso de las nuevas tecnologías en la educación implica nuevos roles docentes, nuevas pedagogías y nuevos enfoques en la educación. El éxito de la integración educativa de las nuevas tecnologías depende de la capacidad de los docentes para estructurar el ambiente de aprendizaje de nuevas maneras, para combinar las nuevas tecnologías con una nueva pedagogía, para desarrollar aulas socialmente activas, fomentando la interacción cooperativa, el aprendizaje colaborativo y el trabajo en grupo. Esto requiere un conjunto diferente de habilidades de manejo de la clase. Las habilidades de enseñanza de hoy, deben incluir la capacidad de desarrollar formas innovadoras de utilizar la tecnología para mejorar el ambiente de aprendizaje, y para fomentar la alfabetización tecnológica, la profundización y creación de conocimiento. El aprendizaje profesional del docente es un componente fundamental de esta mejora educativa, sin embargo, el aprendizaje profesional tiene un impacto sólo si se centra en los cambios específicos en la enseñanza (Cortés, 2018).

El presente proyecto de investigación se encuentra estructurado de la siguiente manera:

El Capítulo I aborda el planteamiento del problema, la justificación y los objetivos de la investigación.

El segundo capítulo contiene el marco teórico que comprende las investigaciones realizadas por el autor, las mismas que son recopiladas de documentos bibliográficos.

En el tercer capítulo se explica la metodología que fue utilizada en el trabajo investigativo y contiene el tipo de investigación que se empleó para su desarrollo, los métodos de investigación y las técnicas e instrumentos que fueron empleadas para el desarrollo de la investigación.

En el cuarto capítulo presenta el análisis y discusión de resultados, donde se detalló el análisis de los instrumentos aplicados para desarrollar la investigación.

Finalmente se encuentran las conclusiones, recomendaciones y las referencias bibliográficas con las que se desarrolló la investigación.

CAPÍTULO I

PROBLEMATIZACIÓN

1.1. Problema de Investigación

Con el paso del tiempo, debido a los diferentes procesos educativos, la educación se ha desarrollado paulatinamente, la tecnología y educación están estrechamente integradas en la enseñanza-aprendizaje dentro del aula, por lo que la realización de un objeto virtual de aprendizaje nos ayuda a contribuir a la enseñanza como medio interactivo en el área de lengua y la literatura (Jimenez & Criollo, 2021).

Según la escala de valoración que fue aplicada por el Ministerio de Educación a la Unidad Educativa Miguel de Cervantes, que se realiza al culminar cada periodo académico, para ello se lleva a cabo una evaluación inicial que se da al inicio del proceso educativo, una evaluación continua o procesual durante el periodo académico y una evaluación final que se lleva a cabo al finalizar una secuencia de aprendizajes y al finalizar el periodo académico (Cabrera, 2018).

El mismo que indicó el nivel en el que se encuentra la enseñanza aprendizaje en el área de lengua y literatura presentó niveles bajos en el aprendizaje, ya que muestran avances en pocos ítems de los diecisiete planteados por el Ministerio de Educación Nacional, MEN, en el documento denominado Derechos Básicos de Aprendizaje para Lenguaje.

Estos ítems pueden tomarse como un referente que permiten planear las prácticas de aula y así mejorar la calidad educativa, buscando garantizar los derechos básicos de aprendizaje, guardando coherencia con los lineamientos curriculares y con los estándares básicos de competencias. Según la experiencia y observación directa en el proceso lectoescritor de los estudiantes de grado primero, de la Institución, el problema de investigación surge de la

propia unidad educativa, algunos de los estudiantes presentan dificultad para aprender a leer y escribir por la falta de procesos de enseñanza y aprendizaje dinámicos e innovadores.

Por tal motivo es necesario desarrollar estrategias didácticas basadas en las destrezas propias del área de Lengua y Literatura como es el saber escuchar, leer, escribir y hablar, debido a que la mayoría de estudiantes aún presentan problemas con estas destrezas, esto se debe principalmente al poco interés de los estudiantes hacia los materiales impresos ya sean libros, revistas, enciclopedias; que poco a poco la tecnología fue reemplazando; y, lamentablemente los jóvenes han perdido la capacidad de comprender y analizar textos literarios, perdiendo el desarrollo de las destrezas como el leer, escribir, hablar y escuchar adecuadamente, es por ello, precisamente la razón por lo que se tiene la necesidad urgente de buscar nuevas maneras, nuevas estrategia y nuevas metodologías para minimizar la falta de interés en lo literario, en lo conceptual y en el aprendizaje, para poder remediar esto, para lo cual se propone la aplicación de estrategias didácticas utilizando la tecnología y de manera especial la animación y la recreación.

1.2. Justificación

La propuesta de esta investigación se debe a la necesidad manifiesta de los estudiantes de primero de bachillerato paralelo “A” de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes; que las clase de lengua se vuelven monótonas y de poco interés ya que están cargadas de texto, por tal razón, el bajo rendimiento académico, y mientras se mantenga en la institución este mismo método tradicional, las cosas se mantendrán; por eso es necesario que los docentes comience a utilizar nuevas herramientas y recursos para la animación y recreación interactiva, para que pueda ser aplicadas en forma interactiva y ponerlas en práctica en las aulas de clase.

Se debe entender, que el aprendizaje es un proceso secuencial, que involucra a diferentes estados del ser humano, que van desde la percepción, la atención, la animación, la motivación, la concentración y la comunicación, sin los cuales sería inútil poder procesar y

almacenar información que les permita tener un conocimiento global de lo que les interesa. Para que este proceso pueda darse en función de las necesidades e intereses de los noveles escritores y lectores; para ello, debe participar la comunidad educativa, que son los docentes, los estudiantes, así como los padres y las madres de familia para aplicar la animación interactiva en el aula (Fandos, 2018).

Este trabajo de investigación pretende encontrar las mejores estrategias didácticas interactivas de animación, considerando que son procesos organizados y estructurados de tal manera que permitan el desarrollo de los distintos procesos de aprendizaje de los estudiantes de primero de bachillerato; es decir, se trata de presentarle al docente una guía para que aplique en sus horas de clase y de esa manera lograr tener un mejor rendimiento de los jóvenes (Figueroa, 2018).

La propuesta metodológica que se plantea se basa en interactividad como estrategias didácticas basadas en las destrezas propias del área de Lengua y Literatura para los estudiantes de la Unidad Educativa, que les permita fortalecer de forma integral su aprendizaje y las destrezas de hablar, leer, escribir y escuchar, siendo muy importantes que los estudiantes sean capaces de poder manifestar su mundo a través de la creatividad y que mejor manera de hacerlo utilizando herramientas digitales adecuadas para lograr su metas, para tener una claridad y cómo se lo va a hacer es imprescindible entregar un manual de actividades para llegar a esos objetivos.

En el ámbito educativo, una estrategia didáctica apoyada en animación interactiva para el área de lengua y literatura se concibe como el procedimiento para orientar los procesos de enseñanza-aprendizaje y mejor significativamente el rendimiento de los estudiantes de la institución educativa (Vergillas & Mancero, 2020).

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Diseñar una propuesta de estrategia didáctica apoyada en animación interactiva para los docentes de la Unidad Educativa “Miguel de Cervantes”, como medio para fortalecer el aprendizaje en el área de lengua y literatura de los estudiantes de primero de bachillerato “A” durante el periodo septiembre 2021 – febrero 2022.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar las diferentes estrategias didácticas que emplean los docentes del área de Lengua y Literatura, de la Unidad Educativa “Miguel de Cervantes” durante el periodo septiembre 2021 – febrero 2022.
- Analizar las diferentes estrategias didácticas utilizadas en el área de Lengua y Literatura para el diseño de la propuesta.
- Elegir los temas del área de Lengua y Literatura que permitan plantear la propuesta de estrategia didáctica apoyada en animación interactiva.
- Seleccionar herramientas y recursos idóneos para el diseño de la propuesta.
- Diseñar un manual que fundamente la propuesta de estrategia didáctica apoyada en animación interactiva para el área de Lengua y Literatura.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

En el estudio realizado por Galíndez en el año (2022) denominado “*Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fomento de la lectura y escritura en estudiantes del grado quinto*”, en donde menciona que hoy en día los estudiantes manejan de forma empírica y extraordinaria las herramientas tecnológicas, que brinda el mercado con el pasar del tiempo; de modo que son capaces de aprender de forma rápida y a gusto sobre el manejo de todos los equipos tecnológicos que dan a conocer innovaciones, cambio y procesamiento de mucha información de manera simultánea, ágil y accesible, lo cual evidencia que en la actualidad la población se forma, se transporta en un mundo lleno de tecnologías y el acceso rápido a diversas partes del mundo. Sin embargo, el actual sistema formativo no ha podido entender que para las personas es fundamental interactuar dentro de este mundo y estar a la vanguardia, de los cambios que se presenten en el entorno.

En este sentido, un estudio bibliográfico realizado por Paucar en el año (2018), tesis de maestría titulado “*Requerimientos para la lectura y escritura inicial*” realizado por Bedoya, en la universidad externando de Colombia. El proyecto realiza un análisis documental sobre las habilidades necesarias y los contextos facilitadores para aprender la lectura y escritura en niños en etapa escolar. Los resultados de la investigación arrojaron que las habilidades necesarias para el aprendizaje de la lectura y escritura, se debe a las habilidades lingüísticas de tipo léxico-semántico y fonético-fonológico y de las habilidades de tipo cognitivo y perceptivo-motriz.

De acuerdo con el estudio realizado por Cardozo Rosa en el año (2018) denominado “*Estrategias didácticas mediada con TIC para mejoramiento de habilidades en lengua y literatura en estudiantes de primaria*”, en donde se da a conocer como la incorporación de la

TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje, los mismos que mejoran la calidad de la educación y permiten que la enseñanza evolucione, para lo cual se aplicó una encuesta a los docentes y una entrevista a los docentes en donde se evidenció la necesidad que tienen los estudiantes y docentes para mejorar las habilidades en el área de lengua y literatura; y así motivar el aprendizaje de los educandos; dichas habilidades se consideran base del aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento.

En la investigación realizada por Duchimasa Freddy en el año (2018) denominado *“Propuesta metodológica para enseñar lengua y literatura en el quinto año de educación general básica (EGB) de la Unidad Educativa Gabriel Cevallos García, año lectivo: 2015-2016”*, que tuvo como finalidad la optimización del desarrollo de los ejes de aprendizaje como el escuchar, hablar, leer, escribir y la literatura en los estudiantes de EBG, para ello aplicaron una propuesta metodológica con un compendio de estrategias metodológicas para el área de Lengua y Literatura, en donde se obtuvo como resultado que el 86% de los docentes han aplicado como principal recurso didáctico el texto escolar elaborado por el Ministerio de Educación, el 92% afirmaron que los estudiantes desarrollaron las destrezas con criterio de desempeño de manera óptima con el uso del texto escolar, esto se debe a que los estudiantes se sintieron motivados.

En el estudio que realizó Rincón Claudia y Rincón Norma en el año (2019) denominado *“Diseño e implementación de una estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lengua y literatura a través de textos digitales en los estudiantes del grado 203 del Colegio Distrital Estrella del Sur”*, en donde menciona acerca de la necesidad de mejorar y fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes, para ello se aplicó un diagnóstico a los estudiantes con la finalidad de conocer las dificultades que presentan los estudiantes, en donde se evidenció que el 85% de los estudiantes presentaban un nivel bajo en el procesos de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura, para ello se implementó como

estrategia didáctica la narrativa digital por medio de textos digitales que permitieron a los estudiantes fortalecer el proceso de lectura y escritura.

De acuerdo con el estudio que realizó el Pinto Diana en el año (Pinto, 2020) denominado “*Estrategias innovadoras para la enseñanza de lengua y literatura para el segundo año de bachillerato del Colegio Mixto Particular Instituto Coello*”, en donde se tuvo como objetivo el desarrollo de una guía didáctica con estrategias metodológicas innovadoras para la enseñanza de la asignatura de lengua y literatura, la población en estudio fueron 60 estudiantes y un docente, como resultado se pudo evidenciar que en la actualidad los docentes siguen aplicando estrategias metodológicas tradicionales para la enseñanza de la asignatura de lengua y literatura, las mismas que no cumplen con las expectativas y las necesidades vigentes de los estudiantes, es por ello que se desarrolló una guía didáctica con estrategias innovadoras para la enseñanza de la asignatura de lengua y literatura, el mismo que permitió generar en los estudiantes un aprendizaje significativo.

2.2. Estrategia Didáctica

Las estrategias didácticas se consideran procedimientos organizados y estructurado de manera formal para el desarrollo de los distintos procesos de aprendizaje escolar; es decir, se trata de presentarle al alumno una guía de acción para la organización, procesamiento y retención de la información. En el campo de la educación hace referencia a un conjunto de paradigmas, de acciones que cada docente debe incluir en sus planificaciones, para lograr alcanzar estándares educativos adecuados en el aprendizaje. Las estrategias implican la elaboración, de un procedimiento en busca de solidificar el aprendizaje; cuya principal característica es tener una enseñanza escolarizada, organizada y formalizada, siempre que se encuentre orientado a la consecución de objetivos específicos ya previamente establecido (Mejía, 2018).

Como se menciona anteriormente, para que estos procedimientos puedan ser aplicados en el día a día dentro del ámbito académico, es necesario que el educador planifique y programe este procedimiento. Para ello debe de escoger y perfeccionar las técnicas que considere más oportunas y eficaces a la hora de conseguir un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo en el aula de clase (Unesco, 2018).

La planificación de procesos de los procesos educativos, el docente realizara un trabajo reflexivo en el que debe tener en cuenta posibilidades que existen dentro de las estrategias metodológicas para la enseñanza de lengua y literatura, lo que permitirá tomar decisiones en relación a las técnicas y actividades a realizarlas en el aula de clase con todos sus estudiantes, siempre y cuando se contemple también la inclusión para no dejar relegado a nadie el este proceso.

Si no se utilizan la herramientas o técnicas adecuadas en la aplicación de las estrategias en el ámbito escolar, pueden resultar especialmente inútiles para la transmisión de información o conocimientos cuando se sabe que es un área educativa muy sensible ya que conlleva estructuras especialmente complejas, siempre habrá que controlar la ortografía, la redacción, la lectura y sobre todo se deben tomar las precauciones, adecuadas cuando se está iniciando el proceso de la lectoescritura, tomando las palabras de (Silva, 2019), de no hacerlo adecuadamente se podrá heredar estas limitantes a toda la vida estudiantil.

Para poderse ayudar en esta ardua tarea es que se pone la mano en la tecnología educativa, y, en ella se echa una mirada profunda a la animación interactiva, que se vuelve una aliada muy importante dentro de las clases interactivas, la información proporcionada por estas nuevas estrategias permite la participación y la motivación de los estudiantes siempre y cuando el docente se encuentre totalmente preparado ante el nuevo desafío, como lo hace notar (Pérez, 2018), además, como todo es enorme cantidad de datos e información permite tener una

participación activa en el trabajo asociativo, la colaboración individual y colectiva para la ejecución de sus tareas, que se verá reflejado en el avance académico.

Para que los maestros puedan fortalecer las estrategias didácticas y llegar con el aprendizaje mínimo indispensable, debe captar la atención y concentración de los estudiantes en su clase, para establecer este propósito he incrementar el interés y la motivación, de llevar propuestas innovadoras que permita procesar nuevos conocimientos y ejemplificarlos en todo momento, es aquí cuando la animación juega un papel preponderante, focalizar el aprendizaje en el desarrollo de prácticas motivadoras.

Como parte de la estrategia docente, deben elaborarse recursos didácticos que permitan proporcionar información, motivar a los estudiantes, guiar los aprendizajes, desarrollar habilidades, evaluar los conocimientos y habilidades, y proporcionar espacios para la expresión y la creación interactiva, como lo sugiere (Pérez, 2018).

Según (Pérez, 2018), una de las características que se ha evidenciado al momento de adquirir un nuevo aprendizaje, hablado de la manera tradicional es que el alumno juega un papel pasivo. Mientras que el docente por su parte en el proceso de enseñanza habitual de transmitir el contenido de manera directa, sin realizar en muchos de los casos un feedback con los estudiantes para interiorizar los contenidos y aún peor no se interesa de las verdaderas necesidades de las noveles aprendices.

Frente a este hecho, la novedad son las estrategias didácticas apoyadas en animación interactiva; para la enseñanza de la materia de lengua y literatura que basa sus ideales en que cada alumno será protagonista de su aprendizaje, ya que lo puede hacer de una manera activa, colaborativa y participativa. Fomentando de esta manera un trabajo de autoaprendizaje, autoevaluativa y sobre todo poder hacer una coevaluación con sus pares de tal manera que la educación se vuelve más autónoma, más independiente, más protagonista y más creativa, como lo propone (García, 2019).

2.2.1. Estrategias Didácticas utilizadas en el Área de Lengua y Literatura

Tabla 1. Tipo de Estrategias Didácticas

Destrezas	Tipo de estrategia	Aplicación
Hablar	Mensaje oral Expresión oral	Se elaborará un video explicativo sobre el tema Quipus y Quinca, para ello se empleará imágenes representativas, texto informativo y un audio con la debida explicación de aspectos relevantes de las culturas mencionadas. El desarrollo de la actividad se encuentra en el manual correspondiendo a la figura 5.
Leer	Lectura comprensiva Análisis de textos Retención de ideas principales y secundarias de la lectura	Empleando una infografía con el tema el informe, permite que el lector pueda comprender de manera más rápida la idea central de este tema, debido a que en la infografía se encuentra textos resumidos con la información más destacada del tema. La presente actividad se encuentra en el manual correspondiendo a la figura 10.
Escuchar	Comprensión de la función comunicativa Recepción de sonidos Interpretación del mensaje recibido	Mediante el uso de una presentación en donde se puede escuchar el tema que el autor desea presentar, en este caso se elaboró una presentación denominada texto teatral en donde se pretendió dar a conocer este tema por medio de textos, imágenes, animaciones y relatos para que el receptor pueda captar la idea principal de este tema. La actividad se encuentra en el manual correspondiendo a la figura 8.
Escribir	Redacción de textos Revisión de escritura Uso de la gramática, morfología, semántica y ortografía. Revisión de propiedades textuales	Por medio de una plantilla en Canva se puede desarrollar un tema, en esta ocasión se da a conocer un ensayo con el tema denominado conciencia ecológica, en donde se describe los aspectos más relevantes del, permitiendo al lector ser informado y conocer aspectos que destacados de interés, este tema se describe en forma de resumen y con las ideas principales del tema y los argumentos que el escritor desee incorporar con la finalidad que el lector pueda comprender el tema desde el punto de vista del autor del ensayo. Esta actividad se encuentra en el manual correspondiendo a la figura 13.

Elaborado por: Jorge Alvarado

2.3. Animación Interactiva

A lo largo de la historia el ser humano aprendió a comunicarse con palabras, al inicio de forma orales (sonoras) y luego de forma escritas (jeroglíficos). Sin descartar, también la

utilización de las imágenes, pero solo se puede apelar a ellas del modo sensorial directo, con el pasar del tiempo se las pudo fijar mediante la imprenta, representaciones artísticas, los más delicados recuerdos y los rastros oníricos de pensadores e investigadores destacados.

Para poderlo apreciar se tuvo que llegar al siglo XX, donde la gran imaginación se encargó de hacerlo llegar y de una manera u otra nos enseñó a expresarnos, que incluía a nuestro repertorio mental, imágenes mediáticas que transformaron nuestro mundo a una velocidad de reproducción vertiginosa. Probablemente uno de los desafíos a los que se ve expuesto el ser humano es a la comunicación con cambios interesantes vividos a diario en nuestro tiempo globalizado como menciona (Negroponte, 2019), el de aprender a pensar en multimedia.

La producción multimedia se la puede emplear en diversas áreas de la tecnología y de la vida cotidiana, sin embargo, tiene un peso enorme en la educación por lo que se contemplan algunos ítems pensando en una utilidad didáctica (Negroponte, 2019).

De acuerdo con (Stokes, 2020), en los distintos niveles y ámbitos educativos el multimedia tiene infinidad de aplicaciones:

- Diseño de materiales didácticos multimedia (MDM)
- Diseño de páginas web institucionales
- Bases de datos y aplicaciones para sistematizar trámites de gestión académica
- Creación de bibliotecas digitales
- Desarrollo de campus virtuales

De este listado, el más adecuado; y, por obvias razones es el de diseño multimedia de materiales educativos. Para poderlo realizar es imperioso el análisis, de cada uno de los medios del lenguaje multimedial y, sobre todo, extraer el potencial didáctico que pueden ofrecer.

La interactividad es un concepto fundamental en todo proceso de aprendizaje, sea este que se produzca de forma o de modalidad "presencial" o "a distancia". No obstante, para (del Blanco, 2020), es necesaria la interacción de todos los elementos que son parte de una

educación a distancia; siempre que vaya aumentando en la no presencia espacial y temporal simultánea de todos los factores intervinientes, para ellos es necesaria que se produzcan diálogos flexibles presentes en todos los procesos que contribuyen a la construcción del aprendizaje permanente.

2.3.1. Elementos de la Animación Interactiva

De acuerdo con Mariño (2018), un elemento interactivo es un elemento que puede cambiar dependiendo de cómo actúe el usuario, entre estos elementos se encuentra:

- **Botones para Desplazarse:** Son muy utilizados en la mayoría de las páginas web, existen botones creados para distintas actividades como el botón atrás que vuelve a la página anterior, el Botón siguiente cambia a una página sucesiva, el botón subir bajar permite desplazar hacia arriba y abajo instantáneamente.
- **Botones con Imagen:** Se debe seleccionar una imagen en formato bmp, jpg, gif, tga, wmf, entre otros.
- **Música de fondo a la página Web:** Para insertar música se debe colocar en formato wav, midi, au, real, audio o aiff.

2.3.2. Metodología aplicada a la Didáctica Integral de Multimedia

El procedimiento integral de enseñanza y de aprendizaje de los lenguajes del multimedia es una metodología diseñada para la didáctica multimedial que se orienta a la capacitación de docentes y de autores de contenidos curriculares en el ámbito de la educación de todos los niveles en Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) (Barreto, 2017).

En su visión el autor menciona que se viene desarrollando desde el año 2008 en la conceptualización del multimedia con fundamentos teóricos que aborden simbología comprensible de manejar y al ejercicio de su práctica profesional, donde se pueda integrar los procesos multimodal. El principal objetivo es promover un uso efectivo de los lenguajes del multimedia en los procesos de enseñanza aprendizaje y de manera puntual en el área de lengua

y literatura, para ser partícipes en la autoría, la creación y el diseño de contenidos y materiales curriculares, guías didácticas y clases virtuales en soporte web.

2.3.3. Funciones Didácticas de la Imagen

Al usar imágenes como parte de los materiales didácticos, impresos o digitales se está heredando la forma tradicional de trabajar con libros ilustrados; se lo conoce como saber enciclopédico, cuyos grandes rasgos se quedan grabados en nuestra memoria, por lo que se puede diferenciar dos clases de imágenes: las que explican alguna idea o concepto, y las otras que expresan cualquier otro fin, pero que el autor contextualiza la ilustración con el contenido textual, para darle sentido al conocimiento propuesto. Según esta dicotomía, puede hablarse de una distinción entre las imágenes didácticas "*per se*" y las imágenes didácticas "*per accident*" (Predes, 2018).

Sin tomar en cuenta las imágenes que tienen movimiento, y que incluyen hipervínculos, o son parte de estructuras interactivas muy complejas; entonces quedan las formas estáticas de representaciones gráficas, que están en los materiales actuales, y dejan una gran duda no tienen funciones didácticas muy diferentes, de las que existen en los manuales y libros de textos desde que surgió la modernidad. Un análisis profundo en distintas investigaciones devela las diferentes formas de implementar este potencial didáctico de las imágenes, a la hora de planificar nuevos contenidos; según Cólitas (1997), las más relevantes son:

- **Características y atributos formales de las imágenes:** se considera cómo repercuten en el aprendizaje características de la representación de las imágenes, como son: color, realismo, tamaño, grado de expresividad, estética, etcétera.
- **Contenido:** La información que dejan cada una de las ilustraciones son tratadas desde una perspectiva descriptiva; analizando y especificando el tipo de información que tiene cada imagen para detectar el modo más y efectivo al momento de su presentación.

- **Funciones instructivas:** es un enfoque funcional. Predominan el que tiene mayores implicaciones y de impacto inmediato en el diseño curricular y se adapta con facilidad al propósito buscado.

Basándose en estos enfoques, la autora acoge distintos enfoques y varios de la didáctica para darle valor y potenciar el proceso instruccional de las imágenes, a partir de las consideraciones de los contenidos, respetando las funciones instructivas, dando un ambiente a la semiótica para que las ciencias en la comunicación deriven las características formales de las imágenes, y permitan la repotenciación de las estrategias didácticas de aprendizaje.

2.3.4. Integración de Medios

La integración de medios en la comunicación multimedia lo integran tanto el texto como la imagen, su combinación entrega los gráficos bimedia (comunicación visual) se establecen en bases teóricas por dos recursos didácticos muy utilizados en la actualidad: mapas conceptuales e infografías (Malpartida, 2019).

2.3.5. Narrativa de la Imagen

Normalmente se relaciona funciones explicativas o narrativas con el lenguaje verbal, para crear información, que de una u otra manera impacte al lector, siempre incluyendo imágenes y texto, acompañados siempre de color y adicionalmente resaltando el texto, lo que relaciona con una rapidez extraordinaria el mensaje visual dando la exactitud y la profundidad del contenido en el texto. A toda esta combinación de hechos se lo conoce como el lenguaje del cómic o historieta (McCloud, 2018).

En lo didáctico y en la transformación educativa es muy necesario llevar información utilizando la narración. Sería imposible pensar el diseño de un software en los que se van saltados pasos decisivos para conseguir una acción, algo muy parecido seria en lo educativo llevar una imagen y que no esté contextualizada, que mejor manera de convertirla en un comic y hacer más divertidas las actividades educativas.

En narraciones recreativas se debe tener en cuenta varios elementos como son: contenido, medio, contexto, estructura de la historia, desarrollo, características de los personajes, el discurso y los puntos de vista subjetivos y emotivos que se desea transmitir (McCloud, 2018).

Además, (Morales, 2017) menciona que es muy interesante ya que se las puede incluir en plan curricular en las materias de lengua y literatura, en la prácticas de idiomas, en explicaciones de procedimientos laborales, en el desarrollo de cursos de capacitación; ya que se constituyen en una fuente ilimitada de elementos narrativos; y se vamos un pasa más allá en el desarrollo de materiales didácticos para cualquier asignatura, se pueden fundir una cantidad enorme de recursos expresivos indispensables para tener un diseño atractivo y de enorme contenido, esta disciplina se la conoce como las infografías.

2.3.6. Usos Didácticos del Sonido

El sonido, como un recurso didáctico para el profesorado, y como lo manifiesta (Moreno, 2019), en su apartado destinado al sonido, se reconocen algunas funcionalidades didácticas y motivadoras para la enseñanza, de las que sobresalen:

- Ayuda a identificar y contextualizar el mensaje
- Se genera una secuencia narrativa
- El sonido semantiza la imagen y a otros recursos, brindando volumen y realismo
- Se lo puede emplear en secuencias textuales con la interfaz gráfica, permitiendo dar un carácter humanista a la relación usuario-máquina favoreciendo la interacción del usuario con los MDM (materiales didácticos multimedia).

En la misma relación no dice el autor se lo puede usar en entornos generales, independientemente de la temática a tratarse ya que su versatilidad le da el tinte de adaptarse al objeto de estudio o se lo puede aplicar como materia de experimentación, ya que permite aprender haciendo y crear sus propios efectos sonoros. Puede reforzar contenidos concretos y

aplicando efectos de sonido a pequeñas secuencias, guiones, o bien aplicándolo en todo el contenido.

Si se lo mira desde el contexto educativo el sonido tendría distintos enfoques pudiéndose abordar de la educación musical, y explotando todas las posibilidades de ser aplicado en otras disciplinas y distintas áreas temáticas agrupadas generalmente en ciencias sociales, ciencias naturales y también en las ciencias exactas.

2.3.7. Usos Didácticos de los Audiovisuales

El material audiovisual viene presentado en diferentes formatos: diaporamas, videojuegos, presentaciones lineales, animaciones, videos, televisión y producciones cinematográficas, etc., que lo convierte en un excepcional recurso didáctico, no solo para efectuar adaptaciones motivadoras en educación formal, si no también educativas específica y en la realización de capacitaciones laborales (Serpa, 2021).

De lo expuesto, se puede decir que el video es uno de los mejores medios para motivar y enganchar nuevos conocimientos. Entrega a los nuevos MDM una facilidad de la creatividad ya que emplea muchos canales perceptivos, ayuda con la comprensión, el análisis, la retentiva y el procesamiento de la información, revela aquellos acontecimientos temporales y sus acciones, como son las narraciones o las historietas que se la entiende mejor a través de una imagen en movimiento lo que permite controlar el volumen del texto empleado en la narrativa.

Por su parte (Wells, 2019), habla de los fundamentos de la animación, donde explica que comparte algunas de sus cualidades, de sus principios y de sus funcionalidades, pero con un concepto diferente de la realidad: ya no son evidencias auténticas de los filmes, sino que se disfrazó para pasar a una realidad simulada utilizando ilustraciones en movimiento.

Pero al profundizar con la animación se debe contemplar dos formatos que son 2D o 3D, como lo asegura su autor, lo que permite mejor ostensiblemente la calidad de un MDM con lo que se logra un increíble dinamismo, muy atractivo y creativo, la motivación, la

interactividad y la ejemplificación, están a pedir de boca; y, el texto ocupa un segundo lugar en la animación visual.

Usar animaciones secuenciales permite destacar e ilustrar el funcionamiento de cosas, de aparatos, de motivaciones para poder demostrar procesos, hechos, evoluciones, aplicaciones y reproducción de fenómenos difíciles de hacerlo empleando otros medios de comunicación.

2.3.8. El Audiovisual en la Educación Formal

La cultura audiovisual despunta en la década de 1980, y distintos organismos multilaterales le dan el impulso para que políticas del estado integran en sus currículos educativos estrategias didácticas empleando el video, el hecho en un inicio provocó muchas resistencia y divisiones entre entusiastas y detractores (Botía, Marín , & Rivera, 2019).

Por poner un ejemplo, incrementarlas en España durante más de diez años; donde se puso a trabajar a sus mejores realizadores e investigadores para que se pueda desarrollar un proyecto de educación audiovisual, que promueva las actividades para fortalecer la difusión del lenguaje audiovisual como un excelente recurso en todos los procesos de enseñanza - aprendizaje.

Para que en nuestro país se impulse un verdadero programa educativo en esta línea, se debe empezar implementando programas de capacitación docente, materiales didácticos utilizando la tecnología y aplicar nuevas actividades curriculares para integrar a los alumnos y a los profesores de todo el país.

2.3.9. Funciones Didácticas de la Interactividad

Los beneficios pedagógicos de incorporar interactividad en los materiales de estudio se vienen investigando desde mediados del siglo pasado, a partir del surgimiento de los primeros sistemas interactivos. Estos estudios se han profundizado luego de la popularidad de la informática, el crecimiento exponencial de la World Wide Web y la consecuente expansión del acceso a las TIC.

En un primer momento, estas investigaciones se enfocaron en el cambio de paradigma que introdujo el hipertexto al ampliar las posibilidades lingüísticas y permitir una práctica de comunicación asociativa, relacional, más dinámica y multilineal, en oposición a la tecnología estática y lineal que predomina en los medios tradicionales, aunque varias de esas características innovadoras ya estaban potencialmente contempladas en la comunicación impresa.

2.3.10. Interactividad y Animación

De acuerdo con (Jackson, 2018), las animaciones se pueden manejar a través de los controles de reproducción en una línea de tiempo, los menús, los botones permiten seleccionar los pasos a seguir; también se puede realizar la interacción entre los objetos gráficos que la conforman, es una radiografía de lo amigable e interactivo que debe ser una interface de usuario, al momento de desarrolla contenido didáctico.

Los videojuegos son animaciones interactivas, ya que mezclan un sinnúmero de actividades gráficas, acompañadas de sonido y movimiento que se controlan sus acciones mediante el joystick, el cursor del mouse o los atajos de teclado. Es por todo ello que las animaciones interactivas crean nuevas experiencias didácticas al utilizar la simulación como una extensión de la realidad o la explicación de procesos complejo, difíciles de desarrollarlos en otros medios de aprendizaje.

2.3.11. Interactividad y Video

De acuerdo con (Zambrano, Gómez, & Guerrero, 2018), el video integrado con la interactividad se una estrategia interesante ya que convierte en una entidad doblemente dinámica: al movimiento se suma una acción propuesta por el usuario con sus respectivas acciones. Con esta tecnología se puede crear un sinfín de posibilidades didácticas y lograr diseñar material multimedia.

La interacción con los videos puede generarse usando diferentes métodos:

- Áreas sensibles
- Encuadres panorámicos
- Estructuras narrativas multilineales

2.3.12. La Animación en la Enseñanza de Lengua y Literatura

En los primeros años de Educación es donde cobran más protagonismo las estrategias lectoras y los juegos que animan a leer, las que muestran al libro a través de juegos, actividades lúdicas y didácticas a la vez, programadas en la escuela para que ayuden a potenciar futuros lectores.

Existen varias definiciones de animación a la lectura, las cuales han ido evolucionando de acuerdo a los contextos y a la época, es por ello que la animación a la lectura es un acto consciente para producir un acercamiento afectivo o intelectual a un libro concreto de forma que esta experiencia produzca un acercamiento al mundo de los libros como algo divertido.

Por otra parte, la animación a la lectura es ayudar a que los lectores pasen de las lecturas útiles u obligatorias a una lectura que les resulte significativa en sus vidas. En otras palabras, es proporcionar a las personas el contacto con los libros y la conversación sobre lo que se lee. También se dice que la animación a la lectura es hacer del libro un objeto más familiar, más cercano rompiendo los miedos y los fantasmas visibles e invisibles que siempre lo han rodeado. En el campo educativo, la animación es crear los contextos en los que la lectura encuentre sentido, poniendo las condiciones para que ocurra la experiencia lectora (Bermeo, 2020).

La animación se puede presentar antes, durante y después de la lectura y estas se relacionan con la prelectura, lectura y post lectura, como proceso lector. De acuerdo con (Bermeo, 2020) la animación se clasifica en:

- **Animaciones antes de leer:** actividades previas a la lectura del libro, son las que invitan a leerlo. Por ejemplo: visitas a bibliotecas o librerías, asistencia a obras de teatro,

predicción de portadas, mirar una película. Se pueden utilizar libros en general y no uno en específico.

- **Animaciones de profundización en la lectura después de leer un libro en concreto:** Sirven para trabajar elementos del libro como personajes, espacio, tiempo, acciones o narrador. Se utiliza un libro específico.
- **Actividades en torno al libro:** Son todas las que se realizan con relación a un libro específico. Por ejemplo: dibujos, dramatizaciones, encuentros con el autor/ autora, ensayos, diálogos, debates. Se usa un libro en concreto.

2.4. Lengua y Literatura

El uso de la oralidad es una característica innata de los temas en el campo disciplinar de la lengua y literatura, se refiere que, al aplicar el sonido en los procesos fonológicos, se pueden estudiar construcciones gramaticales, así como las diferentes formas de expresión, el acento, la entonación y todas las características del acto de hablar (Serpa, 2021)

La lengua y Literatura el hilo conductor del ser humano durante toda su vida, ha estado presente en todos los descubrimientos y ha sido participe para lograr dejar huella en la historia de la humanidad, y como podía ser de otra manera trascendió y en la actualidad está acompañada de la tecnología, pretende dar un salto enorme en este sentido, es por ello que es necesario basarse en el Currículo Nacional vigente de la materia de Lengua correspondiente al primer año de Bachillerato General Unificado (BGU), que está formada por seis unidades que abarcan los temas de una manera global permitiendo acercarse a los avances tecnológicos de vanguardia; por lo que se los agrupo de la siguiente manera:

- **La Sociedad del futuro:** en esta unidad se estudiará todo lo referente a Contradicciones y ambigüedades, La homonimia, polisemia y paronimia, El ensayo argumentativo, Signos de puntuación, El texto expositivo, Internet ha cambiado la perspectiva ética de la gente, Estructura de una página digital, Género épico, Los poemas épicos.

- **Las crisis modernas:** dentro de esta unidad se abarcarán los siguientes subtemas; Pablo Picasso, padre del arte moderno, ¿Qué es un resumen?, Los signos de puntuación, el artículo de opinión, Conectados, Otras formas de expresión en internet, El ditirambo, Orígenes del teatro y del drama.
- **Una Lengua dinámica:** se tratará sobre La entrevista, Búsqueda de información, Diccionarios y otras obras de consulta virtuales en soporte informático y en internet, La expresión del sentimiento a través de palabras. Neologismos, préstamos y extranjerismos, poemas épicos de la antigüedad.
- **Nuevos recursos:** en este apartado se trata sobre El libro electrónico, Internet, Los textos publicitarios, Las referencias bibliográficas, La crónica, Prefijos y sufijos, Obras de teatro clásico.
- **Lengua e identidad:** se tocarán temas como La bibliografía, Comentario de textos, El español de América, Identidad, Adaptación visual de textos clásicos, Adaptación de textos.
- **La dialéctica de la lengua:** en esta última unidad se estudiará sobre el cómic, elaboración de un trabajo monográfico, elementos paralingüísticos, la entonación, fenómeno de las lenguas en contacto, adaptación fílmica de una obra clásica.

Los objetivos propuestos por el Ministerio de Educación, en lo concerniente a la materia de Lengua y Literatura es alcanzar a cubrir todos los temas durante el año lectivo, según las planificaciones (PCA) establecida en unidad educativa, también el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño establecidas en cada bloque, y el cumplimiento con todos los estándares de aprendizaje definidos.

2.5. Planificación Micro curricular

La planificación micro curricular es un documento cuyo propósito consiste en desarrollar las unidades de planificación desplegando el currículo en el tercer nivel de

concreción; está determinado de acuerdo a los lineamientos previstos por cada institución educativa; es de uso interno, por tanto, la institución educativa puede crear sus propios formatos tomando en cuenta los elementos esenciales: fines, objetivos, contenidos, metodología, recursos y evaluación.

Los responsables de la elaboración y desarrollo de la planificación micro curricular son los docentes encargados de los diferentes grupos de estudiantes en educación Inicial, los docentes de grado en los subniveles de básica preparatoria, elemental y media; y los docentes de las asignaturas y figuras profesionales de las diferentes áreas en la básica superior y bachillerato; y, los docentes de los módulos formativos de las figuras profesionales de bachillerato técnico y bachillerato técnico productivo, en los cuales se evidenciará las adaptaciones curriculares que se realizarán para atender a estudiantes con necesidades de aprendizaje asociadas o no a una discapacidad. Además, las instituciones educativas podrán llevar sus unidades de planificación a un nivel de mayor desagregación y detalle, de acuerdo a lo que se haya establecido en los lineamientos de su institución (Merino, 2019).

2.5.1. Planificación Micro curricular de Lengua y Literatura

A continuación, se puede observar en la siguiente tabla la planificación micro curricular del área de lengua y literatura para los estudiantes de primero de bachillerato “A” de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes.

Tabla 2. Planificación Micro curricular de Lengua y Literatura

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR							
DATOS INFORMATIVOS:							
Docente:		Área/ asignatura:	Lengua y Literatura	Grado/Curso:	Primero Bachillerato	Paralelo:	A
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: Analizar los aportes de la cultura escrita en el desarrollo histórico, social y cultural de la humanidad por medio del estudio de las culturas americanas Norte y Centro.							
CONCEPTOS ESENCIALES	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS			
				TÉCNICAS / INSTRUMENTOS			
LA ESCRITURA INCA: LOS QUIPUS Y LA QUILCA	Valorar la diversidad cultural del mundo expresada en textos escritos representativos de las diferentes culturas, en diversas épocas históricas	Explicar el origen, el desarrollo y la influencia de la escritura en distintos momentos históricos, regiones y culturas del mundo, y valora la diversidad expresada en sus textos representativos.	<p>LA ESCRITURA INCA: LOS QUIPUS Y LA QUILCA</p> <p>Experiencia, exploración y activación de conocimientos previos, mediante una lluvia de ideas.</p> <p>El estudiante debe leer y comentar con sus compañeras y compañeros acerca del sistema de escritura inca.</p>  <p>Ilustración 1. Escritura Inca Fuente: (Barreto, 2017)</p>	<p>Técnica:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Trabajo individual -Interrogatorio -Observación -Lluvia de ideas <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cuestionario -Organizadores gráficos 			

La escritura inca: los quipus y la quilca

A pesar de que escritores coloniales y cronistas de la época ya consideraban a los quipus como un sistema de escritura, muchos investigadores contemporáneos desestimaron esta tesis. Pensaron que los quipus eran simplemente un sistema para llevar cuentas. Actualmente nuevas investigaciones y evidencias han retomado la tesis de los cronistas de la época y aseguran que los incas materializaban la información mediante un sistema de registro que conjugaba diversos tipos de nudos en sogas o cuerdas, con diferentes colores. Según los investigadores había diferentes tipos de quipus: los numéricos y los narrativos o históricos. La mayoría de los

tipos de semillas mediante los cuales puntualmente se aprendían las palabras que querían memorizar, asociando cada piedra o grano a una palabra para lograr su memorización y aprendizaje. Se habla además, de que existió otra forma de escritura que utilizaba unas tablas pintadas. En todo caso, las investigaciones con respecto a los quipus, a la quilca y a esta última escritura en tablas están en fase de inicio. Es indudable la necesidad de encontrar una guía de traducción de estos tipos de escritura para poder descifrarlos. Los investigadores abrigan la esperanza de que algún día se encuentre una especie de "piedra Rosetta".

Ilustración 2. Escritura Inca de los quipus y la quilca

Fuente: (Barreto, 2017)

Reflexión

Aplicación de la técnica activa

Conocer sobre la Piedra de Rosetta y su importancia en la investigación de la escritura.

Conceptualización

- Trabajo grupal: Lectura, interpretación y análisis de la información.

La escritura inca: los quipus y la quilca.

Equivalencia fonética de los glifos mayas

Aplicación

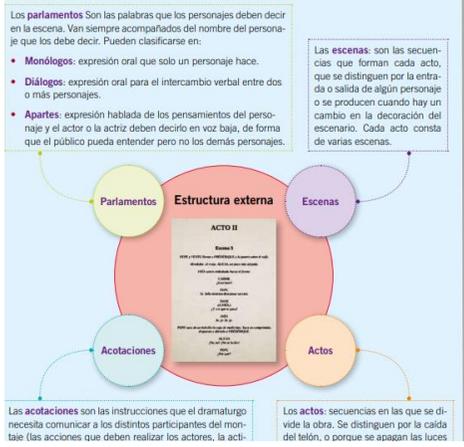
-Tomando estas imágenes como ejemplo, inventamos un sistema propio de escritura para contar una historia. Para ello, se toma en cuenta las siguientes pautas:



Ilustración 3. Jeroglíficos

Fuente: (Barreto, 2017)

Dibujar la historia mediante el sistema de escritura elegido.

<p>TEXTO TEATRAL</p>	<p>Interpretar un texto literario desde las características del texto teatral</p>	<p>Interpreta textos literarios a partir de las características del género al que pertenecen, y debate críticamente su interpretación basándose en indagaciones sobre el tema, género y contexto</p>	<p>TEXTO TEATRAL Experiencia Exploración y activación de conocimientos previos, mediante una lluvia de ideas. El Texto Teatral</p>  <p>Ilustración 4. Texto teatral Fuente: (González, 2019)</p> <p>Reflexión Aplicación de la técnica activa</p>  <p>Ilustración 5. Aplicación de la técnica activa Fuente: (González, 2019)</p>	<p>Técnica: -Trabajo individual -Interrogatorio -Observación -Lluvia de ideas Instrumentos: -Cuestionario -Organizadores gráficos</p>
----------------------	---	--	---	--

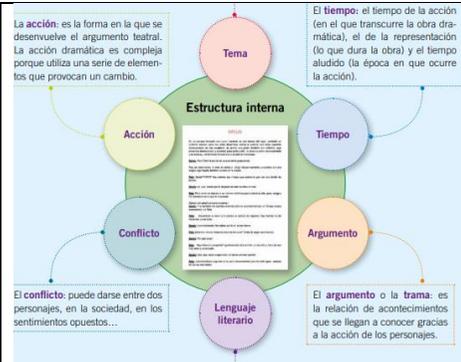


Ilustración 6. Texto teatral
Fuente: (González, 2019)

¿Qué partes o elementos del texto dramático pueden asemejarse más al texto narrativo? ¿Por qué?

Conceptualización

- Trabajo grupal: Lectura, interpretación y análisis de la información.

El texto teatral



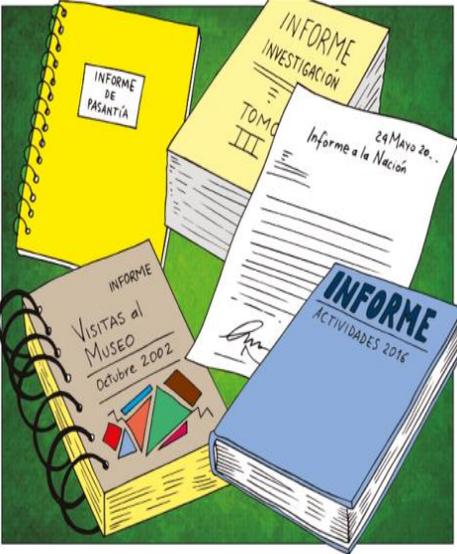
Ilustración 7. Escritura externa e interna
Fuente: (González, 2019)

Aplicación

-Identifica las partes del texto dramático destinadas a la expresión oral.

¿De qué formas pueden ser? ¿En qué consisten estas partes?

-Explica con tus propias palabras qué es la trama y de qué partes se compone.

			<p>- ¿Puedo definir el lenguaje de un texto dramático? - ¿Para quién sirven las acotaciones?</p>	
<p>EL INFORME</p>	<p>Construir significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto</p>	<p>Construye significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto; los valora a partir del contraste con fuentes adicionales, y elabora criterios crítico-valorativos acerca de las diferentes perspectivas sobre un mismo tema en dos o más textos.</p>	<p>EL INFORME Experiencia Exploración y activación de conocimientos previos, mediante una lluvia de ideas. Observa las imágenes y comenta con tus compañeros y compañeras.</p>  <p>Ilustración 8. El informe Fuente: (Burgos, 2019)</p> <p>Reflexión Aplicación de la técnica activa - ¿Qué tienen en común estos documentos? - ¿Qué diferencias hay entre este tipo de documentos y un cuento? - ¿Qué pistas me ayudan a sacar esta conclusión?</p> <p>Conceptualización interpretación y análisis de la información. El Informe</p>	<p>Técnica: -Trabajo individual -Interrogatorio -Observación -Lluvia de ideas Instrumentos: -Cuestionario -Organizadores gráficos.</p>

Las Características del Informe

EL INFORME

Un informe es un tipo de texto que consigna una información determinada, de forma concreta y resumida, con el objetivo de pasar la información a una tercera persona, quien, normalmente, deberá tomar una decisión respecto al tema tratado.

En el ámbito laboral, los informes son redactados por las personas con cargos de dirección para comunicar sobre las acciones realizadas bajo su responsabilidad. Los docentes suelen pedir a los estudiantes que realicen informes sobre lecturas, visitas y prácticas, entre otras acciones requeridas por su proyecto educativo, como una estrategia para que los estudiantes interioricen los aprendizajes.

En este tipo de texto se reportan los avances o resultados de experimentos científicos o proyectos sociales, políticos, económicos, culturales, etc.

Ilustración 9. Características del informe

Fuente: (Burgos, 2019)

Aplicación

Observar las partes que tiene el informe de un experimento. En parejas analiza cada parte de su estructura y escriba en un cuaderno lo que deben contener.

Ejemplo: El título: hace alusión al tema que trata el informe

Título → *Experimento en la planta
Práctica número 2*

Introducción → *Este experimento nos permitirá observar cómo un estímulo en una planta afecta su crecimiento. El experimento consistió en cambiar la posición de la planta y observar qué sucede. La hipótesis de la cual partimos fue: si volteamos una planta, esta crecerá hacia abajo.*

Desarrollo → *Realizamos el experimento para corroborar o descartar nuestra hipótesis. Los materiales que utilizamos fueron una planta de plátano, una regla de medición (para medir la altura), tres macetas de barro, tierra y una planta.*
Para realizar el experimento primero cortamos la planta cerca del suelo para obtener una maceta en forma de media. Después colocamos la planta de plátano en la maceta, es decir que sus raíces y las hojas están del mismo lado de la maceta, mientras que la otra quedó dentro de la maceta. Luego rellenamos con tierra la maceta y regamos la planta. Posteriormente la colocamos del lado. Finalmente regamos la maceta con agua y después dos días observamos los cambios que tuvo la planta.

Conclusiones → *Observamos que la planta no creció de arriba. Las hojas y las raíces se curvaban hacia arriba en dirección opuesta al suelo, por lo que descartamos la hipótesis que se planteó. Este fenómeno se conoce como tropismo.*
Alumnos: Juan Fabian de la Hoz, Roberto Joaquín Mendel Flores.

Tomado de: Español 1. Libro para el maestro. México: C. Ediciones, 2013. Tomado por los autores, p. 108

Ilustración 10. Ejemplo del informe

Fuente: (Burgos, 2019)

<p>EL ENSAYO</p>	<p>Interpretar un texto desde las características del ensayo</p>	<p>Interpreta textos a partir de las características de un ensayo, basándose en indagaciones sobre el tema, género y contexto.</p>	<p>EL ENSAYO Experiencia Exploración y activación del razonamiento, mediante una lluvia de ideas que permita describir un tema en forma resumida y con las ideas centrales del tema. Observa las imágenes y comenta con tus compañeros y compañeras.</p>  <p>Ilustración 8. El ensayo Fuente: (Burgos, 2019)</p> <p>Reflexión Aplicación de la técnica activa - ¿Qué tienen en común los ensayos? - ¿Qué diferencias existe entre informe y ensayo? - ¿Qué pistas me ayudan a sacar esta conclusión?</p> <p>Conceptualización Interpretación y análisis de la información. El Ensayo Las Partes del Ensayo</p>	<p>Técnica: -Trabajo individual -Interrogatorio -Observación Instrumentos: -Textos</p>
------------------	--	--	--	---



Ilustración 9. Características del ensayo

Fuente: (Burgos, 2019)

Aplicación

Observar las partes que tiene el ensayo de un determinado tema. En parejas analiza cada parte de su estructura y escriba en un cuaderno lo que deben contener.

Ejemplo: El título: hace alusión al tema que trata el ensayo

Título: hace una alusión

El miedo ¿Es bueno o malo?

Introducción:
Presenta la idea principal del ensayo, atrayendo al lector con palabras o sentimientos.

El miedo es la mala sensación que uno tiene cuando está en peligro o cuando una cosa determinada le asusta. Un proverbio alemán dice: "El miedo hace al loco más grande de lo que es". Esto es absolutamente cierto, ya que el miedo a menudo hace que la gente se imagine lo peor y actúe de forma irracional. En ese caso, ¿puede ser bueno el miedo?

Personalmente, creo que una pequeña cantidad de miedo es buena e incluso necesaria, ya que no sabe actuar como una forma de control y disuasión, sino que también sirve para motivarnos. En este ensayo, hablaré de cómo el miedo puede ser un arma de doble filo.

Desarrollo:
Presenta al concepto principal del ensayo y hechos que sustentan el pensamiento propio.

El miedo es bueno, ya que disuade a las personas de cometer actos peligrosos y les induce a controlar y regular su comportamiento. Por ejemplo, a pesar de las numerosas guerras desde la Segunda Guerra Mundial, los bombardeos atómicos de Hiroshima y Nagasaki en Japón siguen siendo el único uso de armas nucleares en la guerra.

Esto se debe porque el mundo teme la devastación generalizada que provocan dichas armas. Por lo tanto, el miedo a la aniquilación total ha impedido que los líderes mundiales actúen de forma irresponsable y de ir por el camino de la autodestrucción.

Sin embargo, aunque el miedo es bueno, el hombre debe tener en cuenta que un exceso de miedo puede ser perjudicial para su desarrollo. Por ejemplo, en el ámbito de la exploración espacial, el Apolo 11 nunca habría alcanzado los primeros humanos en la luna si los americanos hubieran dejado que el miedo se interpusiera en su sueño.

En resumen, el miedo es bueno, ya que en última instancia condujo a una sociedad más controlada y motivada. Para lograr grandes hazañas, el hombre debe aprender a vencer su miedo y encontrar el valor para superar los obstáculos que la vida presenta.

Conclusión:
Ideas, reflexiones, postura final.

Ilustración 10. Ejemplo del ensayo

Fuente: (Burgos, 2019)

Elaborado por: Jorge Alvarado

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. Métodos

Esta investigación fue elaborada siguiendo y aplicando los métodos:

Método Inductivo: “o inducción, del vocablo latín "*inducere*", que quiere decir "conducir", es la reflexión en virtud de la cual se deriva el conocimiento en conceptos universales partiendo de casos particulares” (Dávila, 2018). Dichos procesos en el uso del método fue un apoyo para determinar las diferentes conclusiones del estudio analizando los hechos particulares en relación al tema investigado. Por medio de este método se analizó los datos obtenidos en base a las técnicas de investigación con la finalidad de llegar a una conclusión.

Método Deductivo: “significa extraer, está basado en la reflexión, del mismo modo que el inductivo. Sin embargo, la deducción intrínseca permite saltar de los principios generales a principios particulares” (Prieto, 2018). Por medio de este método se seleccionó la información necesaria para el desarrollo de la investigación, usando la información obtenida por diversos autores, los mismos que permitieron llegar a conclusiones razonables acerca del tema de estudio.

3.2. Enfoque de Investigación

La investigación que se propone realizar posee un enfoque Mixto, en un primer momento es de corte cualitativo, porque se trata de una investigación de carácter social, dado que el área de conocimiento son las ciencias de la educación y se configura como un estudio humanístico; posterior a ello se emplea un corte cuantitativo en donde se utiliza la recolección y análisis de datos para responder a las preguntas de investigación y revelar sus resultados e impactos en el proceso de interpretación. Siendo su característica su marco interpretativo, como

el interaccionismo, la fenomenología, la psicología de los constructos personales o la teoría crítica, son aspectos que encajan técnica y metodológicamente en las ciencias de la psicología educativa.

3.3. Tipos de Investigación

Esta investigación fue elaborada siguiendo y aplicando los siguientes tipos de investigación:

Por el Nivel o Alcance: El alcance de la investigación será beneficioso en prácticamente todos los contextos educativos que existen siempre que se utilicen correctamente. Cuando un profesor es capaz de realizar una planificación adecuada, crea objetivos concretos y correctos y encuentra la herramienta más útil para cada momento, la experiencia de aprendizaje mejora en gran medida:

Se fundamentará en un análisis situacional del hecho o fenómeno observado Diagnóstico-Exploratorio, de ahí la existencia del problema que amerita estudiarse para determinar sus características y particularidades, ya que permite ordenar el resultado de las observaciones de las conductas, las características, los factores, los procedimientos y variables del fenómeno, problema o hecho investigado.

Es Exploratorio, en razón de que se constituye en un nivel básico de investigación, porque es el fundamento que antecede a un análisis de corte descriptivo o explicativo para obtener una idea general en la orientación al problema que se trabajará en la investigación.

Es Descriptivo porque se busca especificar propiedades y características importantes del fenómeno que se analice. Describe las tendencias de un grupo o población, en función de las variables de estudio, se está explorando el objeto de estudio en base a la recolección de datos que puntualicen la situación tal y como se presenta en la realidad.

El estudio es Correlacional en las estrategias didácticas también hacen más eficaz que los alumnos logren alcanzar los objetivos educativos que se habían propuesto al comienzo del

proceso. Esto es cierto incluso en el caso de los estudiantes con necesidades especiales o con más dificultades de aprendizaje puedan desenvolverse interactivamente en el salón de clase.

Por el Objetivo: Esta investigación es básica, se dedica al desarrollo de la ciencia y al logro del conocimiento científico en sí: los logros de este tipo de investigación, son las leyes de carácter general. A este tipo de investigación, no le interesa cómo, ni en qué, se utilizan los resultados, leyes o conocimientos por ella investigados, lo que si le interesa es determinar un hecho, fenómeno o problema para descubrirlo y plantear alternativas de solución al problema investigado.

Por el Lugar: Los tipos de investigación son bibliográficos y de campo: Se establece como bibliográfica porque tomará la información de varias fuentes o referencias bibliográficas, libros y/o resultados de otras investigaciones tomando como referencia la información correspondiente a las variables de estudio.

Así también es de Campo, dado que se realizará en el lugar de los hechos o contexto del problema, es decir la Unidad Educativa “Miguel Cervantes” con los estudiantes de primero de Bachillerato “A”, en la cual está inmersa en la investigación y se identificó el problema.

3.4. Diseño de la Investigación

En su diseño es un estudio no experimental, ya que se realizará sin manipular en forma deliberada ninguna variable, donde se observarán los hechos tal y como se presentan en su contexto real o empírico y en un tiempo determinado.

3.5. Población y Muestra

3.5.1. Población

El universo está conformado por toda la población o conjunto de unidades que se quiere estudiar y que podrían ser observadas individualmente en el estudio. Para Hernández Sampieri (2016), indica que una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones, la población o universo se refiere al conjunto para el cual serán

válidas las conclusiones que se obtengan a los elementos o unidades (personas, instituciones o cosas) a las cuales se refiere la investigación. La población o universo de estudio serán los estudiantes de la Unidad Educativa “Miguel de Cervantes” con una cantidad de 40 estudiantes del Cantón Pujilí, Parroquia Alpamalac de Acurios, Provincia de Cotopaxi-Ecuador.

3.5.2. Muestra

La muestra es no probabilística e intencional o por conveniencia, es importante precisar que esta técnica de muestreo no probabilístico y no aleatorio es utilizada para crear muestras de acuerdo a la facilidad de acceso, la disponibilidad de las personas de formar parte de la muestra, en un intervalo de tiempo dado o cualquier otra especificación práctica de un elemento particular, constituyen los siguientes actores que forman parte del problema, es decir 40 estudiantes del primero año de bachillerato “A”. Continuación, se detallan:

Muestra				
Extracto	Número	Hombres	Mujeres	Porcentaje
Adolescentes	40	30	10	100%
Total	40			100%

Fuente: Unidad educativa “Miguel de Cervantes”

Elaborado por: Jorge Alvarado

3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

3.6.1. Técnicas de Investigación

Observación: Para Díaz (2018), la observación de campo es el recurso principal de la observación descriptiva; se realiza en los lugares donde ocurren los hechos o fenómenos investigados. La investigación social y la educativa recurren en gran medida a esta modalidad, es decir; que toda investigación o aplicación de enfoque científico en cualquier ciencia y las Sociales, deben utilizar procedimientos rigurosos, bien definidos, que sean transmisibles, y sobre todo susceptibles de ser aplicados a nuevos estudios, y que se adapten a los fenómenos que se vayan a discutir. Esta técnica fue empleada en los docentes de la Unidad Educativa

Miguel de Cervantes, con la finalidad de observar si se encuentra o no aplicando estrategias didácticas durante sus clases de Lengua y Literatura; para aplicar esta técnica se enfocó en los recursos y contenidos de los temas tratados en la asignatura, así como en las actividades de aprendizaje y la interacción que existe entre docente y estudiantes.

Encuesta: Esta técnica de investigación cuantitativa permitirá cumplir con los objetivos, dimensiones e indicadores de cada variable de estudio. Es un método que se realiza por medio de técnicas de interrogación, procurando conocer aspectos relativos a los grupos, el objetivo siempre será obtener información de las características predominantes de una población mediante la aplicación de preguntas y el registro de sus datos (García, 2019). Esta técnica fue empleada en los docentes de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes, para determinar el uso de herramientas interactivas basadas en la animación, como estrategia metodológica para mejorar la atención y rendimiento académico de los estudiantes de primero de bachillerato; para ello se enfocó en preguntas relacionadas con las estrategias didácticas, animación interactiva y estrategia en lengua y literatura

3.6.2. Instrumentos de Investigación

Cuestionario de Preguntas: Está conformado por un batería de preguntas para obtener información directa sobre hechos, prácticas y acontecimientos vigentes, donde cada protagonista tiene una manera de hacer o realizar cada cosa, así tiene sus opiniones, preferencias, sentimientos, juicios, actitudes, entre otras interrogantes; una de las ventajas es que se lo puede hacer a muestras grandes y no se tiene limitante, lo que permite minimizar los errores de recolección de datos y la tendencia se acerca mucho a la realidad que se persigue conocer (Moreno, 2019). Se aplicó un cuestionario conformado por 8 preguntas cerradas con la finalidad de conocer el uso de herramientas interactivas basadas en la animación por parte de los docentes durante las clases de Lengua y Literatura.

Ficha de observación: Como la manifiesta Rojas (2021), la ficha de observación es un instrumento de recolección de datos, para hacer el análisis detallado de un hecho o situación específica, la conducta y particularidades de una persona. Por lo que resulta una herramienta imprescindible, en la labor docente y de sobre manera en la investigación científica.

Así mismo, se la puede aprovechar para diagnosticar un problema recopilar datos importantes de una situación particular y poder ofrecer recomendaciones. Por ejemplo, al tratar de encontrar estrategias de enseñanza - aprendizaje para aplicarlas en el salón de clases. Otra podría ser cuando el docente quiere identificar los temas a reforzar con sus alumnos.

Se aplicó la ficha de observación a los docentes del área de Lengua y Literatura con la finalidad de conocer el contenido y las estrategias que emplea durante las clases para mejorar la atención y rendimiento académico de los estudiantes de primero de bachillerato.

3.7. Técnicas para el Tratamiento de la Información

Las técnicas que se emplearon para la recopilación e interpretación de datos fueron mediante programas informáticos como el programa Microsoft Office Excel que posee aplicaciones de tablas y gráficos, con la finalidad de que los resultados y conclusiones sean lo más cercanos a la realidad.

En el caso de la validación de los instrumentos de investigación fue en base a expertos, es decir, fue llevada a cabo bajo la experiencia y conocimiento de personas de cuarto nivel educativo que se encuentran laborando en el campo educativo, los mismos que fueron encargados de la revisión y aprobación del cuestionario mediante la valoración de apto o no apto con la finalidad de ser aplicado durante la encuesta a la población en estudio.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE DATOS

4.1. Análisis y Discusión de los Resultados Obtenidos

4.1.1. Análisis de las encuestas aplicadas a los docentes del área de Lengua y Literatura

La encuesta fue aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes, para determinar el uso de herramientas interactivas basadas en la animación, como estrategia metodológica para mejorar la atención y rendimiento académico de los estudiantes de primero de bachillerato. La encuesta aplicada arroja los siguientes resultados:

- **Estrategias Didácticas**

1.- ¿Dentro de sus clases cuáles fueron o son las herramientas que más utilizó para interactuar con sus estudiantes?

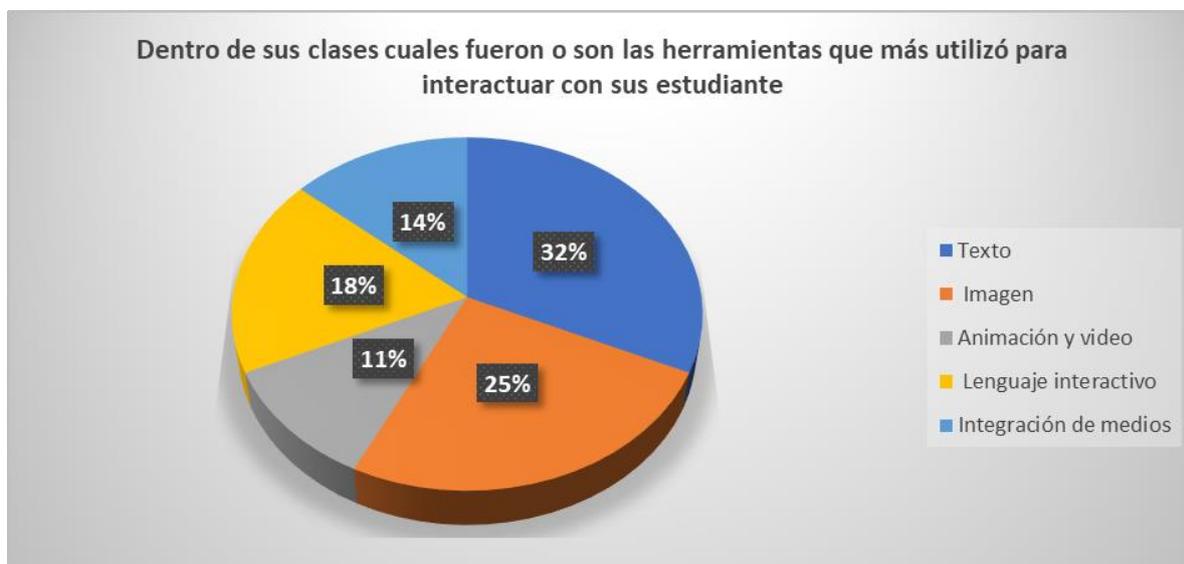


Gráfico 1. Herramientas para la interacción con los estudiantes

Elaborado por: Jorge Alvarado

Análisis e interpretación

Las personas encuestadas con respecto a las herramientas que utilizan para interactuar con los estudiantes indicaron que entre las más relevantes se encuentra que el 32%

mencionaron que el texto es una de las principales herramientas que han empleado como medio de interacción, seguido de ello con el 25% se encuentran las imágenes, pues los docentes emplean esta herramienta como apoyo para que los estudiantes puedan comprender mediante representaciones y finalmente, el 11% corresponde al uso de la animación y video empleado en la interactividad de los estudiantes

2.- En las clases de lenguaje, para captar la atención de sus estudiantes ¿Cuáles de estos medios de animación aplicó?

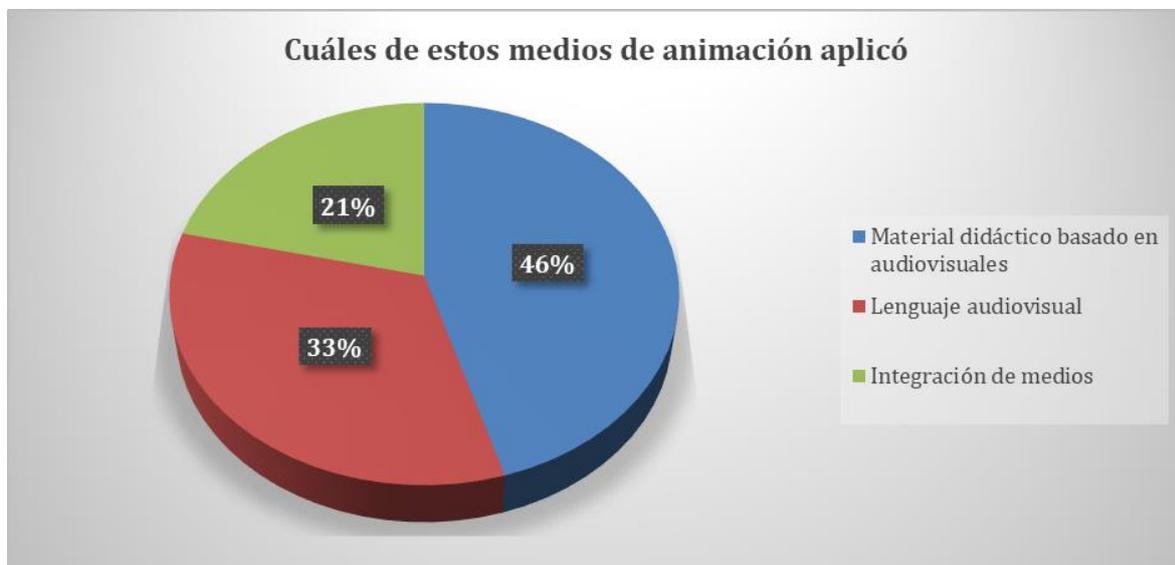


Gráfico 2. Medios de animación

Elaborado por: Jorge Alvarado

Análisis e interpretación

En lo referente a la aplicación de medios de animación para las horas de clase de la asignatura de lenguaje, el 46% de los docentes han empleado el material didáctico basado en audiovisual, de la misma manera el 33% emplean el lenguaje audiovisual, siendo estos tipos de herramientas empleados con mayor frecuencia por ser un material de libre acceso para los docentes, en donde pueden adecuar diversas plantillas conforme al tema que deseen aplicar, y

finalmente el 21% de docentes indicaron que empleaban la integración de medios como es la plataforma YouTube para presentar documentales visuales en donde el estudiante pueda conocer acerca del tema.

- **Animación Interactiva**

3.- El formato DVD se considera animación interactiva

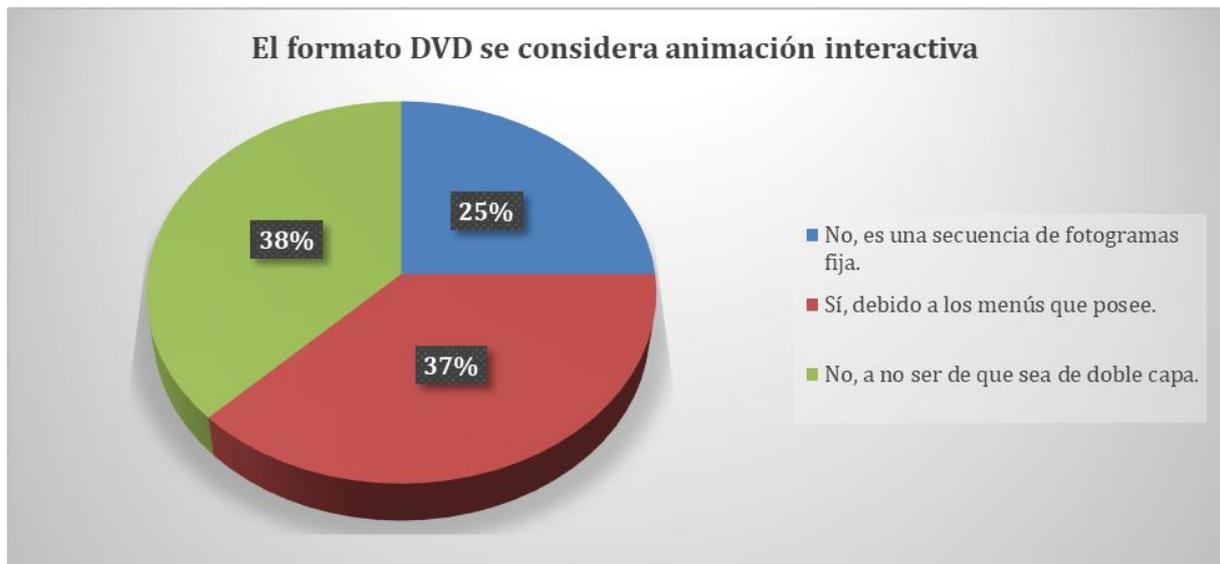


Gráfico 3. Animación interactiva

Elaborado por: Jorge Alvarado

Análisis e interpretación

Con respecto al empleo del formato DVD como animación interactiva, el 38% indicaron que no lo consideran como una animación interactiva, esto se debe principalmente por la falta de conocimiento en el uso de tecnologías que actualmente se han empleado para mejorar el desarrollo de una clase, siendo de esta manera que la mayoría de docentes desconocen la capacidad de almacenamiento que posee un disco digital versátil, seguido de ello el 37% mencionaron que si lo consideran debido a los menús que posee, cabe recalcar que existen personas que han confundió formato DVD con el formato de una película y el 25% de

ellos creen que solo se puede pasar fotografías, pues consideran que solo sirven para almacenar fotos de diversa índole.

5.- ¿La única forma de interactuar con la animación interactiva es mediante un teclado y/o ratón?

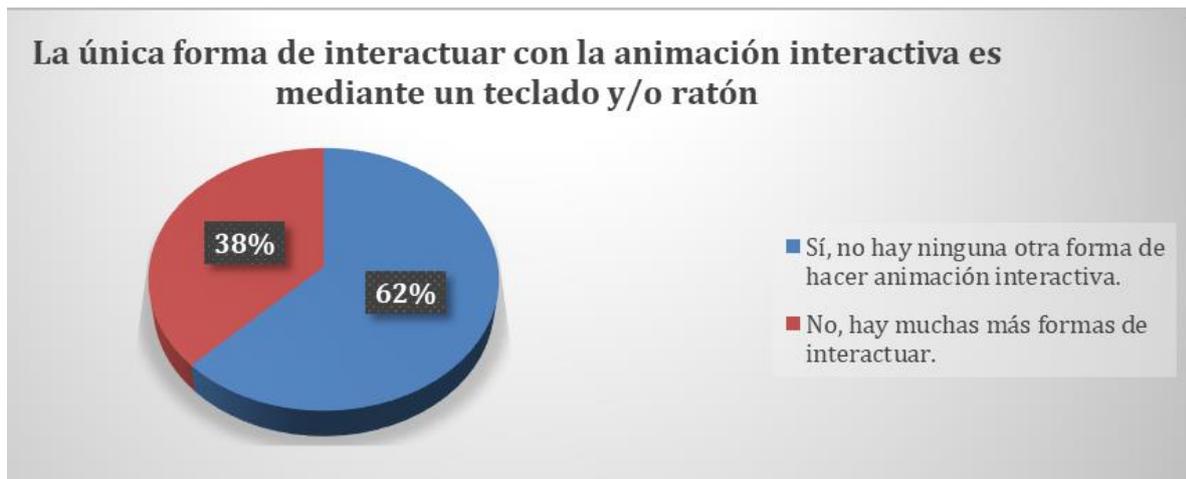


Gráfico 4. Formas de interactuar con la animación interactiva

Elaborado por: Jorge Alvarado

Análisis e interpretación

La mayoría de personas siguen cayendo en el desconocimiento que se puede utilizar otros artefactos para realizar la interactividad, como son las palancas, los bastones, los volantes, controles remotos para realizarlos un con gran total de 62%, pero es gratificante la diferencia esta consiente que existen otros mecanismos, mientras que 25 docentes están convencidos que la mouse y teclados son los únicos medios de poner en marcha la interactividad, y la confusión puede ser porque son docentes y su medio de comunicación son estos artefactos y que siempre están al alcance de las exigencias diarias.

6.- ¿Con Unity solo puedes elaborar juegos para ordenadores?

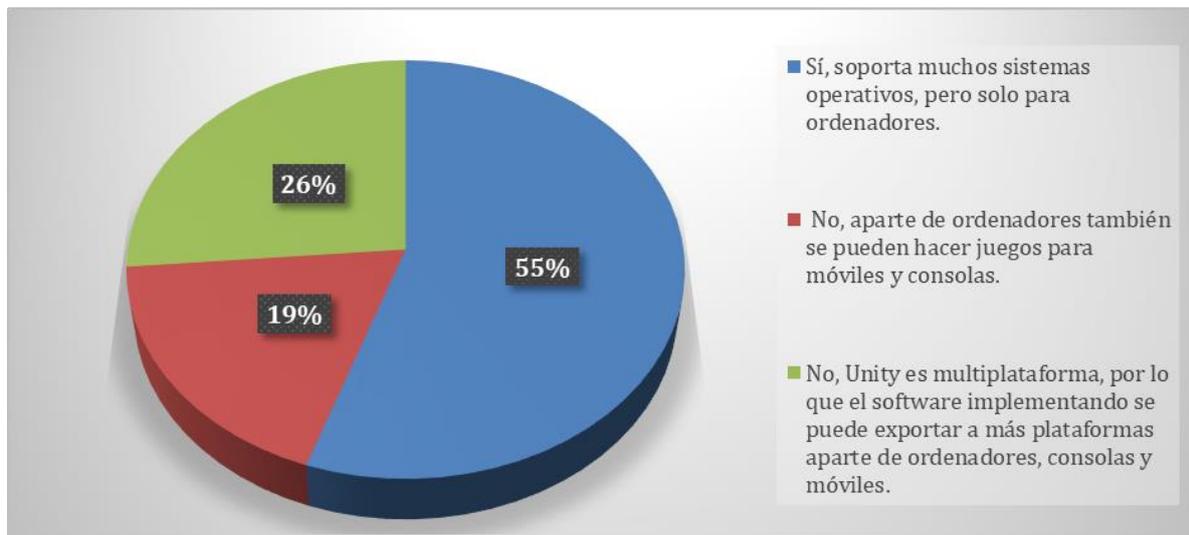


Gráfico 5. Aplicación de Unity

Elaborado por: Jorge Alvarado

Análisis e interpretación

Con respecto al empleo de Unity en la elaboración de juegos para ordenadores el 55% indicaron que este software aporta muchos sistemas operativos, pero solo puede ser empleado para ordenadores, el 26% indicaron que Unity es una multiplataforma, por lo que el software implementado se puede exportar a más plataformas aparte de ordenadores, consolas y móviles; y el 19% mencionan que el Unity aparte de ser un ordenador también puede ser empleado para la creación de juegos tanto móviles como para consolas.

7.- En la interactividad ¿Qué tipo de herramientas de animación aplicó o aplica en sus clases?

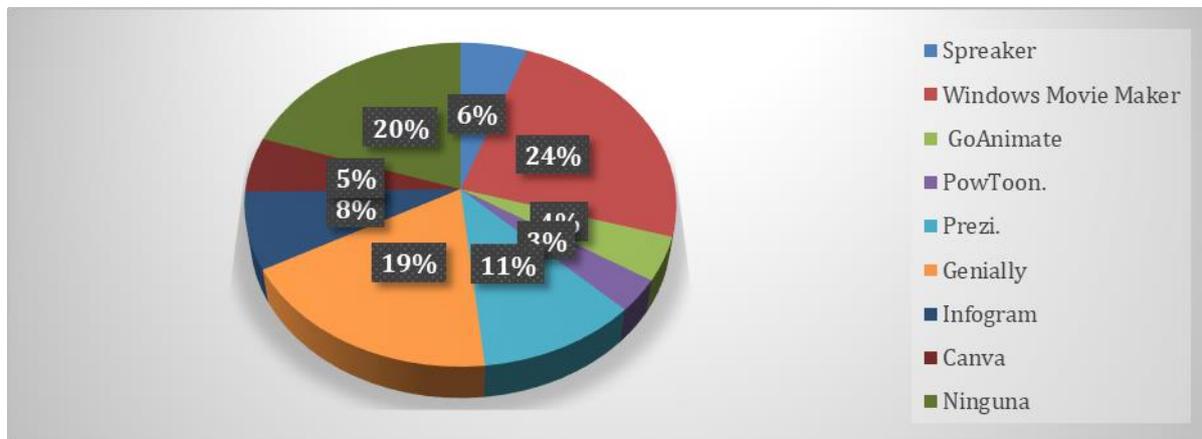


Gráfico 6. Tipo de herramientas de animación

Elaborado por: Jorge Alvarado

Análisis e interpretación

Los docentes mencionaron que entre las principales herramientas de animación que aplican durante las clases se encuentra con el 24% Windows movie maker, 19% Genially, 11% Prezi, 8% Infogram, 5% Canva y 4% PowToon; esto se debe a que actualmente existe una tendencia en el uso de la animación por computador siendo bastante fáciles de usar para editar videos cortos o realizar animaciones y presentaciones de forma creativa, permitiendo llamar la atención del estudiante.

- Estrategia Lengua y Literatura

8.- Para hacer interesantes sus clases y despertar la creatividad de sus estudiantes ¿Qué utilizó?



Gráfico 7. Creatividad en los estudiantes

Elaborado por: Jorge Alvarado

Análisis e interpretación

Una estrategia bien administrada y utilizada como fuente de creatividad es el comic que tiene un 24%, pero sí de despertar interacción la reina de esta sea el Collage que se llena un 36%, dando una amplia capacidad de crear formas, pero es esta selección de hay que dejar de lado a los caligramas que tienen 20% de adaptabilidad con los estudiantes, permitiéndoles expresarse libremente y hacer gala de sus muy interesantes obras de arte. Estos tipos de estrategias hoy en día ya no suelen ser empleados con frecuencia, puesto que existe nuevas estrategias que permiten al estudiante despertar la creatividad, mejorando el nivel de concentración y aprendizaje en la asignatura.

4.1.2. Análisis de la ficha de observación aplicada a los docentes del área de lengua y literatura

Tabla 3. Ficha de Observación

Introducción	Recurso y Contenido	Actividades de Aprendizaje	Interacción con los Estudiantes	Cierre de Sesión
El docente explica sus objetivos, pero omite mencionar que se pueden aplicar recursos digitales para que la clase se vuelva más interactiva y acompañada de animación.	El docente prepara material o recursos de forma clásica (pizarra y papelotes) como lo hace diariamente, tiene limitado su recurso tecnológico ya sea porque la institución no los tiene y si él los tiene no los pone en práctica.	El docente acude a utilizar de forma adecuada material que garantice la lectura, la escritura y en algunos casos el dialogo como medio de lograr tener pensamiento crítico, pero no entrega material apropiado para la interacción y menos aún para la creación y desarrollo de la animación visual y verbal.	El docente maneja la gesticulación adecuada, además recurso a usar sus expresiones corporales como medio de mantener la atención e interactividad con sus estudiantes, pero llega a un punto donde es necesario recurrir a una herramienta propia de la materia que es la animación como un recurso de apoyo cognitivo.	Al cierre se revisan el cumplimiento de los objetivos, pero quedan vacíos por falta de recursos digitales que podrían apoyar las explicaciones de forma más adecuada, se sugiere el uso de bibliografía relacionada al tema, pero no menciona el uso de herramientas
Se recaba de forma adecuada información previa del trabajo anterior pero no lo hace con el uso de herramientas tecnológicas.	A pesar del uso adecuado y óptimo dl lenguaje y varias estrategias ni utiliza recursos digitales (retroproyector) para permitirles a sus estudiantes ir a un nivel superior de aprendizaje y despertar la curiosidad de la investigación y tampoco la gamificación como un recurso innovador.	Se fomentan actividades para la metacognición interdisciplinar, pero se deja de lado las herramientas tecnológicas como mecanismo de interacción y animación para que el contenido se vuelva atractivo y divertido.	Se responde adecuadamente las interrogantes de los dicentes, se satisfacen sus inquietudes, pero los trabajos cooperativos se vuelven monótonos ya que la animación no hace parte del trabajo.	digitales para tener mejor rendimiento en la elaboración de sus actividades académicas.

Elaborado por: Jorge Alvarado

4.1.3. Validez y Confiabilidad de los Instrumentos de Investigación

La validez de los instrumentos fue llevada a cabo bajo la experiencia y conocimiento de personas que se encuentran laborando en el campo educativo, quienes tienen cuarto nivel educativo, los mismos que fueron encargados de la revisión y observación del cuestionario y de la encuesta como instrumento de investigación, señalando e indicando las correcciones respectivas. Los instrumentos de recolección de información fueron validados por:

Tabla 4. Validez y Confiabilidad de los Instrumentos de Investigación

Experto de la Validación	Parámetros de Evaluación	Opinión de la Aplicabilidad
MSc. Mónica Inca		
Docente secundaria del área técnica de la especialidad de informática	Excelente	Aplicable
Ing. Darwin Chicaiza		
Docente de Soporte técnico y mantenimiento de audio y video	Excelente	Aplicable
MSc. Alexi Suárez		
Vicerrector de colegio técnico con especialidad en informática	Excelente	Aplicable

Elaborado por: Jorge Alvarado

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1. Tema de la Propuesta

Diseño de un manual que fundamente el uso de una estrategia didáctica apoyada en animación interactiva para el área de lengua y literatura.

5.2. Presentación de la Propuesta

La educación en los momentos actuales atraviesa dificultades, en primer lugar, por el confinamiento debido a la pandemia, lo que se ha visto afectada y quien ha intentado suplir esta debacle es la tecnología constituyéndose en una herramienta prescindible para fortalecer el progreso de la enseñanza en la innovación del aprendizaje. Entonces aparecen con fuerza los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), como lo sugiere (Muller & Strohmier, 2018), que son un conjunto de herramientas digitales que se basan en ser utilizadas como estrategia didáctica de apoyo a los distintos procesos de aprendizaje obviamente en educación virtual, se debe tener en cuenta la existencia de una inmensa variedad de herramientas telemáticas para la animación como medio para fortalecer el desarrollo del conocimiento, la creatividad y la reflexión de los estudiantes, como lo expone Contreras, (2019) la educación tradicionalista ha realizado un cambio y se orienta a los entornos virtuales, pero este giro deja ver las falencias que tienen los docentes en sus capacitaciones y las correspondientes actualizaciones en el conocimientos y manejos de las TIC.

De manera específica sobre las herramientas de animación como estrategia didáctica usadas de forma idónea como motivador del aprendizaje innovador, que vayan facilitando el uso de nuevos materiales e instrumentos tecnológicos que se van seleccionado como una guía férrea que fortalezca la planificación curricular en el área de Lengua y Literatura, en los estudiantes de primero de bachillerato.

Con los aspectos que se han explicado con anterioridad, se adecuado presentar un manual didáctico dirigido a los docentes que imparten la materia de Lengua y Literatura, es conveniente crear unidades digitales donde se seleccione las herramientas adecuadas para fortalecer el conocimiento, así la descarga e instalación del software mencionado en los equipos informáticos, para posteriormente desarrollar su aplicación con algunos ejemplos tipos, así como la explicación paso a paso de la elaboración, de la ejecución, de la edición y corrección de los diferentes objetos de aprendizaje realizados en: Genially, Prezi, Infogram y Canva.

Al momento de utilizar dichas herramientas digitales se desea presentar actividades innovadoras e interactivas, que sean de apoyo en el diseño y elaboración de material didáctico para los docentes de Lengua y Literatura; con el único objetivo de lograr que estudiantes logren un aprendizaje adecuado en los temas difíciles de comprensión por falta de motivación y de poca experiencia en estas herramientas por parte del docente.

5.3. Objetivos de la Propuesta

5.3.1. Objetivo General

Diseñar un manual que fundamente el uso de una estrategia didáctica apoyada en animación interactiva para el área de lengua y literatura.

5.3.2. Objetivos Específicos

- Facilitar la tarea de aprendizaje y conocimiento, sobre la aplicación y el uso de las distintas herramientas, así como sus aplicaciones que constan en esta propuesta
- Ser capaz de crear, de difundir y de aplicar las herramientas digitales, siguiendo paso a paso de cada una de las explicaciones técnicas, así como las sugerencias didácticas expuestas en este trabajo de propuesta.
- Dar asistencia técnica a los usuarios de forma oportuna y adecuada sobre los mensajes de error y sus posibles soluciones, sin tener que recurrir al departamento de Soporte Técnico.

5.4. Fundamentos de la Propuesta

La animación para la mayor parte de docentes es una forma de entretenimiento a través de dibujos animados como lo sostiene (Viñas, 2019). Pero la animación ya más allá, se exhibe como una tecnología multimedia, que puede ser aplicada para potenciar el medio educativo, dejando de lado el soso ejercicio de crear figuras en plastilina y hacer de forma autónoma cortometrajes.

En un estudio pormenorizado de “*Animation as an Aid to Multimedia Learning*” (*La animación como ayuda en el aprendizaje multimedia*) publicado por Educational Review Psychology se muestra lo efectivo que resulta la animación en estudiantes universitarios y el gran atractivo que despierta en estudiantes secundarios, es interesante ya que se lo mide al momento de memorizar, de atender, de almacenar y recuperar información adquirida e interiorizada.

Desde las ciencias sociales, las ciencias exactas como la matemática, las artes; pues la animación las atraviesa a todas dentro y fuera del aula; promueve una mejor concentración, una mayor comprensión, si es comparada con un formato de exposición verbal (predominante en el salón de clase), siempre y cuando se utilice con ciertas condiciones, como lo recalca el estudio.

En conclusión, la animación mejora desde todos los puntos de vista el aprendizaje siempre que vaya acompañado de una narración informal y tanto narración como animación, deben presentarse simultáneamente. En contra posición, tenemos a la música, a los sonidos y al recurso más utilizado que es texto escrito; que según el estudio se muestran como distractores que reducen el nivel de aprendizaje ya que distrae la mente del estudiante. El impacto de usar animación es superior en el proceso de aprendizaje, cuando el objetivo es explicar temas complejos que necesitan una profunda comprensión.

El concepto de tecnología educativa, trabajada por autores como Dussel y Quevedo (2018), asevera es el resultado de la aplicación de diferentes conceptos, de diferentes teorías educativas que resuelven un amplio abanico de situaciones y de problemas, así como situaciones pertinentes en los procesos de enseñanza y también del aprendizaje, apoyado constantemente en las tecnologías de la información y comunicación (TIC).

En cambio, Unesco (2018) menciona acerca de la temática de tecnología educativa, dice que es un acercamiento científico basado en proporcionar al docente herramientas necesarias para la planificación, así como el desarrollo de las actividades académicas; también permite acceder a los medios tecnológicos adecuados para mejorar los procesos pedagógicos. Es así, entonces, que la tecnología educativa, fue concebida, para ser utilizada y aplicada en la educación; por ello, estos recursos nacen de la evolución de las comunicaciones, entre los que tenemos: audiovisuales, televisivos, computacionales y muchas otras aplicaciones de software y de hardware.

En lo referente a las teorías de colaboración asistido por computadoras, se debe mencionar la teoría sociocultural de Lev Vygotsky (1934), que hace referencia al rol de la responsabilidad mutua y sobre manera en lo referente a la “construcción colaborativa del conocimiento”, bajo este aspecto, se debe entender que el aprendizaje es cuestión de participación; en un proceso social para la construcción del nuevo conocimiento basado en un aporte individual; en efecto, surge de la interacción, de la distribución y de la mediación de los que interactúan.

Es por ello entonces, que la teoría de Vygotsky es adecuada en la aplicación del uso de las nuevas tecnologías en la enseñanza de lengua y literatura, y que plantea que el aprendizaje se centra en el estudiante, como un actor principal, en el manejo de entornos virtuales de aprendizaje que le permitan construir, simular y comprender el mundo que le rodea; además

que le permite reflexionar y exteriorizar estos los nuevos conocimientos adquiridos de forma autónoma.

Estas herramientas tecnológicas se acerca de manera significativa a la teoría humanista Abraham Maslow (1970), quien propone un aprendizaje significativo y vivencial, con un educación orientada a la autorrealización, la libertad, la creatividad, la adaptación personal en franca oposición a métodos únicos de estudio, la educación debe centrarse en la ayuda al alumno; es decir, que la educación humanista defiende la idea de que son diferente y aprenden de forma diferente, es por ello que la aplicación de diversas herramientas digitales de animación les permitirán en gran medida su autoaprendizaje.

5.5. Desarrollo de la Propuesta

5.5.1. Herramientas Interactivas

La formación académica de los estudiantes en los momentos actuales debe ser muy bien estructurada ya que se regresa de un confinamiento prolongado es por ello que los jóvenes demandan nuevas formas de aprendizaje e innovadoras maneras de enseñar; y para lograrlo es impostergable el uso de la tecnología. Basado en la encuesta realizada a los docentes de la institución se evidenció en el análisis de resultados que hay un gran desconocimiento de las herramientas de animación básicas como instrumento de innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje; apoyo en el desarrollo de contenido, en el diseño, en la creación y edición de material virtual a usarse en el aula de clase.

Por lo tanto, se propone como solución a la problemática de falta de conocimiento en estas aplicaciones informáticas de los docentes que imparten la asignatura de Lengua y Literatura de la unidad educativa; es decir, la presente propuesta permitirá que los docentes del área puedan utilizar en sus clases recursos de animación interactiva como: Genial.ly, Prezi, Infogram y Canva, no son los únicos, pero se los considera básicos al momento de interactuar y animar las clases.

Tampoco son de alto nivel que demande conocimientos de programación, son la base para iniciar la interrelación y actualización de conocimientos profesionales, como estrategia didáctica de enseñanza y desarrollar diferentes habilidades cognitivas, reflexivas y críticas; pero para que sea óptimo este trabajo se los debe hacer con una guía de instrumentos sencillos un paso a paso, propuesto en el manual de uso, permitiéndole al docente manejar de forma adecuada la concentración y despertando la creatividad con actividades que les permita observar, comparar y cautivar el conocimiento significativo.

5.5.2. Aplicación de las Herramientas Interactivas

La principal atenuante para sugerir la aplicación de este tipo de herramienta informática por parte de los docentes de la institución, es su básico y casi nulo conocimiento en el manejo de procesadores de texto, hojas electrónicas y presentación dinámicas.

Al tener presente las ventajas que se tiene al utilizar la tecnología en el manejo de las planificaciones de las actividades diarias de aula, es apropiado enlistar las mismas:

- Ser usadas y aplicadas en campo educativo por los docentes
- De fácil acceso, intuitivas, flexibles para creación de contenidos digitales
- Interactivo y muy amigables
- Presentación interactiva de animación e integración de contenidos
- Permitir la optimización de costes, así como de recursos
- Potenciar los procesos de enseñanza - aprendizaje.

5.5.3. Recursos Educativos para la Enseñanza de Lengua y Literatura

El manual con sus respectivos contenidos acerca del uso de estrategias didácticas apoyadas en herramientas digitales para la animación interactiva en el área de Lengua y Literatura, se lo puede visualizar en el Anexo 5.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- Mediante un diagnóstico realizado a las diferentes estrategias didácticas que son empleadas por los docentes del área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Miguel de Cervantes”, y dando cumplimiento a lo mencionado se obtuvieron los resultados por medio de la ficha de observación y la encuesta realizada a los docentes, dando a conocer que la mayoría de docentes emplean diversas estrategias didácticas que les ayuda a fortalecer en los estudiantes las destrezas de hablar, leer, escribir y escuchar, para lo cual es necesario que se lo realice por medio de actividades como presentaciones de diapositivas que fortalece la destreza de leer, proyección de videos que fortalece la destreza de escuchar, mediante debates que fortalece la destreza de hablar y el desarrollo de actividades como resúmenes o ensayos que fortalece la destreza de escribir.
- Por medio del análisis de las diferentes estrategias didácticas utilizadas en el área de Lengua y Literatura, se consideró las necesidades de los estudiantes, para ello se emplearon actividades con la finalidad de fortalecer las destrezas de hablar se elaboró un video explicativo sobre el tema Quipus y Quinca, empleando imágenes representativas, texto informativo y un audio con la debida explicación de aspectos relevantes de las culturas mencionadas, para fortalecer la destreza leer se empleó una infografía con el tema el informe, permite que el lector pueda comprender de manera más rápida la idea central de este tema, debido a que en la infografía se encuentra textos resumidos con la información más destacada del tema, para fortalecer la destreza

escuchar se lo realizó mediante el uso de una presentación en donde se puede escuchar el tema que el autor desea presentar, en este caso se elaboró una presentación denominada texto teatral en donde se pretendió dar a conocer este tema por medio de textos, imágenes, animaciones y relatos para que el receptor pueda captar la idea principal de este tema y finalmente para fortalecer la destreza escribir se lo realizó por medio de una plantilla en Canva se puede desarrollar un tema, en esta ocasión se da a conocer un ensayo con el tema denominado conciencia ecológica, en donde se describe los aspectos más relevantes de dicho tema, permitiendo al lector ser informado y conocer aspectos importantes que destacan del tema de interés, este tema se describe en forma de resumen y con las ideas principales y los argumentos que el escritor desee incorporar con la finalidad que el lector pueda comprender el tema desde el punto de vista del autor del ensayo.

- Se eligieron los temas del área de lengua y literatura que se encuentran detallados en el plan micro curricular planteado en el capítulo dos, entre los temas se encuentra la escritura inca, texto teatral, el informe y el ensayo, puesto que son temas que van a permitir a los estudiantes valorar la diversidad cultural del mundo que se encuentran expresados en textos escritos e interpretar los textos literarios, a su vez plantearan una propuesta que fortalezca el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de los contenidos expuestos por MEC, utilizando la tecnología en la educación, induciendo al docente a trabajar acerca de la innovación para la enseñanza que fortalezca el aprendizaje de los estudiantes, en tal razón, se debe promover el trabajo colaborativo de los estudiantes de forma activa utilizando de las diferentes herramientas digitales y de animación interactiva para el aprendizaje.

- Se ha podido seleccionar herramientas y recursos idóneos para el diseño de la propuesta que permita a los docentes conocer diversos recursos que son gratuitos y de fácil acceso como Genial.ly, Prezi, Infogram y Canva, que contribuyen de forma valiosa en la elaboración de estrategias didácticas para los docentes, para la propuesta se tomó en cuenta las necesidades de los estudiantes, para fortalecer las destrezas de hablar, leer, escribir y escuchar.
- Mediante el diseño de un manual se ha podido fundamentar acerca del uso de una estrategia didáctica apoyada en animación interactiva para el área de lengua y literatura, el mismo que permitirá beneficiar de forma directa a los docentes, permitiéndoles auto capacitarse y poder manejar adecuadamente las diferentes herramientas en los procesos de enseñanza de forma interactiva y creativa; razón por la cual se consideró la debida aplicación permanente en el área de Lengua y Literatura.

6.2. Recomendaciones

- Se recomienda que se realice una estimulación a los docentes del área de ciencias sociales, con la finalidad que se empoderen de la formación y capacitación continua en el manejo de las herramientas digitales de apoyo en la animación interactiva como fortalecimiento profesional y que sean capaces de ponerlos en prácticas en el desarrollo de los procesos de enseñanza, como un propósito motivador al estudiante en la formación y construcción de sus conocimientos.
- Es importante que los docentes y jóvenes puedan despertar el interés en actividades novedosas, como en la implementación adecuada en el manejo de herramientas digitales de apoyo en la animación interactiva empleadas para obtener aprendizaje significativo.
- Es conveniente que los docentes del área de Lengua y Literatura puedan dar un uso adecuado al manual didáctico acerca de las herramientas digitales de apoyo en la animación interactiva, e incluso que sean incorporadas en los diferentes modelos pedagógicos aportando diferentes aspectos en sus planificaciones.
- Se recomienda que los docentes puedan emplear diversas herramientas digitales que se encuentran al alcance de todos, debido a que son herramientas de fácil acceso y gratuitas en donde los docentes pueden desarrollar diversas actividades que permitan brindar un mejor entendimiento a los estudiantes al momento de impartir una clase.
- Es importante que el manual que ha sido propuesta permita de una u otra manera cerrar la brecha del desinterés por la lectura y la escritura por medio del uso y aplicación de

la tecnología, permitiendo que el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura pueda ser aprovechado por los estudiantes y adquieran sus conocimientos por medio de alternativas que les permita incentivar su aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Barreto, R. (2017). *Ambientes virtuales de aprendizaje: Retos para la formación y el diálogo intercultural*. ezproxy. doi:<https://doi.org/10.2307/j.ctt2050wjh>
- Bermeo, G. (2020). *La animación a la lectura en el octavo de EGB del Colegio Experimental Luciano Andrade Marín de Quito*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/2767/1/UPS-QT01038.pdf>
- Botía, M., Marín, A., & Rivera, P. (2019). *La contribución de los recursos audiovisuales a la educación*. Universidad de Barcelona. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7803558>
- Cabrera, M. (2018). *¿En qué momentos del proceso educativo se debe evaluar?* Obtenido de <https://actividadesinfantil.com/archives/5316>
- Cardozo, R. (2018). *Estrategias didácticas mediada con TIC para mejoramiento de habilidades en lengua y literatura en estudiantes de primaria*. Obtenido de <https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/2327/1/TGT-968.pdf>
- Cólas, P. (1997). *Investigación educativa*. Alfar.
- Cortés, A. (2018). *Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente*. Obtenido de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/400225/acr1de1.pdf?sequence>
- Dávila, G. (2018). *Razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales*. Laurus.
- Díaz, L. (2018). *La Observación*. Facultad de psicología, UNAM.
- Duchimasa, F. (2018). *Propuesta metodológica para enseñar lengua y literatura en el quinto año de educación general básica (EGB) de la Unidad Educativa Gabriel Cevallos García, año lectivo: 2015-2016*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12983/1/UPS-CT006761.pdf>

- Dussel, I., & Quevedo, L. (2018). Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. *revista de currículum y formación del profesorado*, 20 - 23.
- Fandos, M. (2018). *Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf
- Figuroa, M. (2018). *Estrategia de aprendizaje para el desarrollo de habilidades investigativas en los estudiantes de la Escuela de Cultura Física de la Universidad Técnica de Babahoyo*. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12672/6965>
- Galíndez, A. (2022). *Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fomento de la lectura y escritura en estudiantes del grado quinto*. Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia. Obtenido de https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/17604/2022_Tesis_Arel_y_Galindez_Jimenez.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, F. (2019). Inteligencia Artificial. *Revista Iberoamericana de informática educativa*, 2(26), 35 - 40. doi:<https://www.iberdrola.com/innovacion/que-es-inteligencia-artificial>
- Jackson, C. (2018). *Flash 3D, Animación, interactividad y Juegos*. Anaya Multimedia. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=315976>
- Jimenez, S., & Criollo, J. (2021). *OVA mediante el uso de exelearning para potencializar la gramática en los estudiantes de octavo de educación básica superior*. Obtenido de http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/18280/1/Trabajo_Titulacion_195.pdf
- Malpartida, M. (2019). *El lenguaje bimedia y el proceso de edición de textos escolares de ciencias*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/323345585.pdf>

- Mariño, C. (2018). *Elementos interactivos y multimedia*. Obtenido de https://personales.unican.es/guerraf/PSICOPEDAGOG%C3%8DA_TE2010/Fron%20Page%202003/t_10_1.htm
- McCloud, S. (2018). Entender el Cómic: El arte invisible. *Scielo*, 216. doi:http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-885X2008000200013
- Mejía, E. (2018). *Plan de implementación del uso de pizarras digitales interactivas en el quehacer académico y administrativo de la comunidad universitaria de la Universidad Centroamericana (UCA)*. Obtenido de <http://repositorio.uca.edu.ni/3154/>
- Merino, J. (2019). *Planificación microcurricular: Propuesta de unidad interdisciplinaria*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ejemplo-de-unidad-interdisciplinaria.pdf>
- Morales, P. (2017). *Consejos prácticos para el uso de íconos e imágenes como apoyo visual*. Obtenido de https://www.tec.ac.cr/sites/default/files/media/doc/notas_guia_infografia_seg_0.pdf
- Moreno, I. (2019). *El sonido, un recurso didáctico para el profesorado*. Obtenido de <https://docplayer.es/11951938-El-sonido-un-recurso-didactico-para-el-profesorado.html>
- Muller, D., & Strohmer, S. (2018). Características de diseño de los entornos virtuales de aprendizaje: un estudio de expertos. *Revista internacional de Capacitación y Desarrollo*, 209 - 222.
- Negroponte, N. (2019). Un portátil para cada niño. *Wired Magazine*, 48. doi:<https://loff.it/society/efemerides/nicholas-negroponte-un-portatil-para-cada-nino-221307/>

- Pérez, Á. (2018). La era digital. Nuevos desafíos educativos. (40), 22.
doi:https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2013000100009
- Pinto, D. (2020). *Estrategias innovadoras para la enseñanza de lengua y literatura para el segundo año de bachillerato del Colegio Mixto Particular Instituto Coello*. Obtenido de
<https://dspace.utpl.edu.ec/bitstream/20.500.11962/25785/1/Pinto%20Coello%2C%20Diana%20Elizabeth.pdf>
- Predes, M. (2018). *Enseñanza superior, profesores y TIC: estrategia de evaluación, investigación e innovación*. Ministerio de Educación y Formación Profesional.
doi:<https://edicionesdelau.com/producto/ensenanza-superior-profesores-y-tic-estrategias-de-evaluacion-investigacion-e-innovacion/>
- Prieto, B. (2018). *el uso de los métodos deductivo e inductivo para aumentar la eficiencia del procesamiento de adquisición de evidencias digitales*. Pontificia Universidad Javeriana.
- Pucar, E. (2018). Requerimientos para la lectura y escritura inicial. *Dialnet*, 14(5), 22.
- Rincón, C., & Rincón, N. (2019). *Diseño e implementación de una estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lengua y literatura a través de textos digitales en los estudiantes del grado 203 del Colegio Distrital Estrella del Sur*. Obtenido de
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8304/TRABAJO%20DE%20GRADO%20%20.pdf?sequence=1>
- Rojas, C. (20 de Abril de 2021). *Fichas de observación*. Obtenido de Mil formatos:
<https://milformatos.com/escolares/ficha-de-observacion/>
- Serpa, C. (2021). *Lengua, literatura, sonidos e imágenes*. Obtenido de
<https://www.educ.ar/recursos/91601/lengua-literatura-sonidos-e-imagenes>

- Silva, J. (2019). *Educación básica inclusiva*. Obtenido de Biblioteca digital UAHC:
<http://bibliotecadigital.academia.cl/xmlui/handle/123456789/4657>
- Stokes, H. (2020). La interactividad en la educación a distancia: Evaluación de comunidades de aprendizaje. *State University Pennsylvania*, 7(2), 28.
doi:<https://doi.org/10.5944/ried.7.1-2.1080>
- Unesco. (2018). tecnología Educativa y su papel en el logro de los fines educativos. *Educere, Revista Venezolana de educación*, 31 - 40.
- Vergillas, C., & Mancero, P. (2020). Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: Análisis desde la mirada estudiantil. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(1), 219 - 232.
doi:<https://www.redalyc.org/journal/280/28063104019/28063104019.pdf>
- Viñas, M. (11 de junio de 2019). *La animación como ayuda en el aprendizaje multimedia*. Obtenido de Educational Psychology Review:
<https://www.totemguard.com/aulatotem/2012/05/la-animacion-como-ayuda-en-el-aprendizaje-multimedia/>
- Wells, P. (2019). *Fundamentos de la animación*. Oarragón ediciones S.A.
doi:<https://mediostamayo.files.wordpress.com/2012/08/wells-paul-animacion3d.pdf>
- Zambrano, D., Gómez, M., & Guerrero, A. (2018). Entorno digital de aprendizaje: ¿El video interactivo? *Tecnologías de la información y comunicacion en la educación*, 3-10.
doi:<https://docplayer.es/84137850-Entorno-digital-de-aprendizaje-el-video.html>

ANEXOS

Anexos 1. Encuesta



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN DIRECCIÓN DE POSGRADO

ENCUESTA

La presente encuesta tiene como objetivo diseñar una propuesta de estrategia didáctica apoyada en animación interactiva para los docentes de la Unidad Educativa “Miguel de Cervantes”, como medio para fortalecer el aprendizaje en el área de lengua y literatura de los estudiantes de primero de bachillerato “A” durante el periodo septiembre 2021 – febrero 2022.

Señale con una X el casillero que corresponda

Nombre del Encuestado:

Género:

1.- ¿El formato DVD se considera animación interactiva?

- No, es una secuencia de fotograma fija
- Si, debido a los menús que posee
- No, a no ser que sea de doble capa

2.- ¿Un videojuego es necesariamente animación interactiva?

- Si, siempre

- No, de hecho, la mayoría de los videojuegos no son interactivos
- No, lo normal es que sea animación interactiva pero no es un requisito indispensable

3.- ¿La única forma de interactuar con la animación interactiva es mediante un teclado y/o ratón?

- Si, no hay ninguna otra forma de hacer animación interactiva
- No, hay muchas más formas de interactuar

4.- ¿Dentro de sus clases cuales fueron o son las herramientas que más utilizó para interactuar con sus estudiantes?

- Texto
- Imagen
- Animación y video
- Lenguaje interactivo
- Integración de medios

5.- En las clases de lenguaje, para captar la atención de sus estudiantes, ¿Cuáles de estos medios de animación aplicó?

- Material didáctico basado en audiovisuales
- Lenguaje audiovisual
- Integración de medios

6.- Para hacer interesantes sus clases y despertar la creatividad de sus estudiantes, ¿Qué utilizó?

- Caligramas
- El Comic
- La Poesía
- El Collage
- Otra, especifique:
- Ninguna

7.- En la interactividad, ¿Cuál de estas herramientas de animación aplicó o aplica en sus clases?

- Spreaker
- Windows Movie Maker
- GoAnimate
- PowToon
- Prezi
- Genially
- Infogram
- Canva
- Otra, especifique:
- Ninguna



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
DIRECCIÓN DE POSGRADO

ENCUESTA

La presente encuesta tiene como objetivo diseñar una propuesta de estrategia didáctica apoyada en animación interactiva para los docentes de la Unidad Educativa "Miguel de Cervantes", como medio para fortalecer el aprendizaje en el área de lengua y literatura de los estudiantes de primero de bachillerato "A" durante el periodo septiembre 2021 – febrero 2022.

Señale con una X el casillero que corresponda

Nombre del Encuestado: ...*Emilia Gámez*.....

Género: ...*Femenina*.....

1.- ¿El formato DVD se considera animación interactiva?

- No, es una secuencia de fotograma fija
- Sí, debido a los menús que posee
- No, a no ser que sea de doble capa

2.- ¿Un videojuego es necesariamente animación interactiva?

- Sí, siempre
- No, de hecho, la mayoría de los videojuegos no son interactivos
- No, lo normal es que sea animación interactiva pero no es un requisito indispensable

3.- ¿La única forma de interactuar con la animación interactiva es mediante un teclado y/o ratón?

- Sí, no hay ninguna otra forma de hacer animación interactiva
- No, hay muchas más formas de interactuar

4.- ¿Dentro de sus clases cuales fueron o son las herramientas que más utilizó para interactuar con sus estudiantes?

- Texto
- Imagen
- Animación y video
- Lenguaje interactivo
- Integración de medios

5.- En las clases de lenguaje, para captar la atención de sus estudiantes, ¿Cuáles de estos medios de animación aplicó?

- Material didáctico basado en audiovisuales
- Lenguaje audiovisual
- Integración de medios

6.- Para hacer interesantes sus clases y despertar la creatividad de sus estudiantes, ¿Qué utilizó?

- Caligramas
- El Comic
- La Poesía
- El Collage
- Otra, especifique:
- Ninguna

7.- En la interactividad, ¿Cuál de estas herramientas de animación aplicó o aplica en sus clases?

- Spreaker
- Windows Movie Maker
- GoAnimate
- PowToon
- Prezi
- Genially
- Infogram
- Canva
- Otra, especifique:
- Ninguna



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
DIRECCIÓN DE POSGRADO

ENCUESTA

La presente encuesta tiene como objetivo diseñar una propuesta de estrategia didáctica apoyada en animación interactiva para los docentes de la Unidad Educativa "Miguel de Cervantes", como medio para fortalecer el aprendizaje en el área de lengua y literatura de los estudiantes de primero de bachillerato "A" durante el periodo septiembre 2021 – febrero 2022.

Señale con una X el casillero que corresponda

Nombre del Encuestado: *Marina Castro*

Género: *femenino*

1.- ¿El formato DVD se considera animación interactiva?

- No, es una secuencia de fotograma fija
- Sí, debido a los menús que posee
- No, a no ser que sea de doble capa

2.- ¿Un videojuego es necesariamente animación interactiva?

- Sí, siempre
- No, de hecho, la mayoría de los videojuegos no son interactivos
- No, lo normal es que sea animación interactiva pero no es un requisito indispensable

3.- ¿La única forma de interactuar con la animación interactiva es mediante un teclado y/o ratón?

- Sí, no hay ninguna otra forma de hacer animación interactiva
- No, hay muchas más formas de interactuar

4.- ¿Dentro de sus clases cuales fueron o son las herramientas que más utilizó para interactuar con sus estudiantes?

- Texto
- Imagen
- Animación y video
- Lenguaje interactivo
- Integración de medios

5.- En las clases de lenguaje, para captar la atención de sus estudiantes, ¿Cuáles de estos medios de animación aplicó?

- Material didáctico basado en audiovisuales
- Lenguaje audiovisual
- Integración de medios

6.- Para hacer interesantes sus clases y despertar la creatividad de sus estudiantes, ¿Qué utilizó?

- Caligramas
- El Comic
- La Poesía
- El Collage
- Otra, especifique:
- Ninguna

7.- En la interactividad, ¿Cuál de estas herramientas de animación aplicó o aplica en sus clases?

- Spreaker
- Windows Movie Maker
- GoAnimate
- PowToon
- Prezi
- Genially
- Infogram
- Canva
- Otra, especifique:
- Ninguna



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
DIRECCIÓN DE POSGRADO

ENCUESTA

La presente encuesta tiene como objetivo diseñar una propuesta de estrategia didáctica apoyada en animación interactiva para los docentes de la Unidad Educativa "Miguel de Cervantes", como medio para fortalecer el aprendizaje en el área de lengua y literatura de los estudiantes de primero de bachillerato "A" durante el periodo septiembre 2021 – febrero 2022.

Señale con una X el casillero que corresponda

Nombre del Encuestado: CARLOS ROTTIERO

Género: MASCULINO

1.- ¿El formato DVD se considera animación interactiva?

- No, es una secuencia de fotograma fija
- Sí, debido a los menús que posee
- No, a no ser que sea de doble capa

2.- ¿Un videojuego es necesariamente animación interactiva?

- Sí, siempre
- No, de hecho, la mayoría de los videojuegos no son interactivos
- No, lo normal es que sea animación interactiva pero no es un requisito indispensable

3.- ¿La única forma de interactuar con la animación interactiva es mediante un teclado y/o ratón?

- Sí, no hay ninguna otra forma de hacer animación interactiva
- No, hay muchas más formas de interactuar

4.- ¿Dentro de sus clases cuales fueron o son las herramientas que más utilizó para interactuar con sus estudiantes?

- Texto
- Imagen
- Animación y video
- Lenguaje interactivo
- Integración de medios

5.- En las clases de lenguaje, para captar la atención de sus estudiantes, ¿Cuáles de estos medios de animación aplicó?

- Material didáctico basado en audiovisuales
- Lenguaje audiovisual
- Integración de medios

6.- Para hacer interesantes sus clases y despertar la creatividad de sus estudiantes, ¿Qué utilizó?

- Caligramas
- El Comic
- La Poesía
- El Collage
- Otra, especifique:
- Ninguna

7.- En la interactividad, ¿Cuál de estas herramientas de animación aplicó o aplica en sus clases?

- Spreaker
- Windows Movie Maker
- GoAnimate
- PowToon
- Prezi
- Genially
- Infogram
- Canva
- Otra, especifique:
- Ninguna

Anexos 2. Ficha de Observación

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

<i>Ficha de observación del desempeño docente</i>										
Docente Evaluado										
Curso evaluado										
Tema de la clase										
Fecha:	Año	mes	día	Duración						
Observador:										
<i>Introducción</i>					No	0	1	2	3	4
1	El docente ha sido puntual al comenzar la clase									
2	El docente ha seleccionado adecuadamente el nuevo contenido con las clases anteriores									
3	El docente ha explicado adecuadamente los objetivos de la sesión									
4	El tema de la clase corresponde al desarrollo de syllabus									
5	El docente ha explicado la estructura lógica de la sesión propuesto									
6	El docente demuestra entusiasmo por el plan de la sesión propuesto									
7	El docente despierta el interés hacia el tema de la clase									
8	El docente ha utilizado un procedimiento adecuado para recuperar los saberes previos de sus estudiantes									
9	El docente ha preparado adecuadamente los recursos para la clase									
10	El docente ha seleccionado materiales con ejemplos y ejercicios que logren que el aprendizaje sea significativo									
11	El docente ha utilizado adecuadamente los recursos didácticos									
12	El docente ha elegido los contenidos para el nivel de los estudiantes									
13	El docente ha presentado los contenidos de manera organizada									
14	El docente ha presentado los contenidos con las experiencias de los estudiantes									
15	El docente ha utilizado más de una estrategia para explicar los contenidos									
16	El docente evidencia un óptimo dominio de los contenidos									
17	Ha preparado adecuadamente las actividades de aprendizaje para lograr los objetivos de la sesión de clase									
18	Ha preparado adecuadamente las actividades de aprendizaje para lograr los objetivos de la sesión de clase									
19	Ha seleccionado actividades que permiten a los alumnos leer, escribir y dialogar sobre los nuevos contenidos									
20	Ha seleccionado actividades que promueven el pensamiento crítico (análisis, síntesis, abstracción, etc.)									
21	Ha elegido actividades que promueven la transferencia de los nuevos conocimientos a situaciones de la vida real									
22	El docente ha seleccionado actividades de aprendizaje que promueven la realización de productos									
23	Ha elegido actividades que fomentan la metacognición									
24	El docente ha cumplido con todas las actividades de aprendizaje anunciadas en la introducción de la clase									

25	Ha creado un ambiente que favorece el trabajo académico								
26	Se ha expresado con seguridad, claridad y precisión								
27	Ha expresado su confianza en que los estudiantes cumplirán exitosamente los objetivos previstos								
28	Ha evidenciado equidad en el trato con los estudiantes								
29	El docente ha identificado a los estudiantes que necesitan una consideración especial								
30	El docente ha manejado la voz y su expresión corporal como herramientas didácticas								
31	Ha incentivado la participación de los estudiantes para que formulen o contesten preguntas sobre el tema								
32	Ha contestado satisfactoriamente todas las preguntas								
33	El docente ha recordado los objetivos de la sesión								
34	El docente ha vuelto a definir los nuevos conceptos en el resumen final de la sesión								
35	El docente ha explicado adecuadamente las conclusiones								
36	Ha promovido la búsqueda bibliográfica y la investigación								
37	El docente ha utilizado alguna estrategia para comprobar si se han cumplido los objetivos de la sesión								
38	El docente ha explicado adecuadamente las tareas que hay que realizar para la siguiente sesión								
39	Ha evidenciado el dominio de los recursos tecnológicos								
40	Ha gestionado adecuadamente el tiempo de la sesión								
Observaciones									
1									
2									
3									
4									
5									

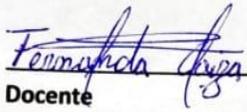
Leyenda	
No	No se observó
0	Se observó la falta de este indicador
1	Se observó sólo una vez
2	Se observó pocas veces
3	Se observó algunas veces
4	Se observó con frecuencia

<i>Ficha de observación del desempeño docente</i>											
Docente Evaluado		MARIA FERNANDA CAIZA									
Curso evaluado		PRIMERO BACHILLERATO "A"									
Tema de la clase		NUEVOS RECURSOS TECNOLÓGICOS									
fecha:	Año	mes	día	Duración							
	2022	JUNIO	22	40 MINUTOS							
Observador:											
<i>Introducción</i>						no	0	1	2	3	4
1	El docente ha sido puntual al comenzar la clase										✓
2	El docente ha seleccionado adecuadamente el nuevo contenido con las clases anteriores									✓	
3	El docente ha explicado adecuadamente los objetivos de la sesión										✓
4	el tema de la clase corresponde al desarrollo de syllabus										✓
5	el docente ha explicado la estructura lógica de la sesión propuesto										✓
6	el docente demuestra entusiasmo por el plan de la sesión propuesto										✓
7	el docente despierta el interés hacia el tema de la clase									✓	
8	el docente ha utilizado un procedimiento adecuado para recuperar los saberes previos de sus estudiantes										✓
<i>Recurso y contenidos</i>						no	0	1	2	3	4
9	El docente ha preparado adecuadamente los recursos para la clase										✓

10	el docente ha seleccionado materiales con ejemplos y ejercicios que logren que el aprendizaje sea significativo								✓
11	el docente ha utilizado adecuadamente los recursos didácticos								✓
12	el docente ha elegido los contenidos para el nivel de los estudiantes								✓
13	el docente ha presentado los contenidos de manera organizada								✓
14	el docente ha presentado los contenidos con las experiencias de los estudiantes							✓	
15	el docente ha utilizado más de una estrategia para explicar los contenidos								✓
16	el docente evidencia un óptimo dominio de los contenidos								✓
Actividades de aprendizaje		no	0	1	2	3	4		
17	Ha preparado adecuadamente las actividades de aprendizaje para lograr los objetivos de la sesión de clase								✓
18	Ha preparado adecuadamente las actividades de aprendizaje para lograr los objetivos de la sesión de clase							✓	
19	Ha seleccionado actividades que permiten a los alumnos leer, escribir y dialogar sobre los nuevos contenidos								✓
20	Ha seleccionado actividades que promueven el pensamiento crítico (análisis, síntesis, abstracción, etc.)							✓	
21	Ha elegido actividades que promueven la transferencia de los nuevos conocimientos a situaciones de la vida real								✓
22	El docente ha seleccionado actividades de aprendizaje que promueven la realización de productos								✓
23	Ha elegido actividades que fomentan la metacognición								✓
24	El docente ha cumplido con todas las actividades de aprendizaje anunciadas en la introducción de la clase								✓

UNIDAD EXPERIMENTAL "ALCANTARA"

40	Ha gestionado adecuadamente el tiempo de la sesión								<input checked="" type="checkbox"/>
----	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------------------------


Docente
Ma. Fernanda Caiza
171597768-0

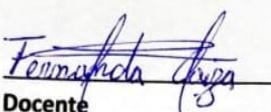
Observador
Jorge Alvarado

Ficha de observación del desempeño docente							
Docente Evaluado		MARIO FERNANDO CAIZA					
Curso evaluado		PRIMERO BACHILLERATO "A"					
Tema de la clase		NUEVOS RECURSOS TECNOLÓGICOS					
fecha:	Año	mes	día	Duración			
	2022	JUNIO	22	40 MINUTOS			
Observador:							
Introducción							
		no	0	1	2	3	4
1	El docente ha sido puntual al comenzar la clase						✓
2	El docente ha seleccionado adecuadamente el nuevo contenido con las clases anteriores					✓	
3	El docente ha explicado adecuadamente los objetivos de la sesión						✓
4	el tema de la clase corresponde al desarrollo de syllabus						✓
5	el docente ha explicado la estructura lógica de la sesión propuesto						✓
6	el docente demuestra entusiasmo por el plan de la sesión propuesto						✓
7	el docente despierta el interés hacia el tema de la clase					✓	
8	el docente ha utilizado un procedimiento adecuado para recuperar los saberes previos de sus estudiantes						✓
Recurso y contenidos							
		no	0	1	2	3	4
9	El docente ha preparado adecuadamente los recursos para la clase						✓

<i>Interacción con los estudiantes</i>		no	0	1	2	3	4
25	Ha creado un ambiente que favorece el trabajo académico						✓
26	Se ha expresado con seguridad, claridad y precisión						✓
27	Ha expresado su confianza en que los estudiantes cumplirán exitosamente los objetivos previstos					✓	
28	Ha evidenciado equidad en el trato con los estudiantes						✓
29	El docente ha identificado a los estudiantes que necesitan una consideración especial						✓
30	El docente ha manejado la voz y su expresión corporal como herramientas didácticas						✓
31	Ha incentivado la participación de los estudiantes para que formulen o contesten preguntas sobre el tema						✓
32	Ha contestado satisfactoriamente todas las preguntas						✓
<i>Cierre de Sesión</i>		no	0	1	2	3	4
33	El docente ha recordado los objetivos de la sesión					✓	
34	El docente ha vuelto a definir los nuevos conceptos en el resumen final de la sesión						✓
35	El docente ha explicado adecuadamente las conclusiones						✓
36	Ha promovido la búsqueda bibliográfica y la investigación				✓		
37	El docente ha utilizado alguna estrategia para comprobar si se han cumplido los objetivos de la sesión						✓
38	El docente ha explicado adecuadamente las tareas que hay que realizar para la siguiente sesión						✓
39	Ha evidenciado el dominio de los recursos tecnológicos					✓	

UNIDAD EDUCATIVA "ALDAR"

40	Ha gestionado adecuadamente el tiempo de la sesión								<input checked="" type="checkbox"/>
----	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------------------------


Docente
Ma. Fernanda Caiza
171597768-0

Observador
Jorge Alvarado

Anexos 3. Instrumento para la Validación de la Encuesta



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN DIRECCIÓN DE POSGRADO

DOCUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A UTILIZARSE EN LA INVESTIGACIÓN

Quito, 30 de junio del 2022

Msc. Alexi Suárez
Docente técnico
Presente. –

De mis consideraciones:

Conociendo sus altos estándares profesionales, me dirijo a usted para solicitar su valiosa colaboración en la **validación** en el instrumento a utilizarse en la recolección de datos sobre como *ESTRATEGIA DIDÁCTICA APOYADA EN ANIMACIÓN INTERACTIVA PARA EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERTO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA MIGUEL DE CERVANTES SEPTIEMBRE 2021 FEBRERO 2022.*

Mucho agradeceré a usted seguir las instrucciones que se detallan en la siguiente página para lo cual se adjunta:

- a. El tema de la investigación y el objetivo principal
- b. Formularios de validación e
- c. Instrumentos respectivos

Atentamente,

JORGE ENRIQUE ALVARADO CALDERÓN
CC.0603586041



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**DOCUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A UTILIZARSE EN
LA INVESTIGACIÓN**

TEMA DEL PROYECTO DE TITULACIÓN:

Estrategia didáctica apoyada en animación interactiva para el área de lengua y literatura de los estudiantes de primero de bachillerato “A” de la unidad educativa miguel de cervantes septiembre 2021 febrero 2022

3.- OBJETIVO GENERAL

Implementar un manual de estrategias didácticas interactivas apoyas en animación para los docentes de la Unidad Educativa “Miguel de Cervantes”, como medio para fortalecer el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de primero de bachillerato; en el periodo lectivo 2021 – 2022

3.1.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar las diferentes estrategias didácticas usadas en el área de Lengua y Literatura.
- Seleccionar herramientas y recursos para la generación de la propuesta.
- Elegir los temas del área de Lengua y Literatura que permitan plantear una propuesta que fortalezca el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Elaborar un manual que fundamente el uso de una estrategia didáctica apoyada en la animación interactiva para el área de Lengua y Literatura.

1) Encuesta a docentes

(A) CORRESPONDENCIA ENTRE OBJETIVOS, VARIABLES, INDICADORES E ITEMS		
P = PERTINENCIA		NP = NO PERTINENCIA
ÍTEM	A	OBSERVACIONES
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
Datos del/a evaluador/a	Nombre:	
	Función:	
	Título:	
	Fecha:	
	Firma:	

(B) CORRESPONDENCIA ENTRE OBJETIVOS, VARIABLES, INDICADORES E ITEMS				
0 = ÓPTIMA		B = BUENA	R = REGULAR	D = DEFICIENTE
ÍTEM	B	OBSERVACIONES		
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
Datos del/a evaluador/a	Nombre:			
	Función:			
	Título:			
	Fecha:			
	Firma:			

(C) LENGUAJE		
A = ADECUADO		I = INADECUADO
ÍTEM	C	OBSERVACIONES
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
Datos del/a evaluador/a	Nombre:	
	Función:	
	Título:	
	Fecha:	
	Firma:	

Anexos 4. Documentos de validación de la propuesta



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN DIRECCIÓN DE POSGRADO

DOCUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DE PROPUESTA

Aloasí, 10 de agosto del 2022

MSc. Gloria Sánchez
Docente de bachillerato técnico
Presente. –

Conocedora de su alta capacidad profesional, me permito solicitarle, muy comedidamente, su valiosa colaboración de la propuesta que se adjunta, la misma que hace referencia *Elaborar un manual que fundamente el uso de una estrategia didáctica apoyada en herramientas digitales para la animación interactiva en el área de Lengua y Literatura para los docentes de la unidad educativa Miguel de Cervantes.*

Mucho agradeceré a usted las instrucciones que se detallan en la siguiente página; para lo cual adjunto los respectivos formularios

Aprovecho la oportunidad para retirarle el testimonio de mi más alta consideración y estima.

Atentamente,

JORGE ENRIQUE ALVARADO CALDERÓN
Autor



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E
INVESTIGACIÓN
DIRECCIÓN DE POSGRADO

DOCUMENTO PARA LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

INSTRUCCIONES:

- 1.- Lea detenidamente los aspectos que se presentan a continuación y marque con una (X) en la casilla que corresponda a su criterio
- 2.- La escala a utilizar corresponde a las siguientes alternativas de respuesta:

a. MA (muy adecuado) (4 puntos)	Puntuación: De 80 a 92 Excelente De 70 a 89 Muy Buena De 46 a 69 Regular De 23 a 45 Insuficiente
b. A (adecuado) (3 puntos)	
c. PA (poco adecuado) (2 puntos)	
d. I (Inadecuado)(1 punto)	
- 3.- Si la calificación es Poco Adecuada o Inadecuada, sirva explicar la razón en el espacio de observaciones
- 4.- Para un mayor criterio usar el manual de apoyo.

Observaciones

ASPECTOS		PONDERACIÓN				OBSERVACIONES
		MA	A	PA	I	
Presentación						
Objetivos						
Justificación						
PLANIFICACIONES						
I	Pertenencia					
	Calidad técnica					
	Representaciones					
	Ejercicios					
II	Pertenencia					
	Calidad técnica					
	Representaciones					
	Ejercicios					
III	Pertenencia					
	Calidad técnica					
	Representaciones					
	Ejercicios					

Datos del validador		
Nombre		
Título y/o Grado		
Funciones que desempeña		
Cédula de ciudadanía	Firma	Fecha:

Anexos 5. Modelo de la propuesta



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
DIRECCIÓN DE POSGRADO

MANUAL DE USO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL ÁREA
DE LENGUA Y LITERATURA

AUTOR

ALVARADO CALDERÓN JORGE ENRIQUE

RIOBAMBA, ECUADOR, 2022

INTRODUCCIÓN

El presente manual pretende ayudar a los docentes por medio de la aplicación de una estrategia didáctica apoyada en animación interactiva para el área de Lengua y Literatura, motivando al estudiante en el aprendizaje innovador, con la finalidad de lograr que los estudiantes logren un aprendizaje adecuado en los temas de difícil comprensión por falta de motivación y de poca experiencia por parte del docente en el uso de estas herramientas.

Este documento da a conocer el manejo que puede darse en los diferentes recursos de animación interactiva desarrollados como producto del trabajo de titulación “Estrategia didáctica apoyada en animación interactiva para el área de lengua y literatura de los estudiantes de primero de bachillerato “A” de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes septiembre 2021 – febrero 2022” y de las diferentes secciones que esta propuesta posee.

Cabe mencionar que el correcto funcionamiento de estas estrategias didácticas no solo depende de los recursos de animación, sino también de la forma como sean utilizados por parte de los docentes al momento de explicar una clase, puesto que estos recursos son una herramienta para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje al interior de un aula de clase.

PARTE I

ASPECTOS GENERALES

1.1. Importancia del Manual de uso de Estrategias Didácticas

El manual de uso de estrategias didácticas para el área de lengua y literatura es de gran importancia para los usuarios conocer el funcionamiento de las herramientas que permitan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, para ello es necesario que los docentes mejoren sus conocimientos con respecto al uso de tecnologías que permitan aplicar los diferentes recursos de animación interactiva.

El presente manual describe el uso de las distintas aplicaciones que fueron utilizadas para el desarrollo de las estrategias didácticas, en donde se da a conocer los pasos que se deben seguir para la elaboración de cada actividad que se encuentra en el presente manual.

1.2. Objetivos del Manual

1.2.1. Objetivo General

Elaborar estrategias didácticas para el área de lengua y literatura por medio de diferentes recursos de animación interactiva.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Guiar en la comprensión de los recursos didácticos con respecto a los temas y actividades planteadas en el manual.
- Facilitar la tarea de aprendizaje y conocimiento, sobre la aplicación y el uso de las distintas herramientas, así como sus aplicaciones que constan en esta propuesta.
- Ser capaz de crear, de difundir y de aplicar las herramientas digitales, siguiendo paso a paso de cada una de las explicaciones técnicas, así como las sugerencias didácticas expuestas en este trabajo de propuesta.

PARTE II

FUNCIONAMIENTO DEL MANUAL DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

2.1. Acceso a la Estrategia Didáctica aplicada

Para acceder a la plataforma en donde se encuentra el desarrollo de las estrategias didácticas, es necesario dirigirse a la siguiente dirección:

https://www.canva.com/design/DAFfFJKEjjY/q1NSZRxyA5bIw11LMzuJnA/view?utm_content=DAFfFJKEjjY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

En donde se puede observar la portada del presente manual de estrategias didácticas



Figura 1. Manual de estrategias didácticas

Elaborado por: Jorge Alvarado

2.2. Acceso a las Páginas Didácticas

A continuación, se da a conocer el acceso a las páginas didácticas utilizadas en el presente manual:

- **Genial.ly:** <https://view.genial.ly/637fb6acfb8774001a5e6130/video-presentation-la-escritura-inca>
- **Prezi:** <https://prezi.com/p/azcvy42zxv3o/?present=1>
- **Infogram:** <https://infogram.com/el-informe-1h984wo7yw8kz6p?live>

Canva:

https://www.canva.com/design/DAFFfJKEjjY/q1NSZRxyA5bIw11LMzuJnA/view?utm_content=DAFFfJKEjjY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishshharelink

2.3. Aplicación de Genial.ly

Genial.ly es una herramienta online que permite crear contenido interactivo por medio de imágenes, videos, figuras, entre otros.

Para manejar el programa Genial.ly se debe ingresar al enlace mencionado anteriormente, ahí se encontrará diversas opciones como las que se indican a continuación:

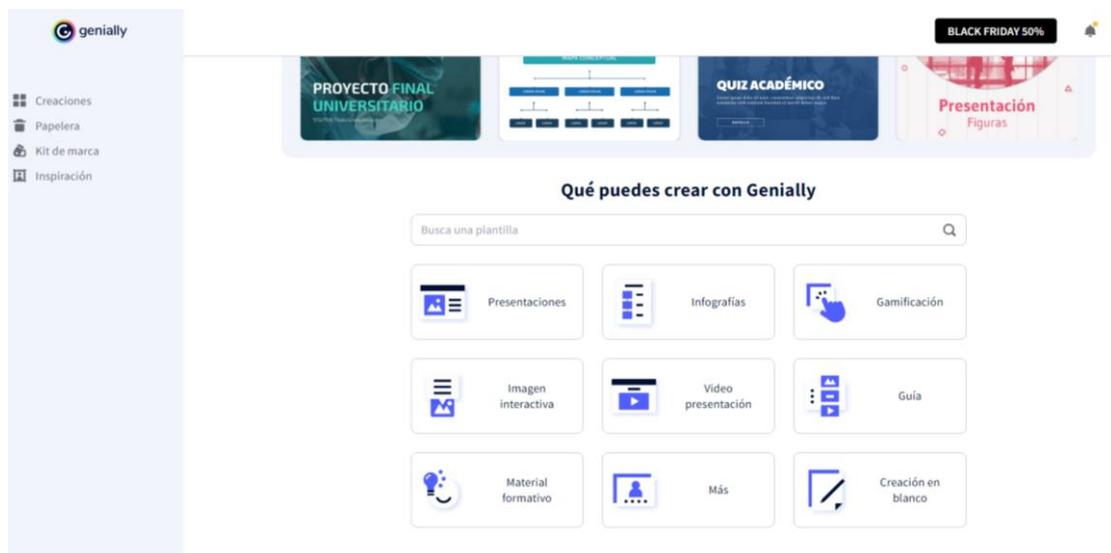


Figura 2. Aplicación de la herramienta Genial.ly

Elaborado por: Jorge Alvarado

Ahí se puede escoger la opción que mejor se adapte a la actividad que se desea crear, en este caso se escogió la opción de video presentación, en donde nos permite realizar una

presentación interactiva, debido a que nos permite insertar los textos más relevantes de un tema, imágenes representativas, videos demostrativos e incluso animaciones para que la presentación sea llamativa.

Se aplicó la herramienta Genial.ly para el tema denominado Quipus y Quilca ya que permitirá desarrollar el tema de una manera más atractiva en donde se colocó imágenes, textos animados y videos acerca del tema.

Para acceder al tema desarrollado en la herramienta Genial.ly se debe ingresar al siguiente enlace: <https://view.genial.ly/637fb6acfb8774001a5e6130/video-presentation-la-escritura-inca>

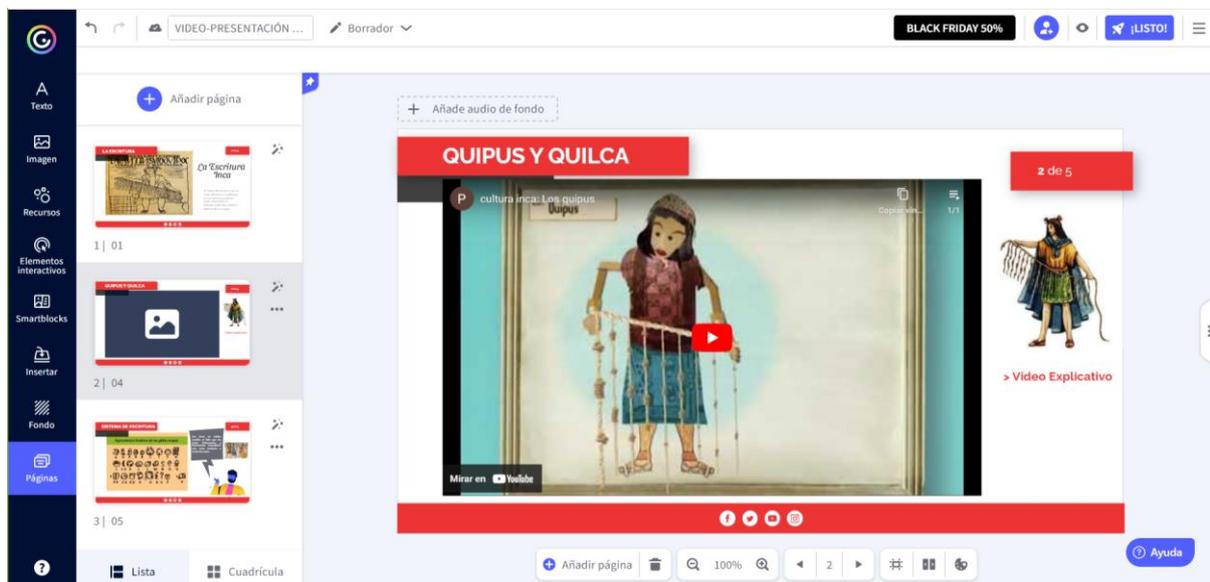


Figura 3. Herramienta Genial.ly para el tema Quipus y Quilca

Elaborado por: Jorge Alvarado

2.4. Aplicación de Prezi

Prezi es una aplicación online multimedia para la creación de presentaciones de manera dinámica y original, es una herramienta de presentaciones en línea que utiliza un solo lienzo en vez de diapositivas tradicionales y separadas. Los textos, imágenes, videos u otros objetos

de presentación son puestos en un lienzo infinito y presentados ordenadamente en macro presentables.

Para manejar el programa Prezi se debe ingresar al enlace mencionado anteriormente, ahí se encontrará diversas opciones de presentación como las que se indican a continuación:

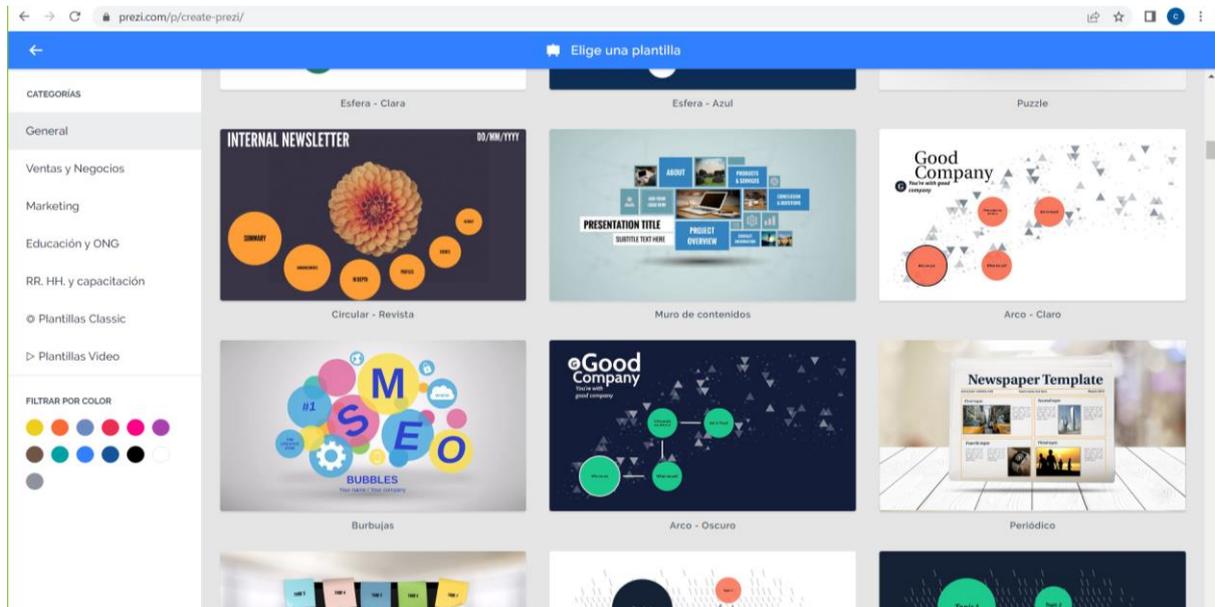


Figura 4. Aplicación de la herramienta Prezi

Elaborado por: Jorge Alvarado

Para utilizar Prezi, primero se debe escoger la plantilla que se acomode a las actividades que se desee presentar, una vez seleccionado se procede a colocar la información más relevante, seguido a ello se coloca imágenes relacionadas con el tema, si se desea se puede incorporar videos, gráficos, sticker, entre otras opciones, permitiendo que el uso de esta aplicación sea provechoso. Finalmente se coloca estilos en donde se puede escoger el color, letra, tamaño de letra e imágenes de fondo con la finalidad de realzar la presentación y que pueda ser más llamativa para quienes lo visualicen.

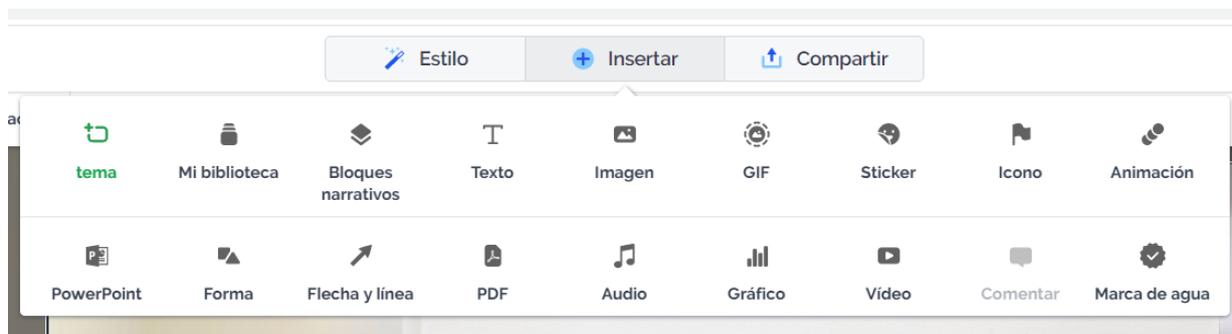


Figura 5. Herramientas para el uso de Prezi

Elaborado por: Jorge Alvarado

Se aplicó la herramienta Prezi para el tema denominado Texto Teatral ya que esta aplicación permitirá desarrollar el tema por medio de plantillas que llamen la atención del lector, en este caso la atención de los estudiantes, en esta herramienta se colocó la información acerca del tema con imágenes y textos interactivos.

Para acceder al tema desarrollado en la herramienta Prezi se debe ingresar al siguiente enlace:

<https://prezi.com/p/azcvy42zxv3o/?present=1>

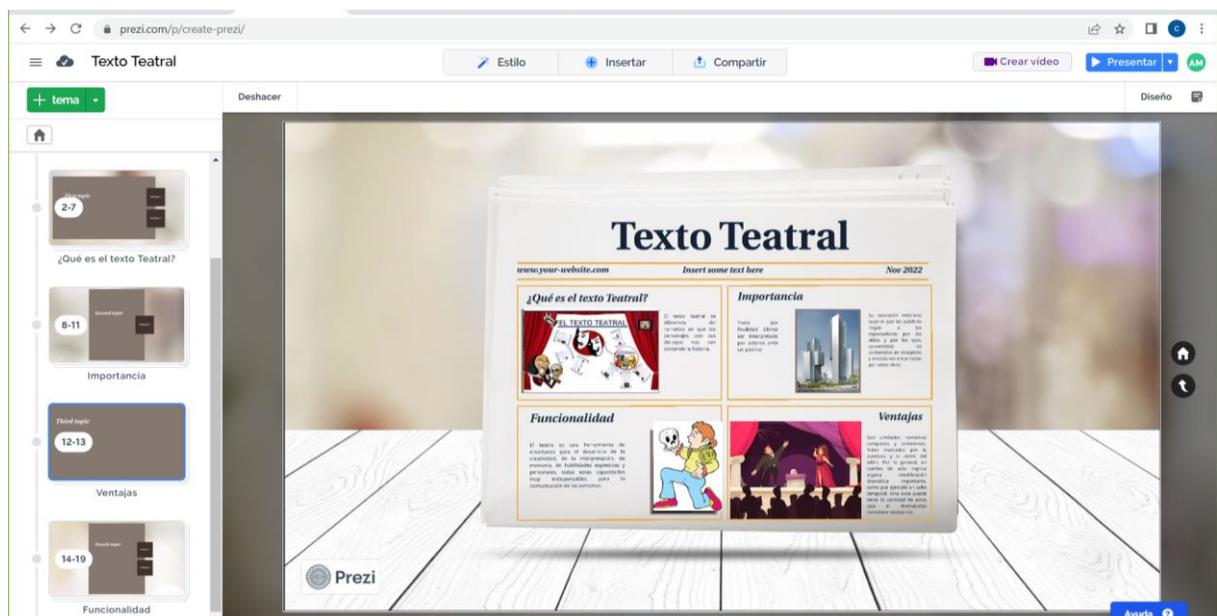


Figura 6. Herramienta Prezi para el tema Texto Teatral

Elaborado por: Jorge Alvarado

2.5. Aplicación de Infogram

La aplicación Infogram es una aplicación que permite crear gráficos impactantes, mapas, gráficos, entre otros, con la finalidad de realzar la información, con esta herramienta se puede realizar infografías, informes, diapositivas, mapas, etc.

Para manejar el programa Infogram se debe ingresar al enlace mencionado anteriormente, ahí se encontrará diversas opciones de presentación como las que se indican a continuación:



Figura 7. Aplicación de la herramienta Infogram

Elaborado por: Jorge Alvarado

Para utilizar Infogram, se debe escoger la plantilla para colocar la información más relevante con respecto a un tema, esta herramienta permite insertar imágenes, gráficos, sticker, organizadores gráficos, entre otras opciones, se puede escoger el color, letra y tamaño de letra para la información que se describe con la finalidad de brindar mayor realce a la información que se coloca.

Se aplicó la herramienta Infogram para el tema denominado El Informe puesto que esta aplicación brinda una variedad de plantillas que se acomodan a la información del tema, para

ellos se colocó un texto resumido con imágenes animadas que llamen la atención de los estudiantes y sea de fácil aprendizaje el tema desarrollado.

Para acceder al tema desarrollado en la herramienta Infogram se debe ingresar al siguiente enlace: <https://infogram.com/el-informe-1h984wo7yw8kz6p?live>

El Informe

¿Qué es?
Es un tipo de texto que presenta el estado de algo o alguien, a través de la descripción de las cualidades y detalles en torno a un hecho o proceso, en el ámbito de lo público o lo privado.

Para qué sirve
El informe es un texto expositivo y argumentativo gracias al cual se transmite una información y se exponen unos datos dirigidos a un destinatario que, normalmente, deberá tomar una decisión respecto al tema tratado en el texto.

Características

- Claridad.
- Redacción concisa y directa.
- Objetividad.
- La replicabilidad.
- Sobriedad.

Beneficios

- Muestra información objetiva.
- Utiliza un lenguaje adecuado.
- Tiene variedad de datos y pruebas.
- Muestra los resultados de un experimento o problemática.
- Es un buen medio para la divulgación.
- Se utiliza en muchas áreas.

Tipos

- Expositivo.
- Interpretativo.
- Demostrativo.

PARTES DEL INFORME

- ANEXOS
- PORTADA (Fecha, País)
- TÍTULO
- ÍNDICE
- INTRODUCCIÓN (Contexto, Justificación, Objetivos)
- CONCLUSIONES (Resumen, Recomendaciones)
- CUESTO O DESARROLLO (Análisis, Datos)
- BIBLIOGRAFÍA (Fuentes de información)

Figura 8. Herramienta Infogram para el tema El Informe

Elaborado por: Jorge Alvarado

2.6. Aplicación de Canva

Canva es una aplicación de diseño gratuita para editar fotos y videos al instante. Crea posts para redes sociales, videos, tarjetas, volantes, collages y más. Con solo tocar la pantalla, agrega animaciones y música a tus historias de Instagram o collages de videos.

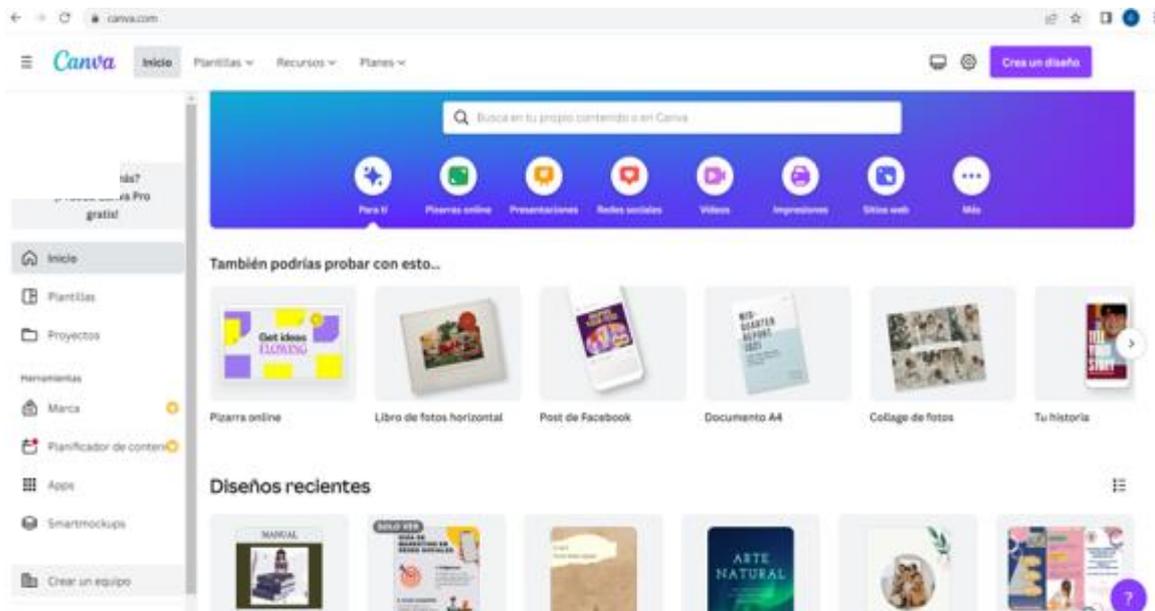


Figura 9. Aplicación de la herramienta Canva

Elaborado por: Jorge Alvarado

Canva es una aplicación sencilla de utilizar, para ello se debe tomar en cuenta las actividades se desea aplicar, puesto que Canva es una aplicación que posee múltiples contenidos basado en plantillas que pueden ser utilizadas acorde a lo que el usuario desee emplear, en este caso se utilizó la plantilla de libro, en donde se puede colocar todas las actividades de forma ordenada.

Se aplicó la herramienta Canva para el desarrollo del manual, en donde se colocó cada uno de los temas desarrollados con sus respectivos enlaces que permitan dirigir a la actividad indicada. Adicional a ello se desarrolló la actividad con el tema el ensayo, en donde se dio a conocer un ejemplo del ensayo mediante un tema de interés. Para acceder al tema desarrollado en la herramienta Canva se debe ingresar al siguiente enlace:

https://www.canva.com/design/DAFFfJKEjjY/q1NSZRxyA5bIw11LMzuJnA/view?utm_content=DAFFfJKEjjY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

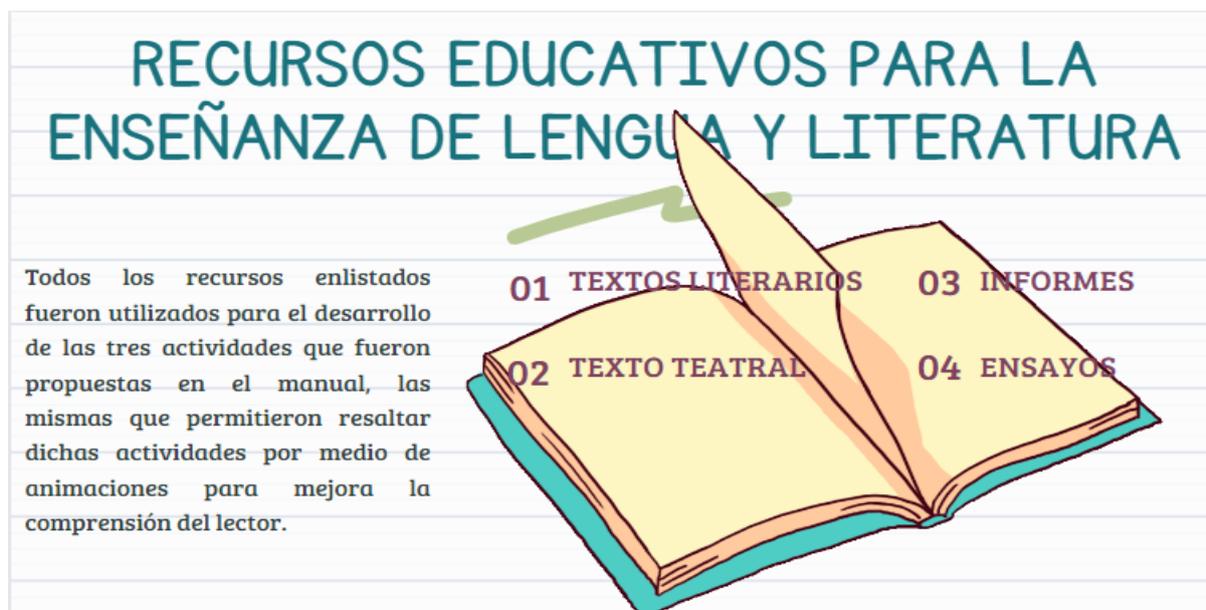


Figura 10. Herramienta Canva para el desarrollo del manual

Elaborado por: Jorge Alvarado

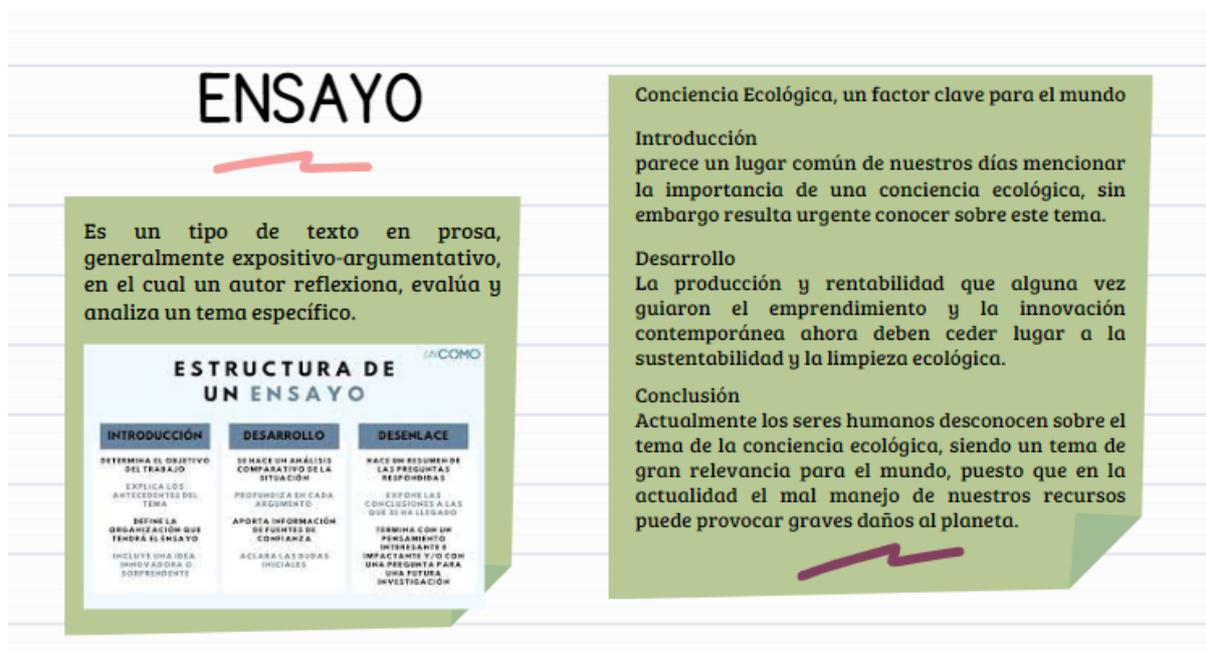


Figura 13. Herramienta Canva para el tema el ensayo

Elaborado por: Jorge Alvarado

3. Bibliografía

- Barreto, R. (2017). *Ambientes virtuales de aprendizaje: Retos para la formación y el diálogo intercultural*. ezproxy. doi:<https://doi.org/10.2307/j.ctt2050wjh>
- Bermeo, G. (2020). *La animación a la lectura en el octavo de EGB del Colegio Experimental Luciano Andrade Marín de Quito*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/2767/1/UPS-QT01038.pdf>
- Botía, M., Marín, A., & Rivera, P. (2019). *La contribución de los recursos audiovisuales a la educación*. Universidad de Barcelona. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7803558>
- Cabrera, M. (2018). *¿En qué momentos del proceso educativo se debe evaluar?* Obtenido de <https://actividadesinfantil.com/archives/5316>
- Cardozo, R. (2018). *Estrategias didácticas mediada con TIC para mejoramiento de habilidades en lengua y literatura en estudiantes de primaria*. Obtenido de <https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/2327/1/TGT-968.pdf>
- Cólas, P. (1997). *Investigación educativa*. Alfar.
- Cortés, A. (2018). *Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente*. Obtenido de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/400225/acr1de1.pdf?sequence>
- Dávila, G. (2018). *Razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales*. Laurus.
- Díaz, L. (2018). *La Observación*. Facultad de psicología, UNAM.
- Duchimasa, F. (2018). *Propuesta metodológica para enseñar lengua y literatura en el quinto año de educación general básica (EGB) de la Unidad Educativa Gabriel Cevallos*

- García, año lectivo: 2015-2016. Obtenido de
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12983/1/UPS-CT006761.pdf>
- Dussel, I., & Quevedo, L. (2018). Educación y nuevas tecnologías: lo desafíos pedagógicos ante el mundo digital. *revista de currículum y formación del profesorado*, 20 - 23.
- Fandos, M. (2018). *Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf
- Figueroa, M. (2018). *Estrategia de aprendizaje para el desarrollo de habilidades investigativas en los estudiantes de la Escuela de Cultura Física de la Universidad Técnica de Babahoyo*. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12672/6965>
- Galíndez, A. (2022). *Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fomento de la lectura y escritura en estudiantes del grado quinto*. Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia. Obtenido de https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/17604/2022_Tesis_Arel_y_Galindez_Jimenez.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, F. (2019). Inteligencia Artificial. *Revista Iberoamerica de informática educativa*, 2(26), 35 - 40. doi:<https://www.iberdrola.com/innovacion/que-es-inteligencia-artificial>
- Jackson, C. (2018). *Flash 3D, Animación, interactividad y Juegos*. Anaya Multimedia. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=315976>
- Jimenez, S., & Criollo, J. (2021). *OVA mediante el uso de exelearning para potencializar la gramática en los estudiantes de octavo de educación básica superior*. Obtenido de http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/18280/1/Trabajo_Titulacion_195.pdf
- Malpartida, M. (2019). *El lenguaje bimedia y el proceso de edición de textos escolares de ciencias*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/323345585.pdf>

- Mariño, C. (2018). *Elementos interactivos y multimedia*. Obtenido de https://personales.unican.es/guerraf/PSICOPEDAGOG%C3%8DA_TE2010/Fron%20Page%202003/t_10_1.htm
- McCloud, S. (2018). Entender el Cómic: El arte invisible. *Scielo*, 216. doi:http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-885X2008000200013
- Mejía, E. (2018). *Plan de implementación del uso de pizarras digitales interactivas en el quehacer académico y administrativo de la comunidad universitaria de la Universidad Centroamericana (UCA)*. Obtenido de <http://repositorio.uca.edu.ni/3154/>
- Merino, J. (2019). *Planificación microcurricular: Propuesta de unidad interdisciplinaria*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ejemplo-de-unidad-interdisciplinaria.pdf>
- Morales, P. (2017). *Consejos prácticos para el uso de íconos e imágenes como apoyo visual*. Obtenido de https://www.tec.ac.cr/sites/default/files/media/doc/notas_guia_infografia_seg_0.pdf
- Moreno, I. (2019). *El sonido, un recurso didáctico para el profesorado*. Obtenido de <https://docplayer.es/11951938-El-sonido-un-recurso-didactico-para-el-profesorado.html>
- Muller, D., & Strohmer, S. (2018). Características de diseño de los entornos virtuales de aprendizaje: un estudio de expertos. *Revista internacional de Capacitación y Desarrollo*, 209 - 222.
- Negroponte, N. (2019). Un portátil para cada niño. *Wired Magazine*, 48. doi:<https://loff.it/society/efemerides/nicholas-negroponte-un-portatil-para-cada-nino-221307/>

- Pérez, Á. (2018). La era digital. Nuevos desafíos educativos. (40), 22.
doi:https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2013000100009
- Pinto, D. (2020). *Estrategias innovadoras para la enseñanza de lengua y literatura para el segundo año de bachillerato del Colegio Mixto Particular Instituto Coello*. Obtenido de
<https://dspace.utpl.edu.ec/bitstream/20.500.11962/25785/1/Pinto%20Coello%2C%20Diana%20Elizabeth.pdf>
- Predes, M. (2018). *Enseñanza superior, profesores y TIC: estrategia de evaluación, investigación e innovación*. Ministerio de Educación y Formación Profesional.
doi:<https://edicionesdelau.com/producto/ensenanza-superior-profesores-y-tic-estrategias-de-evaluacion-investigacion-e-innovacion/>
- Prieto, B. (2018). *el uso de los métodos deductivo e inductivo para aumentar la eficiencia del procesamiento de adquisición de evidencias digitales*. Pontificia Universidad Javeriana.
- Pucar, E. (2018). Requerimientos para la lectura y escritura inicial. *Dialnet*, 14(5), 22.
- Rincón, C., & Rincón, N. (2019). *Diseño e implementación de una estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lengua y literatura a través de textos digitales en los estudiantes del grado 203 del Colegio Distrital Estrella del Sur*. Obtenido de
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8304/TRABAJO%20DE%20GRADO%20%20.pdf?sequence=1>
- Rojas, C. (20 de Abril de 2021). *Fichas de observación*. Obtenido de Mil formatos:
<https://milformatos.com/escolares/ficha-de-observacion/>
- Serpa, C. (2021). *Lengua, literatura, sonidos e imágenes*. Obtenido de
<https://www.educ.ar/recursos/91601/lengua-literatura-sonidos-e-imagenes>

- Silva, J. (2019). *Educación básica inclusiva*. Obtenido de Biblioteca digital UAHC:
<http://bibliotecadigital.academia.cl/xmlui/handle/123456789/4657>
- Stokes, H. (2020). La interactividad en la educación a distancia: Evaluación de comunidades de aprendizaje. *State University Pennsylvania*, 7(2), 28.
 doi:<https://doi.org/10.5944/ried.7.1-2.1080>
- Unesco. (2018). tecnología Educativa y su papel en el logro de los fines educativos. *Educere, Revista Venezolana de educación*, 31 - 40.
- Vergillas, C., & Mancero, P. (2020). Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: Análisis desde la mirada estudiantil. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(1), 219 - 232.
 doi:<https://www.redalyc.org/journal/280/28063104019/28063104019.pdf>
- Viñas, M. (11 de junio de 2019). *La animación como ayuda en el aprendizaje multimedia*. Obtenido de Educational Psychology Review:
<https://www.totemguard.com/aulatotem/2012/05/la-animacion-como-ayuda-en-el-aprendizaje-multimedia/>
- Wells, P. (2019). *Fundamentos de la animación*. Oarragón ediciones S.A.
 doi:<https://mediostamayo.files.wordpress.com/2012/08/wells-paul-animacion3d.pdf>
- Zambrano, D., Gómez, M., & Guerrero, A. (2018). Entorno digital de aprendizaje: ¿El video interactivo? *Tecnologías de la información y comunicacion en la educación*, 3-10.
 doi:<https://docplayer.es/84137850-Entorno-digital-de-aprendizaje-el-video.html>