

UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES

PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

MODALIDAD:

**TRABAJO DE TITULACIÓN
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

TEMA:

Herramientas Digitales en la Enseñanza Literaria en el Siglo XXI

AUTOR(A):

Junior Enrique Martínez Sánchez

TUTOR(A):

ING. Iván Castro Medrando

MANTA – MANABÍ – ECUADOR

2025 (1)

CERTIFICADO DE DERECHO DE AUTOR

PROPIEDAD INTELECTUAL

Título del Trabajo de Investigación: Herramientas Digitales en la Enseñanza Literaria en el Siglo XXI.

Autor:

Martínez Sánchez Junior Enrique

Fecha de Finalización:

05 de septiembre del 2025

Descripción del Trabajo:

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo **Analizar las herramientas digitales en la enseñanza literaria en el siglo XXI, considerando que son un motor dentro de la educación y que ayuda al ser humano a implementar recursos para tener un conocimiento más amplio de las cosas.** Este estudio está sustentado en una metodología **mixta**

Declaración de Autoría:

Yo, [**Junior Enrique Martínez Sánchez**], con número de identificación [**1317437729**], declaro que soy el autor original y [**Ing. Iván Castro Medranda, Mg.**], con número de identificación [1305953182], declaro que soy el coautor, en calidad de tutor del trabajo de investigación titulado "**Herramientas Digitales en la Enseñanza Literaria en el Siglo XXI**". Este trabajo es resultado del esfuerzo intelectual y no ha sido copiado ni plagiado en ninguna de sus partes.

Derechos de Propiedad Intelectual:

El presente trabajo de investigación está reconocido y protegido por la normativa vigente, art. 8, 10, de la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador. Todos los derechos sobre este trabajo, incluidos los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, pertenecen a los autores y a la Institución a la que represento, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

Firma del Autor:

Junior Enrique Martínez Sánchez
1317437729

Firma del coautor:

Ing. Iván Castro Medranda
1305953182

Manta, lunes, 08 de septiembre del 2025

CERTIFICO

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular bajo la autoría del estudiante MARTINEZ SANCHEZ JUNIOR ENRIQUE, legalmente matriculado en la carrera de PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA 2024 AS, período académico 2025-2026(1), cumpliendo el total de **384 horas**, cuyo tema del proyecto o núcleo problémico es "*HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA ENSEÑANZA LITERARIA EN EL SIGLO XXI*"

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, Domingo, 17 de agosto de 2025.

Lo certifico,



CASTRO MEDRANDA CESAR IVAN
Docente Tutor

Dedicatoria

Dedico esta tesis a Dios, quien me dio la luz necesaria para seguir adelante y jamás decir no. A mis padres: Evelyn Yaritza Sánchez Cedeño y Jorge Enrique Martínez Soto, quienes nunca me cortaron las alas para volar, sino que me incentivaron a seguir en el camino correcto y poder cumplir uno de mis sueños que fue ser docente. A mi hermana, Coraima Martínez Sánchez quien fue mi ejemplo a seguir, pese a todas sus adversidades. A mi hermano Henry Martínez Sánchez, quien me enseñó a reír pese a las pruebas de la vida. A Michele Delgado Mero, mi presidenta de curso. A Solange Murillo Yagual, mi madre universitaria quien sembró una seguridad completa en mí y mis objetivos y a cada uno de mis amigos y colegas universitarios que hicieron que vida universitaria fuera una experiencia única y enriquecedora.

Agradecimiento

Con profunda devoción reconozco el apoyo incondicional de mis padres que me apoyaron día a día en todo lo que pudieron de manera económica, social y ayuda moral cuando sentía que ya no podía, a mi tutor de tesis, el Ing. Iván Castro Medranda; a la directora de mi carrera, Dra. Fanny Lucio y a todos los profesores que no se dieron por vencidos y me siguieron guiando por el camino del bien... De manera especial quiero reconocer el profundo aprecio que le tengo a la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, la cual me permitió llegar hasta donde ahora estoy, me ayudo a abrirme y conocer a muchas personas con diversidad cultural y reconozco el apoyo absoluto de Dios y la Virgen.

Contenidos

Dedicatoria	2
Agradecimiento	3
Resumen	5
Abstrac	5
Introducción	6
Marco Teórico	9
Marco Conceptual	10
1.2.1 Herramientas Digitales en la Enseñanza-Aprendizaje:	11
1.2.2 Impacto en la Comprensión Lectora y el Pensamiento Crítico:	12
1.2.3 Herramientas Digitales Específicas:	13
Resultados	19
Conclusión	31
Recomendaciones	32
Referencias Bibliográficas	33
Anexos	37

Resumen

En la presente investigación se busca analizar las herramientas digitales en la enseñanza literaria en el siglo XXI para el desarrollo, la comprensión y el análisis de los textos literarios. Este estudio se basa en la teoría de Vygotsky con su teoría de la actividad, poniendo a los dispositivos tecnológicos como herramientas de aprendizajes. Jean Piaget y su teoría de plasticidad; también se realizó la exploración de entrevistas y lectura de varios artículos de Bill Gates, quien afirma que: "esta es una era digital". Este trabajo se basa en un enfoque mixto, el cual se dio a conocer por medio de: entrevista a una maestra y una encuesta a una población educativa.

Palabras clave: Herramientas digitales, literatura y enseñanza

Abstract

This research seeks to analyze digital tools in literary teaching in the 21st century for the development, comprehension, and analysis of literary texts. This study is based on Vygotsky's theory of activity, placing technological devices as learning tools. It also explores Jean Piaget's theory of plasticity; it also explores interviews and readings of several articles by Bill Gates, who states that "this is a digital age." This work is based on a mixed approach, which was demonstrated through an interview with a teacher and a survey of a student population.

Keywords: Digital tools, literature, and teaching.

Introducción

A lo largo de los años se ha dado a conocer que la tecnología no vino por un corto tiempo, sino que ha venido a quedarse y a ganar terreno dentro en las actividades humanas, por eso es necesario saber que las herramientas digitales deben conciliarse con la humanidad, ya que esta ayudará de manera progresiva al ser humano, pero al mismo tiempo puede llegar a ser un obstáculo sino se la implementa de manera adecuada.

Es necesario aclarar que a la tecnología la debe manejar el hombre, no lo contrario. Además, cabe mencionar que la Inteligencia Artificial es un recurso que ayuda a potenciar habilidades en el proceso de enseñanza aprendizaje. Al igual que el conocimiento es más amplio, No obstante, se necesita recordar que no se debe ocupar la IA para realizar actividades desfavorables, sino emplearla para un bien común.

El principal desafío no solo radica en la mera observación del progreso continuo de la tecnología, sino en la capacidad crítica y estratégica de adaptarse a la era digital que cada vez se hace más notoria y omnipresente en el quehacer diario. De hecho, digitalizar el contenido resopla aire fresco en un campo antiguo. Mientras que antes era difícil de conseguir, ahora puede ser descargado y alto-grafeado con un clic hecho por cualquiera desde cualquier lugar. Esta constante transformación exige que numerosos campos de trabajo afronten de nuevo sus problemas. La enseñanza está entre los más perjudicados con vista a futuras perspectivas hasta 2000 es un panorama digital. En él, los instrumentos digitales, como plataformas de aprendizaje, aplicaciones multimediales ver-interactivas, han sido embebidos en los escenarios, para no abandonar la literatura anterior ejemplo el extenso curso que ha dado origen en times pasados.

Muy por el contrario, estas herramientas digitales permiten un acceso sin precedentes a una vasta colección de textos literarios y fomentan un aprendizaje no solo dinámico y adaptable, sino también profundamente participativo e inclusivo. Pero, más allá de la mera implementación, se requiere que el desarrollo de competencias literarias y digitales pueda ser analizado de una manera profunda, sistemática y rigurosa para entender cabalmente su verdadero impacto y las condiciones bajo las cuales se maximizan sus beneficios pedagógicos.

Las herramientas digitales divisan un mejor panorama para que el alumno de una forma didáctica pueda desarrollar un texto literario y posteriormente lo analice y lo comprenda, para lo cual es fundamental que se comprenda qué es la tecnología y cuál es su papel dentro de la sociedad. El planteamiento de este estudio se origina en base a: “El desconocimiento del manejo de la tecnología y las herramientas digitales dentro de la enseñanza-aprendizaje. b. La falta de implementos necesarios para la enseñanza digital dentro de las instituciones educativas”.

El objetivo general que motivó la investigación fue: Analizar las herramientas digitales en la enseñanza literaria en el siglo XXI, considerando que son un motor dentro de la educación y que ayuda al ser humano a implementar recursos para tener un conocimiento más amplio de las cosas. También, se plantearon los objetivos específicos: Determinar la contribución de las herramientas digitales en la enseñanza literaria en el siglo XXI; Identificar las percepciones y actitudes de docentes y estudiantes hacia el uso de herramientas digitales en el aprendizaje literario, por último; Seleccionar estrategias pedagógicas que integren herramientas digitales para fomentar un aprendizaje literario más interactivo, inclusivo y colaborativo.

El estudio se realizó mediante una entrevista estructurada a la licenciada Deisy Cevallos, docente de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juan Montalvo”, ratificó la importancia de las

herramientas digitales dentro de la educación y su importancia. Esta entrevista permitió corroborar que las herramientas digitales contribuyen a la enseñanza literaria en el siglo XXI.

Es necesario comprender que, como docentes se busca incorporar recursos que ayuden al alumno dentro de la enseñanza-aprendizaje, lo que realmente hace a la clase didáctica y única para que el estudiante aprenda según el contexto. A nivel general, el ser humano debe adquirir un conocimiento amplio de lo que va cambiando y lo que se va implementando dentro del mundo diverso y plural en el que se vive.

El hombre creó la computadora, los teléfonos, las herramientas digitales, los robots, los carros... ¡Qué invencible debe ser! Los niños y los jóvenes ya han venido inmiscuidos, ¡éste es su mundo! pero los adultos para ser partícipes de enseñanza en conjunto deben aliarse a esta, porque en la globalización la tecnología se expande hasta en las diversas localidades indígenas, por ende, se conoce que la inteligencia artificial jamás se detiene, sino que aumenta. La característica que diferencia al ser humano de los animales es la racionalidad, por tanto, es necesario que las herramientas ayuden a argumentar, crecer, crear, producir textos literarios y saberlos analizar desde una gama de teoría e ideas que existen.

En la metodología de este proyecto se indica que tiene un enfoque mixto. Los instrumentos utilizados fueron: La encuesta y la entrevista. La muestra de este trabajo son estudiantes de décimo año, paralelo "A" de la Unidad Educativa Fiscomisional "Juan Montalvo" junto a una de las docentes de Lengua y la Literatura de la institución. Después de la aplicación de estos instrumentos se analizaron y se plasmaron los siguientes resultados:

- Las herramientas digitales son importantes dentro de la enseñanza literaria dentro del siglo XXI.

- Se deben implementar recursos digitales dentro de los colegios.
- Los estudiantes aprenden de una mejor manera y más rápida por medio de la enseñanza digital.

Se reitera que las herramientas digitales son importantes en la enseñanza literaria porque induce a la reflexión progresiva para potenciar la creatividad e innovación, especialmente en el entorno actual. A su vez corresponde implementar los lenguajes globales, de tal manera que la IA, no gobierne, sino que sea un complemento de lo que es la enseñanza invertida.

Marco Teórico

Se profundiza en la importancia de las herramientas digitales, tales como las plataformas de aprendizaje, diseño gráfico, Inteligencia Artificial, sitios para reuniones y la necesidad de estas dentro del mundo digital en donde se encuentra. Es importante detallar que, dentro del mundo, la tecnología ganó terreno en todos los ámbitos posibles, pero vale recordar que no es difícil aprender, ya que el cerebro tiene plasticidad, tal como lo detalla Jean Piaget en su teoría: el niño aprende de una manera rápida; el joven tiene menos plasticidad, pero aprende con diversos recursos; el adulto aprende de una manera más pausada e igual comprende.

Marco Referencial

En el libro “Herramientas digitales para la educación” que se publicó en el año 2021, se plantea que las herramientas digitales son importantes dentro del aula, por ende, tiene el fin de involucrar al alumno de una manera no forzada en una clase y así poder interactuar desde la perspectiva humana presente-futura. Así mismo el artículo “Herramientas digitales para la construcción de conocimiento” pretende hacer hincapié que los cambios son el verdadero valor de la vida, por ende, las herramientas digitales tienen la debida importancia ahora en la actualidad y

pretende ir avanzando hasta el punto de abandonar lo tradicional y todo instaurarlo a la era digital. Partiendo desde ese contexto, en el artículo “Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes” muestra a autores como Vygotsky y su teoría de la actividad, poniendo a los dispositivos tecnológicos como herramientas de aprendizajes. Es decir, que todo tipo de herramientas digitales son importantes dentro de las aulas de clase, por ende, en el artículo “Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje” hace hincapié a las plataformas y cuál es la utilidad que le deben dar en el ámbito educativo.

Marco Conceptual

Todo cambio en la vida, ya sea negativo o positivo, trae consigo una enseñanza-aprendizaje y en la tecnología no es distinto, dentro de las herramientas digitales cabe destacar que “Los cambios son el sentido de la vida. Se está en un período histórico en el que una vez más, los hábitos, costumbres y modos de producción de las personas cambian constantemente, a plataformas interactivas, en las que se mueven toneladas de información.” Gutiérrez, P. A. B., & Andrade, J. M. (2012).

Se puede hacer hincapié que “el aprendizaje significativo requiere la implementación de las TIC para actualizar y dinamizar el conocimiento adquirido.” (Moreira, 2019). Muchas veces se mantiene una definición de tecnología, pero realmente se sabe qué es la tecnología, según (Arteaga-Alcivar, Y., et al. 2022) en su estudio titulado: “La educación Tecnológica” refiere que “actualmente se utiliza la palabra tecnología en campos de actividades muy diversos; sin entrar a plantear la corrección o no de su uso en determinados contextos”

La tecnología motiva a tener una gama de oportunidades tanto laborales, personales y educativas, pero en este estudio se busca emplear a la tecnología dentro de lo que es la literatura y

sí, quizás suene extraño para muchos, pero la tecnología puede ayudar a ahondar en lecturas, tales como diversas plataformas: wattradd, anobii, everand, writco, poetizer, lecturalia. O también, lugares de investigación como: eBiblio, Redalyc, Google académico. A su vez, también existen plataformas de escritura, tales como: JotterPad, Novelist, NovelaGo, etc.

Por eso se indica que la tecnología avanza y el aprendizaje también. No cabe duda que la literatura no es algo del pasado, sino que es del presente y del futuro, ya que la literatura es la que beneficia a que el ser humano conecte con las letras y ahonde en el pasado y sin necesidad de viajar conozca lugares recónditos y alejados de la sociedad. Es importante recordar que la mente viaja, si la quiere llevar a un lugar.

1.2.1 Herramientas Digitales en la Enseñanza-Aprendizaje:

La irrupción de la era digital ha transformado profundamente los entornos educativos, consolidándose como un pilar fundamental en las aulas del siglo XXI. Esta transformación no busca reemplazar los métodos pedagógicos tradicionales, sino complementarlos, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje y adaptándolo a las necesidades de los estudiantes en un mundo cada vez más digitalizado. Como señalan Mero J (2021), "La era digital se está imponiendo cada vez en las aulas de clases, con una amplia gama de herramientas didácticas, permitiendo a los educandos incrementar sus conocimientos por medio de vías rápidas y accesibles a la información de manera multidimensional". Esto muestra que las herramientas digitales representan un recurso crucial y en auge para mejorar la práctica de los docentes en cuanto a los medios que disponen para aplicar a las enseñanzas de sus alumnos.

La integración de la tecnología en la educación ha modificado la dinámica entre docentes y estudiantes, promoviendo un rol más activo y participativo del alumnado. Esta incorporación de

la tecnología en la enseñanza ha creado modificaciones positivas en la dinámica que tienen docentes y estudiantes con la promoción de un rol más activo y participativo de estos últimos. Es también Vital M (2021) que destaca lo siguiente: "la educación se ha transformado con el avance y uso de las herramientas tecnológicas modificando la relación que existe entre docente y estudiantes", esto implica un cambio del modelo unidireccional en educación donde es el docente quien "transmite" sus conocimientos a un modelo más participativo donde el alumnado además es quien emite y examina la información. Es esta interacción la que se ve facilitada por el uso de medios digitales, los repositorios, los cuales son descritos por Vital M (2021) como "recursos digitales que contienen base de datos que contenidos digitales como los objetos de información y aprendizaje que conforman las lecciones, unidades didácticas y cursos generados".

1.2.2 Impacto en la Comprensión Lectora y el Pensamiento Crítico:

Las herramientas digitales ofrecen un vasto potencial para potenciar habilidades esenciales como la comprensión lectora y el análisis crítico en los estudiantes. Más activa, natural, viva y real la comunicación son los argumentos literarios. A través de una revisión sistemática, Díaz Calle et al. (Díaz Calle et al., 2024) manifiestan que las tecnologías ayudan a la lectura gracias a que permiten que personas lean diversos textos, así como en diferentes formatos, facilitando así aprender a leer y potenciar la comprensión lectora. Igualmente, Simbaña Gallardo et al. (Simbaña Gallardo et al., 2021) subrayan la necesidad de diseñar estrategias de lectura que, con ayuda de las herramientas, favorezcan el pensamiento crítico y el análisis.

Las herramientas digitales permiten el uso de funciones innovadoras en textos complejos, como resúmenes automáticos, análisis gramatical y manipulación de la información que ofrecen opciones variadas para aprovechar en diferentes textos. Es Martínez (Martínez, 2020) quien señala que "gracias a estos recursos se han formado estudiantes más capaces de desmenuzar un texto y

entender la estructura". La actividad de resumir contribuye a mejor comprensión de los textos en paralela al desarrollo de habilidades cognitivas superiores. Callé Álvarez & Echavarría Patiño (Callé Álvarez & Echavarría Patiño, 2022) se dedicaron a investigar cómo es que la lectura de textos multimodales (digitalizados) es capaz de influir en las habilidades cognitivas de los lectores, encontrando que estas herramientas pueden mejorar el procesamiento de la información extraída y también la construcción de sentido que hacemos de la misma. También Peniche Cetzal & Ruiz Mendoza (Peniche Cetzal & Ruiz Mendoza, 2025) realizan una revisión sistematizada del desarrollo de habilidades cognitivas superiores en el contexto educativo, en la cual destaca el papel que tienen las TIC en la promoción del pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas.

1.2.3 Herramientas Digitales Específicas:

Dentro de la amplia gama de herramientas digitales disponibles, algunas se destacan por su aplicabilidad y efectividad en la enseñanza literaria. El presente estudio se enfoca en la relevancia de Canva, las herramientas de gamificación como Kahoot, y la Inteligencia Artificial (IA), incluyendo Perplexity y ChatGPT y Canva se posiciona como una herramienta de gran valor para el trabajo individual, en dupla o grupal, facilitando el análisis crítico de la información y su organización visual. Sanchez M (Sanchez, 2020) destaca que "Canva es una herramienta competente en el nivel educativo, puesto que esto facilita a los estudiantes a poder crear sus propios contenidos, pero de una manera muy diferente, más creativa e innovador".

La versatilidad de Canva permite a los estudiantes diseñar presentaciones, collages, infografías, organizadores gráficos, documentos y libros de manera creativa, accesible desde diversos dispositivos y descargables en múltiples formatos. Arcentales Fajardo et al. (Arcentales Fajardo et al., 2020) refuerzan esta idea, demostrando cómo Canva, utilizada cual estrategia

didáctica en Lengua y Literatura, potencia la creatividad y la participación activa de los estudiantes en la elaboración de materiales visuales, facilitando la comprensión y asimilación de los contenidos literarios.

La gamificación, entendida como la aplicación de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos, ha demostrado ser una estrategia altamente efectiva para aumentar la motivación, la retención del conocimiento y la participación activa de los estudiantes. Deterding et al. (Deterding et al., 2011) sentaron las bases para comprender cómo la gamificación va más allá de la mera motivación, impactando positivamente en la retención del conocimiento. Simões, Díaz-Redondo & Fernández-Vilas (Simões, Díaz-Redondo & Fernández-Vilas, 2012) clarifican que "La gamificación no es un juego en sí mismo, sino que alude al hecho de utilizar los elementos básicos que componen los juegos para convertir la enseñanza en algo con marcado carácter lúdico". En el marco de las herramientas gamificadas, Kahoot! es un caso típico. (Martínez, 2017) En palabras de Martínez, "Kahoot es vista como una herramienta con un toque de excitante, que aumenta la participación del estudiante y nos ayuda a recordar y retener la información de una manera más simple y fácil."

Esta herramienta empodera a los estudiantes con conocimientos previos para competir y colaborar, lo que refuerza tanto la retentiva como la capacidad de análisis. (Rodríguez Calapiña et al., 2025) En otro estudio, Rodríguez Calapiña et al. analizan la gamificación basada en la Universidad.

(Solórzano et al., 2025), también contribuyen a la gamificación del aprendizaje literario, promoviendo la participación activa y el compromiso de los estudiantes con los contenidos curriculares, lo que incide en una mayor motivación intrínseca hacia el aprendizaje. Inteligencia Artificial (IA), Perplexity y ChatGPT Los instrumentos que la IA ofrece han logrado surgir como

el motor de la formación literaria y permiten el acceso de los alumnos con los textos de manera interactiva y avanzada. Vélez Ruiz et al. (Vélez Ruiz et al., 2025) se ocupan de analizar qué grado de influencia tiene la IA en el aprendizaje de contenidos de literatura en bachillerato, destacando el potencial que tiene para adaptar el aprendizaje y mejorar el análisis de obras literarias.

Vera Torres & Alvarado Ferretti (Vera Torres & Alvarado Ferretti, 2025) también realizan una investigación sistemática sobre inteligencia artificial en el campo de la lengua y literatura, concluyendo que la IA puede ser una herramienta muy poderosa para desarrollar tanto habilidades lingüísticas como creativas. Perplexity, que es un aplicativo de análisis y búsqueda automatizada potenciado por inteligencia artificial, está orientado a asistir a los estudiantes empleando diferentes páginas web y artículos científicos a fin de entregar respuestas con citas bibliográficas.

Codina (Codina, 2024) describe a Perplexity como una herramienta que “ofrece la posibilidad de reescribir un mismo resultado con diferentes modelos de IA, así como permite modificar el espacio de búsqueda, tiene funciones especiales de gestión, etc.” Esta capacidad de búsqueda en contexto semántico y referenciada hacia sus autores permite un gran avance en el desarrollo del pensamiento crítico y el acceso a la información en el campo de la literatura.

Pizarro-Romero (Pizarro-Romero, 2024) es quien profundiza en el desempeño de la IA en la búsqueda de fuentes especializadas y la escritura de textos académicos, señalando las ventajas de herramientas como Perplexity en el transcurso de la investigación llevada a cabo por el alumno, mientras que al mismo tiempo advierte la necesidad de supervisión por parte de un docente. Por otra parte, ChatGPT, la conocida IA generativa de texto demuestra un gran potencial de aplicabilidad en la educación. A pesar de los debates, la IA facilita la retroalimentación inmediata y personalizada, mejorando el proceso de aprendizaje de los estudiantes (Pérez, 2023), y las

plataformas de aprendizaje en línea promueven la interacción, retroalimentación, colaboración y personalización del proceso educativo (Rodríguez, 2024).

Datos curiosos de algunas herramientas digitales:

Dentro de un aula de clases, no debe existir la monotonía, pero para ello es esencial reconocer que el uso de la tecnología puede ayudar en el sistema de enseñanza. A continuación, se darán a conocer algunas herramientas digitales dentro del entorno educa-estudiantil: **Canva:** Aplicación que trae consigo varios formatos de diapositivas, recursos multimedia, imágenes proporcionadas por IA, etc. que permite al estudiante pensar, crear y producir diseños atractivos para una mejor comprensión y análisis de los temas dentro de un aula de clases. Es decir, que esta herramienta puede llegar a ser empleada dentro de un aula de clases como un instrumento didáctico. A su vez, cabe mencionar que esta app, puede ser utilizada por medio del teléfono y por medio del pc, sin necesidad de instalarla (aunque para un mejor uso se recomienda instalarla).

Kahoot: Plataforma web que ayuda a mejorar el aprendizaje y la comprensión, por medio de cuestionarios, encuestas y juegos dinámicos que ayudan al alumno a tener más interacción de una forma dinámica, creativa interactiva y educativa.

Celebrityedu: Herramienta digital que permite al alumno interactuar con la tecnología mediante juegos creativos y educativos que pueden crearlos ellos, fomentando la imaginación, creatividad, intuición y el pensamiento crítico.

Google Classroom: Plataforma digital que permite tanto al docente como al estudiante organizar su tiempo dentro de las actividades y tareas.

Perplexity: Una IA que permite la investigación de un objeto de estudio apresurada e investigada en las diversas páginas web, dando a conocer de dónde sacó la información y si es una fuente segura.

Marco Metodológico

Las herramientas digitales son más poderosas que los desastres naturales, pero son menos cuestionables que el ser humano, por ende, es necesario saber que el poder no lo tiene la IA, sino el ser humano. El alumno al entender esa afirmación, razonará que el conocimiento que se adquiere de parte de las herramientas digitales, es un aprendizaje frío, sino se ayuda de la sensibilidad y la emoción del ser.

Nivel y tipo de estudio

Esta investigación adopta un enfoque mixto, que combina elementos cualitativos y cuantitativos para lograr una comprensión más profunda y completa del fenómeno estudiado. Este enfoque es ideal porque permite interpretar cómo las herramientas digitales transforman la práctica pedagógica en la enseñanza literaria (componente cualitativo) y, al mismo tiempo, medir la percepción de los estudiantes sobre este impacto (componente cuantitativo).

El presente trabajo es de campo, que en palabras de Mario (2013) “se establece que en la investigación de campo los datos se recogen directamente de la realidad, por lo cual se les denomina primarios”. Esta aproximación es fundamental porque permite recolectar información de primera mano y cerciorarse de las verdaderas condiciones en las que se han obtenido los datos.

Análisis categorial

Para participar dentro de los niveles investigativos y asegurar con pautas selectivas y paulatinas, se emplearon 3 métodos: Método sintético, Método analítico y Método deductivo-inductivo. Estos métodos se adentraron dentro de la interpretación de datos, siendo aplicados directamente en la entrevista a la docente y la encuesta a los estudiantes.

Población, muestra y participación:

La población de esta investigación fue seleccionada en base a la necesidad de la investigación (30 estudiantes del 10mo año de EGB), para poder garantizar realmente si es una problemática el uso indebido de las herramientas digitales y el bajo conocimiento de esta.

Descripción de las técnicas e instrumentos de investigación

Para la recolección de información, se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos:

- Entrevistas semiestructuradas: Utilizada para recopilar información detallada y cualitativa sobre el docente y su interacción con las herramientas digitales. El análisis de los hallazgos se realizó mediante codificación cualitativa, un proceso que implicó asignar etiquetas a los segmentos de texto de la entrevista, agrupar esas etiquetas en categorías temáticas y, finalmente, redactar un análisis coherente basado en esas categorías.

- Observación de la clase: Mediante una ficha de observación, se analizó cómo los docentes integran las herramientas digitales en el proceso de enseñanza y cómo responden los estudiantes. Los datos de la observación fueron analizados mediante codificación cualitativa, lo que permitió organizar las notas de campo y los comportamientos observados en categorías temáticas para un análisis más profundo.

- Encuesta: Se emplearon preguntas cerradas para obtener datos cuantitativos sobre la percepción de los estudiantes acerca de la era digital y sus beneficios en sus estudios. Los datos fueron analizados mediante estadística descriptiva, lo que permitió presentar los resultados en porcentajes y frecuencias para su fácil comprensión.

Procedimiento para la recolección y análisis de resultados/hallazgos

Se utilizaron los métodos: Sintético, analítico y inductivo, para la construcción analítica de la definición sobre qué es la herramienta digital para el alumno y para el docente y luego examinando la importancia de la misma y poder detallar a manera de conclusión su importancia.

Resultados

Análisis de las herramientas digitales

Paulatinamente el mundo ha ido cambiando con la introducción de la tecnología, la misma que ha necesitado que con mucha prontitud se vayan incorporando las herramientas digitales para una mayor eficiencia e ir al paso del desarrollo humano en todos los ámbitos.

Para analizar la importancia de las herramientas digitales, se aplicó una entrevista como un instrumento de investigación para obtener resultados sobre la relevancia de estas.

A continuación, se detallan las preguntas con sus debidas respuestas:

Para el análisis, se han identificado las siguientes categorías principales a partir de las respuestas del docente:

- **Percepción del Docente sobre la Tecnología:** Este tema agrupa las visiones generales del educador sobre el papel de las herramientas digitales en la educación.

• **Impacto en el Aprendizaje del Estudiante:** Esta categoría se centra en cómo la tecnología influye directamente en los procesos y resultados de aprendizaje de los alumnos.

• **Contexto y Necesidad de la Integración Digital:** Aquí se analizan las razones que el docente considera para la adopción de la tecnología, como el entorno educativo actual y la competencia.

• **Aplicación Práctica y Herramientas Usadas:** Finalmente, esta categoría detalla las herramientas específicas que el docente utiliza en el aula.

1. **¿Considera a las herramientas digitales como algo fundamental para la enseñanza y el aprendizaje?**

“Claro que sí, yo considero que la tecnología, esta parte que tiene que ver con la educación, es vital, porque es una de las mejores herramientas que tiene el docente en esta era para poder dar unas clases magistrales, unas clases para que el estudiante pueda desarrollar todo su potencial y aprender a través de todos los sentidos.”

El análisis revela que la percepción del docente es categóricamente positiva, considerándolas un pilar fundamental de la educación moderna. La tecnología no es vista como un simple recurso, sino como una herramienta "vital" y la "mejor arma" con la que cuentan los educadores en la actualidad.

2. **¿Considera a la tecnología como un impedimento para el aprendizaje del alumno?**

“No considero que sea un impedimento, al contrario, pienso que cuando la tecnología se usa de forma adecuada, se convierte en una aliada del aprendizaje. Lo importante es que tanto docentes como estudiantes sepan utilizarla bien y con fines educativos.”

Esta postura es constructivista y de un profundo optimismo. El docente enfatiza que, lejos de ser un impedimento, la tecnología se convierte en una "aliada del aprendizaje" siempre que se utilice de manera adecuada y con fines educativos. La capacidad de discernir y aplicar las herramientas digitales con "fines educativos" específicos es, por tanto, una condición indispensable para su éxito en el aula.

• Pregunta: *¿Cree que el alumno aprende de una manera didáctica sin necesidad de las herramientas digitales?*

“No, antes quizás era difícil para el estudiante aprender, pero ahora que contamos con herramientas digitales es la mejor arma que tenemos porque es con estas herramientas que el estudiante puede agudizar sus conocimientos, puede mejorar el aprendizaje y creo que es la mejor opción que tenemos ahora.”

Según el docente, la integración de la tecnología tiene un impacto directo y significativo en el desarrollo de los estudiantes. Afirma que estas herramientas permiten que el alumno "desarrolle todo su potencial y aprenda a través de todos los sentidos". El docente rechaza la idea de que la educación tradicional sea igual a la digital, afirmando que esta última ha venido a "llenar vacíos" y a "mejorar el aprendizaje".

Contexto y Necesidad de la Integración Digital

¿En la era digital en la que vivimos es necesario que el alumno se involucre con la tecnología o siga aprendiendo con modelo tradicional?

“En esta época estamos en una gran competencia, encontramos muchos centros educativos que ofertan desde la época en que los niños están en nivel inicial enseñanzas en computación, me

imagino que no podemos quedarnos a un lado y sí es necesario que los chicos desde pequeños desarrollen las habilidades de manejar una computadora, un teclado, un aparato tecnológico, etc. La mejor manera de que aprendan es por medio del juego y si es por medio de estas herramientas sería la mejor opción.”

El profesor entiende que la necesidad de integrar la tecnología va asociada al marco más amplio de la "gran competencia" en la educación. Y otros centros de enseñanza han hecho oferta de computadores en fase piloto, razón por la que el alumno no puede quedarse "entrar". Este punto de vista subraya que el papel de la tecnología no es meramente un aspecto pedagógico, sino que es esencial para el mantenimiento y supervivencia de la institución mismo sus estudiantes preparándose para un futuro necesariamente digital.

Aplicación Práctica y Herramientas Usadas

¿Qué herramientas utiliza usted dentro del aula de clase?

“Aquí en el colegio contamos con unas aulas adecuadas, tenemos aires acondicionados, aquí hay aulas con pantallas táctiles donde se trabaja y además contamos con proyectores con los cuales podemos proyectar videos y diapositivas, aparte del uso de parlantes y audiolibros.”

En cuanto a la aplicación práctica, el docente detalla las herramientas específicas con las que cuenta en su entorno laboral. Menciona que la institución tiene aulas equipadas con "pantallas táctiles" y "proyectores" que le permiten trabajar con "videos y diapositivas".

Además, hace referencia al uso de "parlantes y audiolibros". Estos datos concretos demuestran que la visión positiva del docente se traduce en un uso tangible de diversas tecnologías en el aula, las cuales son fundamentales para el aprendizaje multisensorial y didáctico que él promueve.

Discusión:

Una de las herramientas que se emplearon en la metodología de esta investigación fue la entrevista, la cual fue realizada a una docente del área de Lengua y Literatura en el colegio “Juan Montalvo”, esto con la finalidad de dar una constancia de veracidad al trabajo investigativo y pueda utilizarse para próximas investigaciones.

Considerando los tres objetivos específicos esmerados, la docente se inmiscuyó dentro de la enseñanza aprendizaje y cuál es la importancia de las herramientas digitales dentro de la educación y si estas las pueden implementar dentro del proceso literario lúdico y del aula de clases. A su vez destacó que la necesidad primordial dentro de las aulas son los docentes mismos, ya que estos muchas veces no manejan las tecnologías.

Análisis de la enseñanza literaria dentro del siglo XXI

El siguiente proyecto investigativo busca explorar sobre la enseñanza literaria y cómo ésta influye dentro de los alumnos en el aula de clase ahora en la actualidad.

Análisis y resultados de la encuesta

La encuesta dirigida a **treinta estudiantes** del 10mo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "Juan Montalvo" tuvo como objetivo principal recabar sus percepciones y actitudes respecto al uso de herramientas digitales en la enseñanza literaria. Las preguntas fueron diseñadas para obtener respuestas cerradas que permitieran una cuantificación y un análisis de tendencias.

¿El docente que le imparte clases hace uso de las herramientas digitales?

Resultados: 27 de 30 estudiantes, es decir, el 90% señala que su maestro, sí utiliza las herramientas digitales en clase, mientras que 3 de 30, es decir, el 10% dijo lo contrario.

Respuesta	Porcentaje	Número de Estudiantes
Sí hace uso	90%	27 de 30
No hace uso	10%	3 de 30

Análisis:

La mayoría de los estudiantes perciben que sus profesores están empleando la tecnología en el aula.

¿Cómo alumno prefiere el aprendizaje tradicional o el que involucra a la tecnología?

Resultados: El 70% de los estudiantes (21 de 30) prefiere el aprendizaje con tecnología, el 20% (6 de 30) opta por una combinación de ambos, y solo el 10% (3 de 30) prefiere el aprendizaje tradicional.

Preferencia	Porcentaje	Número de Estudiantes
Aprendizaje con tecnología	70%	21 de 30
Combinación de ambos	20%	6 de 30
Aprendizaje tradicional	10%	3 de 30

Análisis: Los resultados demuestran una clara preferencia de los estudiantes por metodologías que incorporan la tecnología. Esto coincide con la literatura que indica que los alumnos del siglo XXI están inmersos en entornos tecnológicos y esperan que las herramientas digitales sean parte fundamental de su proceso educativo, configurando la educación como un proceso reflexivo y flexible. La inclinación hacia el aprendizaje tecnológico refleja la realidad de una era digitalizada donde los estudiantes están intrínsecamente familiarizados con estas herramientas.

3. ¿Considera importante el uso de aparatos móviles dentro del aula de clase?

Resultados: El 60% de los estudiantes (18 de 30) considera el uso de aparatos móviles "muy importante" y el 30% (9 de 30) lo considera "algo importante", sumando un 90% que le atribuye importancia. Solo el 10% (3 de 30) no lo considera importante.

Importancia del uso de móviles	Porcentaje	Número de Estudiantes
Muy importante	60%	18 de 30
Algo importante	30%	9 de 30
No importante	10%	3 de 30

Análisis: La alta percepción de importancia del uso de dispositivos móviles en el aula por parte de los estudiantes subraya la familiaridad y dominio tecnológico que poseen, influyendo directamente en sus expectativas sobre la enseñanza. Esta visión valida la idea de que la tecnología, si es bien utilizada, puede ser una aliada para el aprendizaje.

¿Qué herramientas digitales utiliza para realizar sus actividades académicas?

Resultados: La mayoría de los estudiantes utiliza "Buscadores y enciclopedias en línea" (90%, es decir, 27 de 30) y "Procesadores de texto en línea" (90%, es decir, 27 de 30). Las "Plataformas educativas" también son ampliamente usadas (80%, es decir, 24 de 30), seguidas por "Herramientas de creación de contenido (ej. Canva)" (70%, es decir, 21 de 30) y "Herramientas de gamificación (ej. Kahoot)" (50%, es decir, 15 de 30). Un 10% (3 de 30) mencionó "Otros" (ej. aplicaciones para tomar notas).

Herramienta Digital	Porcentaje	Número de Estudiantes
Buscadores y enciclopedias en línea	90%	27 de 30
Procesadores de texto en línea	90%	27 de 30
Plataformas educativas	80%	24 de 30
Herramientas de creación de contenido (ej. Canva)	70%	21 de 30
Herramientas de gamificación (ej. Kahoot)	50%	15 de 30
Otros (ej. aplicaciones para tomar notas)	10%	3 de 30

Análisis: Estos datos confirman la diversidad de herramientas digitales que los estudiantes integran en sus actividades académicas. El uso recurrente de buscadores y procesadores de texto demuestra la incorporación de recursos esenciales para la investigación y producción de trabajos. La utilización de plataformas educativas, Canva y Kahoot muestra que estas herramientas son

percibidas como útiles para la creación de contenidos y la promoción del dinamismo e interactividad durante las clases.

¿Considera que las herramientas digitales facilitan la comprensión lectora?

Resultados: El 70% de los estudiantes (21 de 30) cree que las herramientas digitales facilitan "mucho" la comprensión lectora, y el 30% (9 de 30) que la facilitan "un poco". Ningún estudiante indicó que no facilitarían la comprensión lectora o que no estuviera seguro.

Facilita la comprensión lectora	Porcentaje	Número de Estudiantes
Mucho	70%	21 de 30
Un poco	30%	9 de 30
No facilitan/No seguro	0%	0 de 30

Análisis: Los estudiantes perciben un impacto positivo y significativo de las herramientas digitales en su comprensión lectora, lo cual es uno de los objetivos clave de la tesis. Esta percepción se alinea con la afirmación de que las herramientas digitales permiten interactuar con textos complejos y mejorar la capacidad de descomponer y entender su estructura.

¿Cuáles son los principales beneficios del uso de herramientas digitales dentro de la enseñanza literaria?

Resultados: El 90% de los estudiantes (27 de 30) señaló que las herramientas digitales "Permiten acceder a más recursos literarios". El 80% (24 de 30) considera que "Hacen las clases más dinámicas y atractivas", y el 70% (21 de 30) que "Mejoran la comprensión de textos" y

eligieron "Todas las anteriores". El 60% (18 de 30) destacó que "Fomentan la participación y colaboración".

Beneficios Principales	Porcentaje	Número de Estudiantes
Permiten acceder a más recursos literarios	90%	27 de 30
Hacen las clases más dinámicas y atractivas	80%	24 de 30
Mejoran la comprensión de textos y Todas las anteriores	70%	21 de 30
Fomentan la participación y colaboración	60%	18 de 30

Análisis: Son varios los beneficios que los estudiantes perciben estar recibiendo gracias al uso de las herramientas digitales en su estudio literario. Por ejemplo, la mayoría considera tener más acceso a la información; otros magnifican el recibir clases más amenas; algunos visualizan

una mejor comprensión de los textos; y, finalmente hay quienes reconocen ser receptores de todos estos beneficios e incluso aseguran que 'proporcionan mayor participación y sociabilidad.

¿Considera que la tecnología le ha abierto paso al autoconocimiento y al autoaprendizaje?

Resultados: El 60% de los estudiantes (18 de 30) está "completamente" de acuerdo en que la tecnología ha facilitado el autoconocimiento y autoaprendizaje, y el 40% (12 de 30) está de acuerdo "en cierta medida".

Análisis: Todos los estudiantes encuestados perciben que la tecnología puede contribuir a poder conocerse a uno mismo y a aprender de manera autodidacta. Esto señala que los estudiantes son capaces de reconocer cual es el papel de las herramientas digitales en su capacidad para gestionar su propio conocimiento.

Grado de Acuerdo	Porcentaje	Número de Estudiantes
Completamente de acuerdo	60%	18 de 30
De acuerdo en cierta medida	40%	12 de 30

¿Se le facilita el estudio con el uso de las herramientas digitales?

Resultados: El 80% de los estudiantes (24 de 30) manifestó que el estudio se les facilita "mucho" con el uso de herramientas digitales, y el 20% (6 de 30) que se les facilita "un poco".

Análisis: El análisis determina que la mayor parte de los encuestados (80%) considera favorable las herramientas digitales en el aprendizaje literario que están recibiendo, mientras que, una minoría de 20% determina que se les facilita un poco.

Facilita el estudio con herramientas digitales	Porcentaje	Número de Estudiantes
Mucho	80%	24 de 30
Un poco	20%	6 de 30

Conclusión

La presente investigación ha logrado establecer con claridad que las herramientas digitales constituyen un pilar fundamental en la reconfiguración y el enriquecimiento de la enseñanza literaria en el siglo XXI. A través de un riguroso enfoque metodológico mixto, la investigación ha cumplido su objetivo general de: Analizar las herramientas digitales en la enseñanza literaria en el siglo XXI, ya que este ayuda dentro de la enseñanza-aprendizaje en la educación hoy en día.

En cuanto a cada uno de los objetivos específicos: Determinar la contribución de las herramientas digitales en la enseñanza literaria en el siglo XXI; Identificar las percepciones y actitudes de docentes y estudiantes hacia el uso de herramientas digitales en el aprendizaje literario, por último; Seleccionar estrategias pedagógicas que integren herramientas digitales para fomentar un aprendizaje literario más interactivo, inclusivo y colaborativo, se planteó lo siguiente:

1. Las herramientas digitales son la base primordial dentro de todos los campos, más aún, dentro de la educación. Por ende, los docentes deben ser capacitados para enseñar a los estudiantes dentro del aula de clases.

2. El estudiante debe desarrollar habilidades tecnológicas.
3. Esta modalidad debe estar integrada dentro del currículo.

Se puede concluir diciendo que las herramientas digitales son importantes dentro de esta era moderna, pero a su vez se debe tener en cuenta capacitaciones para las personas que vayan a enseñar dentro de las instituciones educativas, ya que muchos adultos no manejan la tecnología a cabalidad como un estudiante. Con base en estos hallazgos es fundamental seguir explorando el tema tecnológico e implementar herramientas que ayuden a que la enseñanza sea creativa y que los niños y jóvenes tengan más ganas de inmiscuirse dentro del mundo literario.

Recomendaciones

A través de los resultados de este trabajo y sus correspondientes conclusiones, que señalan la importancia central de las herramientas digitales en su función transformadora de la enseñanza literaria en este siglo, se plantean las siguientes recomendaciones. Estas buscan no solo consolidar los avances observados, sino también impulsar una mayor y más efectiva integración pedagógica de la tecnología en el currículo de literatura y en otras áreas del saber, asegurando una formación integral y relevante para los estudiantes en la era digital.

1. Que las instituciones tengan una buena infraestructura tecnológica.
2. Que el docente sea capacitado.
3. Que dentro del currículo se integren las herramientas tecnológicas.
4. Que haya un constante monitoreo de las herramientas digitales y del aprendizaje.
5. Desarrollo constante de habilidades digitales en los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- Ramos, J. (2021). Herramientas digitales para la educación. XinXii.
https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=GmgjEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=herramientas+digitales+educaci%C3%B3n&ots=3_yrBlmBGy&sig=Hl-wJWxAsZMPI2Xe1bshqhwhDJQ
- Piña-Ferrer, L. S. (2023). El enfoque cualitativo: Una alternativa compleja dentro del mundo de la investigación. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 8(15), 1-3.
http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2542-30882023000100001
- Gutiérrez, P. A. B., & Andrade, J. M. (2012). Herramientas digitales para la construcción de conocimiento. Sistemas & telemática, 10(22), 115-124.
<https://www.redalyc.org/pdf/4115/411534390012.pdf>
- Bringas, E. C. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. Revista vinculando.
https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html?utm_source=rss
- Carrillo, M. V. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. Vida Científica Boletín Científico De La Escuela Preparatoria No. 4, 9(18), 9-12.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593>
- Ponce, J. K. M. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. Dominio de las Ciencias, 7(1), 712-724.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385914>
- Sanchez Chavez, M. Y. (2020). Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la IE Simón Bolívar.

<https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/5078d6f8-4d42-4438-af21-4dffffe48496>

Navarro, G. M. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales, (83), 252-277.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>

SIMÕES, Jorge; DÍAZ-REDONDO, Rebeca y FERNÁNDEZ-VILAS, Ana. 2012. "A social gamification frame workfor a K-6 learning platform". Computers in Human Behavior, N° 29(2): 345-353

Codina, L. (2024). Inteligencia artificial generative para trabajos académicos: método de análisis y comparación de Elicit, Epsilon, Perplexity, SciSpace y Scite.

<https://www.lluiscodina.com/inteligencia-artificial-generativa-academia/>

ISO 690

Mario, T. (2013). Investigación de Campo: Características, Tipos, Técnicas. . Abouhamad, Apuntes de investigación en ciencias sociales.

Mayan, M., & Introdutoria, N. (2001). Una introducción a los métodos cualitativos. Módulo de entrenamiento para estudiantes y profesionales. Alberta: International Institute for Qualitative Methodology, 34, 1-43.

https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25267w/intr_met_cual.pdf

Area, M., & Adell, J. (2013). La era digital. Nuevos desafíos educativos. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (40), 53-68. <https://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n40/n40a9.pdf>

Blanco-Hernández, I. del C., Poveda-Pérez, J. A., & Cifuentes-Medina, J. A. (2023). Percepción de estudiantes a distancia sobre la influencia de las TIC en su formación académica.

Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación, 14(1), 135-148.

<https://www.redalyc.org/journal/2654/265478502008/html/>

García-Peñalvo, F. J., Abella-García, V., & Vázquez-Cano, E. (2023). Relación entre competencias digitales y pensamiento crítico – una revisión de la literatura científica desde el 2015 al 2022. *SciELO Preprints*.

<https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/download/5482/10588>

Pérez, J. A., Cifuentes, J. A., & Blanco, I. del C. (2023). Una revisión sistemática del uso de la inteligencia artificial en la educación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(4), 135-148. <https://www.redalyc.org/journal/3555/355577357005/html/>

Pérez, J. A., Cifuentes, J. A., & Blanco, I. del C. (2024). Tecnología educativa innovadora: explorando la influencia del ChatGPT en la calidad del aprendizaje en el área de lengua y literatura. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 9(2), 154-168.

https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2739-00632024000200154

Portillo, S., Castellanos, M., & Castellanos, M. (2022). El autoaprendizaje como proceso para la construcción de conocimientos en tiempos de pandemia. *Revista Científica*, 7(2), 1-17.

<https://www.redalyc.org/journal/7041/704174611008/html/>

Rodríguez, W. (2024). Uso de la tecnología educativa para la personalización de recursos en la enseñanza. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 1-15.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9584477.pdf>

Solórzano, J. A., Zambrano, J. A., & Zambrano, M. A. (2025). Impacto de la implementación de herramienta digitales en el aprendizaje de los estudiantes: contexto de Educación Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 10(1), 736-750.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9951874.pdf>

Terán Korowajczenko, M. (2022). Competencias digitales para el siglo XXI una visión desde la ciudadanía digital. *Panorama*, 16(31), 1-24.

<https://www.redalyc.org/journal/3439/343971615024/html/>

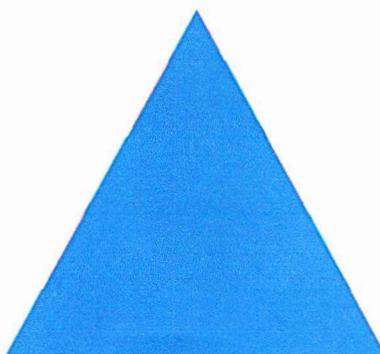
Moreira, P. (2 de Mayo de 2019). Las TIC en el aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo cognitivo de los adolescentes. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(2), 2. Recuperado el 14 de Marzo de 2022, de

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7047160.pdf>

Anexos

Objetivo General

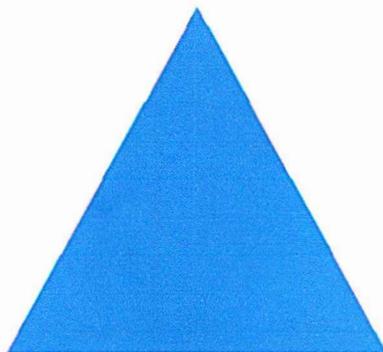
Analizar las herramientas digitales en la enseñanza literaria en el siglo XXI, considerando que son un motor dentro de la educación y que ayuda al ser humano a implementar recursos para tener un conocimiento más amplio de las cosas.



Postulado teórico	Hallazgo
La integración de herramientas digitales en la enseñanza de la literatura, como parte de las metodologías activas del siglo XXX, fomenta un aprendizaje más dinámico y contextualizado	La investigación revela que, si bien la enseñanza literaria tradicional sigue siendo predominante, existe un consenso entre docentes y estudiantes sobre la contribución positiva de las herramientas digitales

Objetivo Específico 1

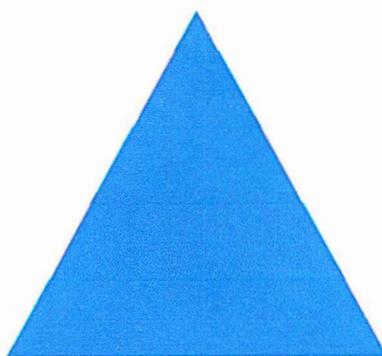
Determinar la contribución de las herramientas digitales en la enseñanza literaria en el siglo XXI.



Postulado teórico	Hallazgo
La integración de herramientas digitales en la enseñanza de la literatura, como parte de las metodologías activas del siglo XXI, fomenta un aprendizaje más dinámico y contextualizado	La investigación revela que, si bien la enseñanza literaria tradicional sigue siendo predominante, existe un consenso entre docentes y estudiantes sobre la contribución positiva de las herramientas digitales.

Objetivo Especifico 2

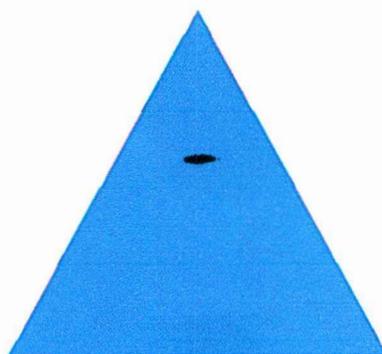
Identificar las percepciones y actitudes de docentes y estudiantes hacia el uso de herramientas digitales en el aprendizaje literario.



Postulado teórico	Hallazgo
Las percepciones y actitudes de los actores educativos (Docentes y estudiantes) son un factor determinante en la adopción y éxito de la tecnología educativa	Los resultados de las encuestas demuestran una percepción mayoritariamente positiva y una actitud favorable hacia las herramientas digitales

Objetivo Específico 3

Seleccionar estrategias pedagógicas que integren herramientas digitales para fomentar un aprendizaje literario más interactivo, inclusivo y colaborativo.



Postulado teórico	Hallazgo
Las estrategias pedagógicas que integran la tecnología, basadas en un enfoque constructivista, promueven la interacción, la inclusión y la colaboración	El diagnóstico de las percepciones y usos de las herramientas digitales en la Unidad Educativa "Juan Montalvo" revela una oportunidad clara para desarrollar e implementar estrategias pedagógicas que integren la tecnología